

DESCRIPTION		ATTRIBUTS		CARACTÉRISTIQUES	
Nom :		Indice Niv. & Dés d'action		Def. Prot.	
Joueur :		Dex () <input type="checkbox"/>	_____	Physique	<input type="checkbox"/>
Race :		For () <input type="checkbox"/>	_____	Magique	<input type="checkbox"/>
Sexe :	Age :	End () <input type="checkbox"/>	_____	Sociale	X
Taille :	Poids :	Per () <input type="checkbox"/>	_____	Force :	
Cheveux :	Yeux :	Vol () <input type="checkbox"/>	_____	Transport / Levage	<input type="checkbox"/>
DISCIPLINE		CERCLE		Déplacement :	
		Cha () <input type="checkbox"/>	_____	Course / Combat	<input type="checkbox"/>
		KARMA			
		Dispo :	Max :	Coût :	Dés :

DÉS D'ACTION / NIVEAU	TALENTS						
	Talent	Rang	Base	Niveau & Dés	Disc	Karma	Fatigue
1 d4-2	Rituel Karmique			-			
2 d4-1							
3 d4							
4 d6							
5 d8							
6 d10							
7 d12							
8 2d6							
9 d8+d6							
10 d10+d6							
11 d10+d8							
12 2d10							
13 d12+d10							
14 d20+d4							
15 d20+d6							
16 d20+d8							
17 d20+d10							
18 d20+d12							
19 d20+2d6							
20 d20+d8+d6							
21 d20+d10+d6							
22 d20+d10+d8							
23 d20+2d10							
24 d20+d12+d10							
25 d20+d10+d8+d4							
26 d20+d10+d8+d6							
27 d20+d10+2d8							
28 d20+2d10+d8							
29 d20+d12+d10+d8							
30 d20+d10+d8+2d6							
31 d20+d10+2d8+d6							
32 d20+2d10+d8+d6							
33 d20+2d10+2d8							
34 d20+3d10+d8							
35 d20+d12+2d10+d8							
36 2d20+d10+d8+d4	Corps à Corps	F					
37 2d20+d10+d8+d6							
38 2d20+d10+2d8							
39 2d20+2d10+d8							
40 2d20+d12+d10+d8							

ARMES						
Arme	Base	Dommages	Portée	C	M	L
				-	-	-
				-	-	-
				-	-	-
				-	-	-
				-	-	-
				-	-	-
				-	-	-
				-	-	-

DOMMAGES			
Points de Vie	Seuil de Blessure Grave	Blessures Graves	Jets de Récupération
Points de Dommages	Seuil d'inconscience	Magie du Sang	Test de Récupération

COMPÉTENCES					POINTS DE LÉGENDE	
Rang		Base	Niveau & Dés		Disponibles :	
Lecture / Écriture		P			Total :	
					Statut Légendaire :	

APTITUDES RACIALES & CAPACITÉS					CHARMES DE SANG	
Talent		Fatigue	Karma	Effet	Type	PV
					PROTECTIONS	
Armure		Phys	Mag			
Bouclier						
Initiative		Arm	Bouc			

ÉQUIPEMENT		FILAMENTS TISSÉS			
		Cible		Rang	
		BUTIN		FINANCES	
		Valeur		Pièces	
				Cuivre	1/10
				Argent	1
				Or	10
				Pièces élémentaires	
				Eau	100
				Terre	100
				Air	1000
				Feu	1000
Nourriture :	Eau :			Orichalque	10000

