

Nom	Description	Niveau ○ Points de Vie — ○
------------	--------------------	---

Caractéristiques Actuel Intelligence Volonté Communication Force Déterité Perception	Énergie ○ Sensation En pleine forme ○ Engourdi ○ Fatigué ○ Harassé ○	Pouvoirs	Portée / Durée <table style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: small;"> <tr> <th>Coût</th> <th>Portée</th> <th>Durée</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1m</td> <td>1rd</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>3m</td> <td>5rds</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>10m</td> <td>10rds</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>100m</td> <td>1 heure</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Village</td> <td>12 heures</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Ville</td> <td>Jour</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>Région</td> <td>Semaine</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>Continent</td> <td>Mois</td> </tr> </table>	Coût	Portée	Durée	1	1m	1rd	2	3m	5rds	3	10m	10rds	4	100m	1 heure	5	Village	12 heures	6	Ville	Jour	7	Région	Semaine	8	Continent	Mois
Coût	Portée	Durée																												
1	1m	1rd																												
2	3m	5rds																												
3	10m	10rds																												
4	100m	1 heure																												
5	Village	12 heures																												
6	Ville	Jour																												
7	Région	Semaine																												
8	Continent	Mois																												

Compétences <table style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: small;"> <tr> <td style="width: 25%;">Affinités</td> <td style="width: 25%;">Loisirs</td> <td style="width: 25%;">Connaissances</td> <td style="width: 25%;">Expertises</td> </tr> </table>	Affinités	Loisirs	Connaissances	Expertises	Hasard <table style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: small;"> <tr> <th>Hasard</th> <th>Jet d'Action</th> </tr> <tr> <td>0</td> <td>D12</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>D10+1</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>D8+2</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>D6+3</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>D4+4</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>D2+5</td> </tr> </table>	Hasard	Jet d'Action	0	D12	1	D10+1	2	D8+2	3	D6+3	4	D4+4	5	D2+5	Possessions
Affinités	Loisirs	Connaissances	Expertises																	
Hasard	Jet d'Action																			
0	D12																			
1	D10+1																			
2	D8+2																			
3	D6+3																			
4	D4+4																			
5	D2+5																			

Expérience <table style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: small;"> <tr> <td style="width: 80%;">Augmenter une caractéristique de -3 à -2, de -2 à -1, de -1 à 0 ou de 0 à 1</td> <td style="width: 20%;">Coût</td> </tr> <tr> <td>Augmenter une caractéristique de N à N+1 (0<N<4)</td> <td>N+1</td> </tr> <tr> <td>Augmenter une caractéristique de N à N+1 (3<N)</td> <td>2*(N+1)</td> </tr> <tr> <td>Augmenter le total des Points de Vie de N à N+1 (N>0)</td> <td>(N+1)/3</td> </tr> <tr> <td>Acquérir une nouvelle Affinité</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Transformer une Affinité en Loisir</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Transformer un Loisir en Connaissance</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Transformer une Connaissance en Expertise</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Augmenter le score d'une composante d'Action de N à N+1</td> <td>2*(N+1)</td> </tr> <tr> <td>Augmenter le score d'une composante de Nature de N à N+1</td> <td>3*(N+1)</td> </tr> <tr> <td>Déséquilibrer de 1 une paire de composantes magiques de score N</td> <td>N</td> </tr> <tr> <td>Apprendre un sortilège de Niveau N</td> <td>N/2</td> </tr> </table>	Augmenter une caractéristique de -3 à -2, de -2 à -1, de -1 à 0 ou de 0 à 1	Coût	Augmenter une caractéristique de N à N+1 (0<N<4)	N+1	Augmenter une caractéristique de N à N+1 (3<N)	2*(N+1)	Augmenter le total des Points de Vie de N à N+1 (N>0)	(N+1)/3	Acquérir une nouvelle Affinité	1	Transformer une Affinité en Loisir	2	Transformer un Loisir en Connaissance	3	Transformer une Connaissance en Expertise	5	Augmenter le score d'une composante d'Action de N à N+1	2*(N+1)	Augmenter le score d'une composante de Nature de N à N+1	3*(N+1)	Déséquilibrer de 1 une paire de composantes magiques de score N	N	Apprendre un sortilège de Niveau N	N/2	Armes <table style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: small;"> <tr> <th>nc</th> <th>nm</th> <th>Carac</th> <th>Dégâts</th> <th>Notes</th> </tr> </table> Bottes Attaque Puissante : +X en Attaque, -X en Défense (X≤4) Défense Puissante : -X en Attaque, +X en Défense (X≤4) Coup précis : +X en Attaque, -2*X en Défense, +X à la Marge de Réussite (X≤2)	nc	nm	Carac	Dégâts	Notes
Augmenter une caractéristique de -3 à -2, de -2 à -1, de -1 à 0 ou de 0 à 1	Coût																													
Augmenter une caractéristique de N à N+1 (0<N<4)	N+1																													
Augmenter une caractéristique de N à N+1 (3<N)	2*(N+1)																													
Augmenter le total des Points de Vie de N à N+1 (N>0)	(N+1)/3																													
Acquérir une nouvelle Affinité	1																													
Transformer une Affinité en Loisir	2																													
Transformer un Loisir en Connaissance	3																													
Transformer une Connaissance en Expertise	5																													
Augmenter le score d'une composante d'Action de N à N+1	2*(N+1)																													
Augmenter le score d'une composante de Nature de N à N+1	3*(N+1)																													
Déséquilibrer de 1 une paire de composantes magiques de score N	N																													
Apprendre un sortilège de Niveau N	N/2																													
nc	nm	Carac	Dégâts	Notes																										

Nom _____	Description _____	Puissance ○					
Caractéristiques Actuel Intelligence Volonté Communication Force Dextérité Perception	Compétences A L C E _____ _____ _____ _____ _____ _____	Armes _____ <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: center; font-size: small;">nT</td> <td style="width: 15%; text-align: center; font-size: small;">nM</td> <td style="width: 15%; text-align: center; font-size: small;">Carac</td> <td style="width: 15%; text-align: center; font-size: small;">Dégâts</td> <td style="width: 15%; text-align: center; font-size: small;">Notes</td> </tr> </table>	nT	nM	Carac	Dégâts	Notes
nT	nM	Carac	Dégâts	Notes			
Énergie _____ ○	Points de Vie _____ ○	Bottes _____ Attaque Puissante : +X en Attaque, -X en Défense (X≤4) Défense Puissante : -X en Attaque, +X en Défense (X≤4) Coup précis : +X en Attaque, -2*X en Défense, +X à la Marge de Réussite (X≤2)					
Possessions _____							

Nom _____	Description _____	Puissance ○					
Caractéristiques Actuel Intelligence Volonté Communication Force Dextérité Perception	Compétences A L C E _____ _____ _____ _____ _____ _____	Armes _____ <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: center; font-size: small;">nT</td> <td style="width: 15%; text-align: center; font-size: small;">nM</td> <td style="width: 15%; text-align: center; font-size: small;">Carac</td> <td style="width: 15%; text-align: center; font-size: small;">Dégâts</td> <td style="width: 15%; text-align: center; font-size: small;">Notes</td> </tr> </table>	nT	nM	Carac	Dégâts	Notes
nT	nM	Carac	Dégâts	Notes			
Énergie _____ ○	Points de Vie _____ ○	Bottes _____ Attaque Puissante : +X en Attaque, -X en Défense (X≤4) Défense Puissante : -X en Attaque, +X en Défense (X≤4) Coup précis : +X en Attaque, -2*X en Défense, +X à la Marge de Réussite (X≤2)					
Possessions _____							

Nom _____

Description _____

Puissance ○

Caractéristiques

Intelligence Actuel
 Volonté
 Communication
 Force
 Dextérité
 Perception

Compétences

A L C E

Armes

nc	nm	Carac	Dégâts	Notes

Bottes

Attaque Puissante : +X en Attaque, -X en Défense (X≤4)
 Défense Puissante : -X en Attaque, +X en Défense (X≤4)
 Coup précis : +X en Attaque, -2*X en Défense, +X à la Marge de Réussite (X≤2)

Énergie ○

Points de Vie ○

Possessions _____

Magie

Créer / Détruire	/
Comprendre / Contrôler	/
Physique	
Esprit	
Énergie	

Sortilèges

Coût	Portée	Durée	Zone	Effets
1	Soi	Instantané / 1 round	Minuscule	Infime (1 pt dégâts)
2	Toucher / 50 cm	5 rounds	Petite	Léger (2 pts dégâts)
3	20 mètres	15 rounds	Taille humaine	Moyen (4 pts dégâts)
4	200 mètres	Une heure	Groupe	Fort (6 pts dégâts)
5	A vue	Une journée	Village	Puissant (10 pts dégâts)

Techniques _____

Livre de Sorts _____