TALISLANTA

NOM :	
Profession :	
Pays natal :	
Race :	Age :
Niveau :	Exp. :

Apparence, compétences innées :

CARACTERISTIQUES :	
Intelligence :	
Perception :	
Volonté :	
Charisme :	
Force :	
Dextérité :	
Constitution :	Guérison :
Vitesse :	Mouv.:
Points de vie :	
Encomb. Max. :	

Personnalité, caractère :

Possessions diverses :	Poids :

Basic Combat Rating :		
Modif. aux dégâts :		
Armes maîtrisées :	Rat. :	Dég. :
Protections :		Valeur :

Basic Magic Rating :
Sorts par jour :
Champs d'études magiques :

Moyen de transport ou monture :

COMPETENCES :	Modif. :
Primaires (+1 par niveau)	
Secondaires (+1 tous les 2 niveaux)	
Rudimentaires (augment. en étudiant)	

Languages (Primaires ou Rudiment.)	

Sorts connus (magiciens) :	*Modif.*

Parents, contacts ou mentor :

Cultes ou sociétés secrètes éventuels :

OPTIONS DE COMBAT :

Initiative : 1d20 + Vitesse de chaque adversaires avec le plus grand qui l'emporte.
Attaque de base : 1d20 + CR (- CR si défenseur actif et -2 si bouclier) puis riposte idem du ou des perdants.
On peut se défendre contre : CR / 2 opposants (+1 si bouclier).
TYPES D'ATTAQUES SPECIALES :
Fuite /Diversion : 1 attaque réussie = fuite sans problème contre 1 opposant.
Capture : 1 attaque réussie = immobilisation de l'opposant (sauveg. Dex puis Force / Force aux rounds suivants).
Etourdir/Assommer : attaque réussie = dégâts subdual (0 PV = inconscience).
Coup visé : -1 à -10 au jet de dé selon la difficulté.
Désarmer : 1 attaque réussie = attaquant désarmé (si jet > à sa Force) et arme jetée à 1d10 feet.
Faire reculer : 1 attaque réussie = opposant recule de 1d10 feet dans la direction forcée (1d10 x 2 si critique).
Attaque multiples : -5 cumulables par attaque en plus de la première aux jets de chaque attaques !
Incapaciter : attaque critique sur un coup visé = l'opposant à -5 à tous ses jets en plus des effets secondaires.
Parade/Evitement : le défenseur annonce avant le jet d'attaque et jette en même temps = si ≥ jet attaquant : OK !

Notes personnelles :

FORTUNE GLOBALE (1 LO = 10 LA = 100 LC) : Attention ! Distinguer les valeurs réellement transportées des autres.

Lunes d'or (LO)	*Lunes d'argent (LA)*	*Lunes de cuivre (LC)*	*Titres, crédits, comptes et valeurs diverses :*

Pyramide Dracartane (5 LA)	*Pentacle Cymrilien (5 LO)*	*Empereur Quan (100 LO)*	*Adamante de L'Haan (1 LA)*	*Croissant Zandir (10 LO)*	*Cuivre Aamienne (1 LC)*	*Radiant Océanien (1 LO)*