

NOM : _____

NATIONALITÉ : _____

CARACTÉRISTIQUES :

PHYSIQUE	Force		Agilité		Endurance	
SOCIAL	Charisme		Perspicacité		Émotions	
MENTAL	Intelligence		Perception		Volonté	

LANGUES (1 x Intelligence) :

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES :

Points d'action (PA) : (Agilité d6) + (2 x Perspicacité) + (arme 1) + (bouclier 1) + (arme 2) + (bouclier 2)

Armement Principal

AGILITÉ D6	+	2x Perspicacité	Bonus PA Arme 1	Bonus PA Bouclier 1	Bonus PA Arme 2	Bonus PA Bouclier 2	Total
D6	+						

Armement Secondaire

AGILITÉ D6	+	2x Perspicacité	Bonus PA Arme 1	Bonus PA Bouclier 1	Bonus PA Arme 2	Bonus PA Bouclier 2	Total
D6	+						

Défense passive (DP) : (2 x Agilité) + (1 x Perception) + (Athlétisme : Défense passive -1) + (Protection : Armure -1) + (armure) + (arme 1) + (bouclier 1) + (arme 2) + (bouclier 2)

Armement Principal

2x Agilité	1x Perception	(Athlétisme : Défense passive) - 1	(Protection : Armure) - 1	Bonus DP Armure	Bonus DP Arme 1	Bonus DP Bouclier 1	Bonus DP Arme 2	Bonus DP Bouclier 2	Total

Armement Secondaire

2x Agilité	1x Perception	(Athlétisme : Défense passive) - 1	(Protection : Armure) - 1	Bonus DP Armure	Bonus DP Arme 1	Bonus DP Bouclier 1	Bonus DP Arme 2	Bonus DP Bouclier 2	Total

Réduction d'armure :

Points de vie (PV) : 20 + (8 x Endurance)

20	+	8x Endurance	Total
20	+		

Seuil de blessure grave (SBG) : (2 x Endurance) + (2 x Volonté)

2x Endurance	+	2x Volonté	Total
	+		

Potentiel fractal :

Potentiel fractal maximal		Potentiel fractal +/- (Énergie/Ousia)		Points de courant fractal (PCF)	
---------------------------	--	---------------------------------------	--	---------------------------------	--

ÉQUIPEMENT :

Arme	Caractéristique	Coût en PA	Dégâts	Maniement	Bonus PA	Bonus DP	Type de dégâts
Bouclier	Caractéristique	Coût en PA	Dégâts	Maniement	Bonus PA	Bonus DP	Type de dégâts

Armure	Force Minimale	Bonus DP	Réduction	Pénalité de jet	Pénalité de vitesse

Jet d'attaque : (Habilité de l'arme)d6 + (2 x Caractéristique associé à l'arme) – (Pénalité jet d'armure) – (Pénalité main non dominante ou bouclier)

Arme Principale

HABILITÉ D6	+	2x Caractéristique	-	Pénalité de jet d'armure	-	Pénalité main non dominante ou de bouclier	Total
D6	+		-		-		

Arme Secondaire

HABILITÉ D6	+	2x Caractéristique	-	Pénalité de jet d'armure	-	Pénalité main non dominante ou de bouclier	Total
D6	+		-		-		

Autre

HABILITÉ D6	+	2x Caractéristique	-	Pénalité de jet d'armure	-	Pénalité main non dominante ou de bouclier	Total
D6	+		-		-		

Autre

HABILITÉ D6	+	2x Caractéristique	-	Pénalité de jet d'armure	-	Pénalité main non dominante ou de bouclier	Total
D6	+		-		-		

Autre

HABILITÉ D6	+	2x Caractéristique	-	Pénalité de jet d'armure	-	Pénalité main non dominante ou de bouclier	Total
D6	+		-		-		

HABILITÉS :

Novice	1-■ 2-□ APTITUDES SOCIALES							
Praticien	3-□ Expression				3-□ Compréhension sociale			
Expert	4-□ Persuasion		4-□ Manipulation		4-□ Dynamique sociales		4-□ Sincérité	
Maître	5-□ 6-□ Intimidation	5-□ 6-□ Rhétorique	5-□ 6-□ Mensonge	5-□ 6-□ Séduction	5-□ 6-□ Étiquette	5-□ 6-□ Messages non verbaux	5-□ 6-□ Empathie	5-□ 6-□ Détection des mensonges

Novice	1-■ 2-□ ARTS ET MÉTIERS							
Praticien	3-□ Talents manuels				3-□ Talents artistiques			
Expert	4-□ Matériaux lourds		4-□ Matériaux légers		4-□ Création		4-□ Arts de la scène	
Maître	5-□ 6-□ Forgeron	5-□ 6-□ Menuisier et Maçon	5-□ 6-□ Tanneur et Couturier	5-□ 6-□ Marin	5-□ 6-□ Artisanat	5-□ 6-□ Composition	5-□ 6-□ Chant et Musique	5-□ 6-□ Danse et Personnification

Novice	1-■ 2-□ ATHLÉTISME							
Praticien	3-□ Performances physiques				3-□ Combat à mains nues			
Expert	4-□ Mobilité		4-□ Équitation		4-□ Attaque		4-□ Défense	
Maître	5-□ 6-□ Course et Natation	5-□ 6-□ Escalade et Saut	5-□ 6-□ Terrestre	5-□ 6-□ Aérienne	5-□ 6-□ À mains nues	5-□ 6-□ Armes de poing	5-□ 6-□ Esquive	5-□ 6-□ Défense passive

Novice	1-■ 2-□ CONNAISSANCES ACADÉMIQUES							
Praticien	3-□ Sciences générales				3-□ Sciences fractales			
Expert	4-□ Sciences humaines		4-□ Stratégies		4-□ Ingénierie fractale		4-□ Enchantement	
Maître	5-□ 6-□ Histoire et Politique	5-□ 6-□ Droit et Théologie	5-□ 6-□ Commerce	5-□ 6-□ Tactiques militaires	5-□ 6-□ Énergieia	5-□ 6-□ Ousia	5-□ 6-□ Fabrication de glyphes	5-□ 6-□ Identification de la Magicka

Novice	1-■ 2-□ ESCROQUERIE							
Praticien	3-□ Habilités manuelles				3-□ Habilités sociales			
Expert	4-□ Tours de mains		4-□ Furtivité		4-□ Tromperie		4-□ Connaissance des milieux interlopes	
Maître	5-□ 6-□ Vol	5-□ 6-□ Crochetage	5-□ 6-□ Camouflage	5-□ 6-□ Mouvement silencieux	5-□ 6-□ Contrefaçon de documents	5-□ 6-□ Jeux et Tricherie	5-□ 6-□ Contacts	5-□ 6-□ Contrebande

	MAGICKA ELEMENTUM			
Amplification	1-■ Ignis	1-■ Aqua	1-■ Aero	1-■ Terra
Direction	2-□ Ignis	2-□ Aqua	2-□ Aero	2-□ Terra
Manipulation	3-□ Ignis	3-□ Aqua	3-□ Aero	3-□ Terra
Animation	4-□ Ignis	4-□ Aqua	4-□ Aero	4-□ Terra
Création	5-□ Ignis	5-□ Aqua	5-□ Aero	5-□ Terra
Spécialisation	6-□ Ignis	6-□ Aqua	6-□ Aero	6-□ Terra

Novice	1-■ 2-□ MANIEMENT DES ARMES DE PRÉCISION							
Praticien	3-□ Armes perforantes de mêlée				3-□ Armes de jet			
Expert	4-□ Maniement 1 main		4-□ Maniement 2 mains		4-□ Lancer		4-□ Armes à projectiles	
Maître	5-□ 6-□ Armes courtes	5-□ 6-□ Armes longues	5-□ 6-□ Armes massives	5-□ 6-□ Armes d'hist	5-□ 6-□ Armes de lancer	5-□ 6-□ Objets lancés	5-□ 6-□ Arcs	5-□ 6-□ Arbalètes

Novice	1-■ 2-□ MANIEMENT DES ARMES DE PUISSANCE							
Praticien	3-□ Armes tranchantes de mêlée				3-□ Armes contondantes de mêlée			
Expert	4-□ Maniement 1 main		4-□ Maniement 2 mains		4-□ Maniement 1 main		4-□ Maniement 2 mains	
Maître	5-□ 6-□ Armes courtes	5-□ 6-□ Armes longues	5-□ 6-□ Armes massives	5-□ 6-□ Armes d'hist	5-□ 6-□ Armes courtes	5-□ 6-□ Armes longues	5-□ 6-□ Armes massives	5-□ 6-□ Armes d'hist

Novice	1-■ 2-□ PROTECTION							
Praticien	3-□ Armures				3-□ Boucliers			
Expert	4-□ Légères		4-□ Lourdes		4-□ Petits		4-□ Grands	
Maître	5-□ 6-□ Souples	5-□ 6-□ Métalliques	5-□ 6-□ Reliées	5-□ 6-□ À plaques	5-□ 6-□ De poing	5-□ 6-□ De corps	5-□ 6-□ De corps	5-□ 6-□ Intégraux

Novice	1-■ 2-□ SCIENCES DE LA VIE							
Praticien	3-□ Connaissance de l'ergon				3-□ Connaissance de l'einaï			
Expert	4-□ Herboristerie		4-□ Premiers soins		4-□ Méditation		4-□ Perception des auras	
Maître	5-□ 6-□ Drogues	5-□ 6-□ Poisons	5-□ 6-□ Blessures légères (PV)	5-□ 6-□ Blessures graves (BG)	5-□ 6-□ Transcendantale	5-□ 6-□ Onirique	5-□ 6-□ Potentiel fractal	5-□ 6-□ Rose des vents

Novice	1-■ 2-□ SURVIE							
Praticien	3-□ Chasse				3-□ Reconnaissance			
Expert	4-□ Traquer		4-□ Apprivoisement animal		4-□ Perception		4-□ Exploration	
Maître	5-□ 6-□ Pistage	5-□ 6-□ Piégeage	5-□ 6-□ Communication animale	5-□ 6-□ Dressage	5-□ 6-□ Vigilance	5-□ 6-□ Investigation	5-□ 6-□ Campement	5-□ 6-□ Orientation

POINTS D'EXPÉRIENCE (PX) :

Points au départ	Points obtenus	Points utilisés	Points restants
40			