



Nom :



Surnom :

Occupation : Peuple :

Pays d'origine : Sexe : Age :

Historique du Personnage

Avantages

Défauts

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Le Corps

Joueur :



Base d initiative

PER + AGI + Bonus de Corps

Base d esquive

AGI + Esquive + Bonus de Corps

Bonus aux dommages

BD

La mort

- RES points de vie.

3 bless. graves → jet de VOL (10)

4 bless graves

Points de vie
Maximum Actuels

Seuil de Blessure grave :
(-2/-6/-12)

Seuil de blessure critique :
(-4)

Combat

Armes

Initiative

Base + modif. arme

Attaque

MEL + Arme + modif

Portée ~ Défense

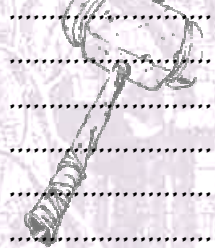
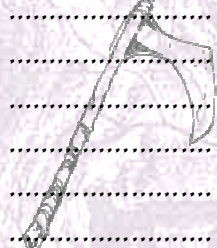
MEL + Arme + modif

Dommages

MR + BD + modif

Taille

TAI



Armure :

.....

Veste seule / Partielle / complète

Protection : / /

Malus : / /

Le malus s'applique aux jets d'AGI. (y compris l'esquive).

Charge maximum

(-8)

Demi charge

(-4)

Charge quotidienne

(-2)

Le malus s'applique pour toute valeur > ou =.

Equipement

.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

Monture :

Caractéristiques

RES FOR AGI

PER MEL EMP

ART TAI MV

BD Pdv SBG

SBC

Compétences :

.....	/	
.....	/	
.....	/	
.....	/	

Notes :

Nom :

Royaume :

Seigneur :

Population :

.....

Domaine

Corps

 /

Armée

Défense

Habitants

Organisation

Esprit

 /

Finance

Espionnage

Âme

 /

Cap. magique

Rel. diplomat.

Rôle du Personnage

.....
.....
.....
.....

L'Esprit

Joueur :

.....



Potentiel d'Emprise : EMP + Connaiss. Danseur ou Résonance
+ Bonus d'Esprit.

Potentiel intuitif : CRÉ + Résonance ou Empathie du Danseur
+ Bonus d'Esprit.

Sort d'une autre obédience : Seuil du sort +5 ou +10

Magie intuitive : Seuil du sort (fixé par l'EG) ×2

Obédience

Potentiel d'Emprise

Potentiel intuitif



Les Danseurs

Nom du Danseur

Mémoire
(×5 = seuils max)

Sorts en mémoire

Bonus d'Emprise

Empathie

Endurance
(Nb de sorts par jour)

.....					 /
.....					 /
.....					 /
.....					 /
.....					 /
.....					 /

L'Emprise

Contre Magie : POT d'Emprise contre Dif. POT d'Emprise de l'Adversaire.
Danse +1 tour si réussite. Sort bloqué si MR 10.

Résistance Magique : EMP ×2 contre Dif. 15. MR ajoutée au seuil du sort.

Nom du Sort

Obédience

Seuil

Portée - Zone d'effet

Durée

Danse

Description

.....						
.....						
.....						
.....						
.....						
.....						
.....						
.....						
.....						
.....						
.....						
.....						

Membres de la Compagnie :

.....
.....

Contacts

Alliés

Neutres

Ennemis

.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

L'Âme

Joueur :



Art

Les Arts Magiques

Potentiel d'Art magique : ART + Art profane ou Art magique
+ Bonus d'Âme.

Art

Potentiel

Oeuvres

Art ~ Instrument

Durée ~ temps

Seuil

Description

.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

Les Saisons

Saisonins

Magie Saisonine

Seuil

Description

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

La Flamme

Flamme

Bienfaits

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Peines de Ténèbres

Ténèbre

Noirceur

Peines de Perfidie

Perfidie

.....
.....
.....
.....
.....
.....

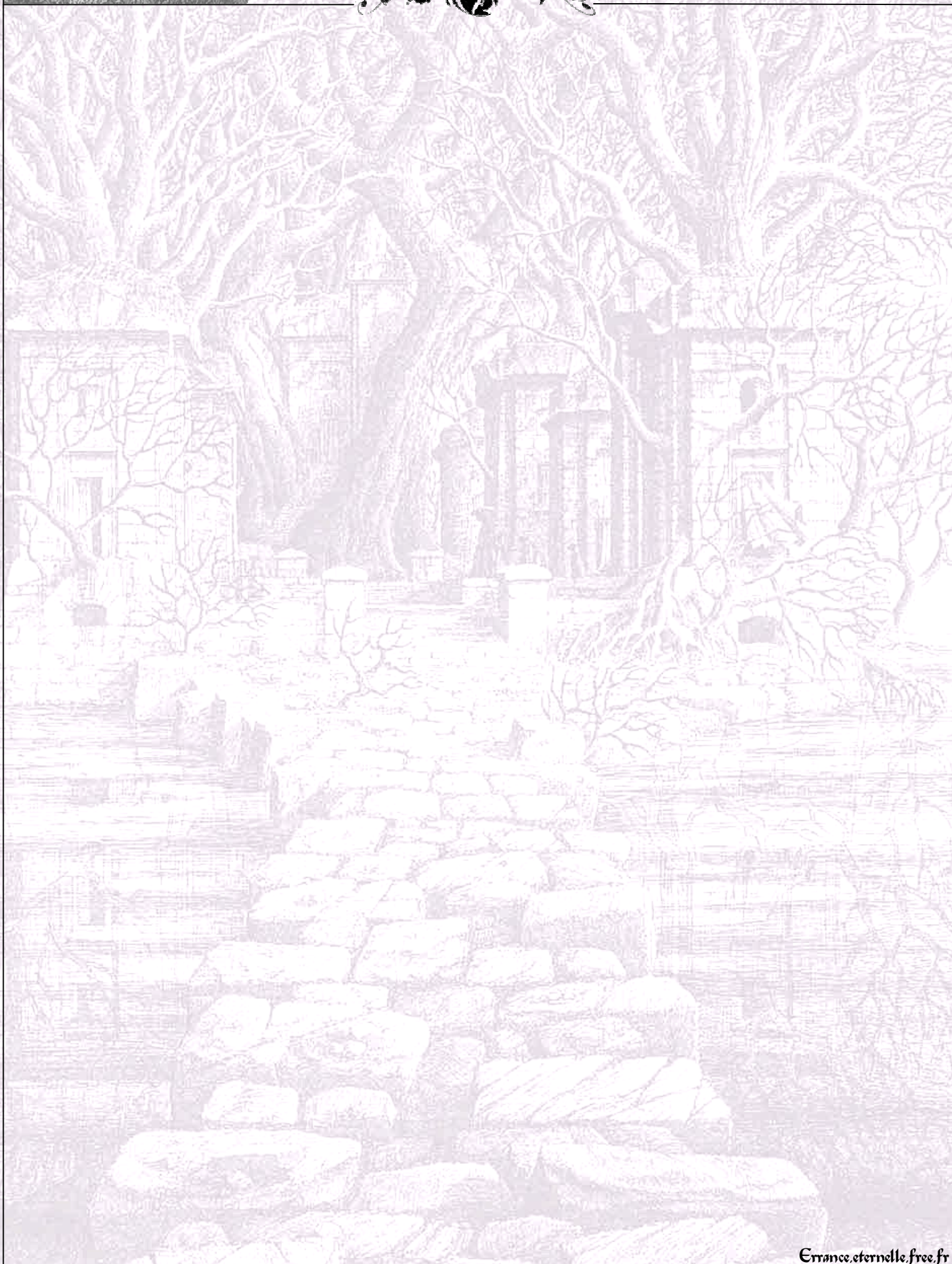
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Notes

Joueur :

.....

None



Notes

Joueur :

.....

NOVINE

