



### Traits De Caractère

	SCORE
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

### Réputations

	TYPE	SCORE
_____	(_____)	_____
_____	(_____)	_____
_____	(_____)	_____
_____	(_____)	_____
_____	(_____)	_____
_____	(_____)	_____
_____	(_____)	_____
_____	(_____)	_____
_____	(_____)	_____
_____	(_____)	_____

### Combat

Armure : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Charge : \_\_\_\_\_  
 Encaissement : \_\_\_\_\_  
 Modificateurs de combat : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Niveaux De Santé		Niveaux De fatigue	
Indemne	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Dispos
Blessures légères	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	0 <input type="checkbox"/>	2 min Essoufflé
Blessures moyennes	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1 <input type="checkbox"/>	10 min Las
Blessures graves	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-3 <input type="checkbox"/>	30 min Fatigué
Incapacité	<input type="checkbox"/>	-5 <input type="checkbox"/>	1 h Épuisé
Mort	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2 h Inconscient
		Fatigue :	_____

### Blessures

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Armes	INIT	ATQ	DÉF	DGT	PORT	CHG	
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	

INIT = Viv + Arme - Enc  
 ATQ = Dex + Comp + Arme  
 DÉF = Viv + Comp + Arme  
 DGT = For + Arme

### Équipement

Charge totale : \_\_\_\_\_ Encombrement : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Maison : \_\_\_\_\_

Domus Magna : \_\_\_\_\_

Alliance : \_\_\_\_\_

Primus : \_\_\_\_\_

Sceau de magicien : \_\_\_\_\_

Parents : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Alliance d'apprentissage : \_\_\_\_\_

### Ars Magiques

Exp	TECHNIQUE	SCORE	Exp	FORME	SCORE	Exp	FORME	SCORE
<input type="checkbox"/>	Creo	Cr	<input type="checkbox"/>	Animal	An	<input type="checkbox"/>	Ignem	Ig
<input type="checkbox"/>	Intellego	In	<input type="checkbox"/>	Aquam	Aq	<input type="checkbox"/>	Imaginem	Im
<input type="checkbox"/>	Muto	Mu	<input type="checkbox"/>	Auram	Au	<input type="checkbox"/>	Mentem	Me
<input type="checkbox"/>	Perdo	Pe	<input type="checkbox"/>	Corpus	Co	<input type="checkbox"/>	Terram	Te
<input type="checkbox"/>	Rego	Re	<input type="checkbox"/>	Herbam	He	<input type="checkbox"/>	Vim	Vi

### Totaux de Lancer de Sorts

**Score de lancer :** Tech + Forme + Éne + Aura

**Formels :** Score de lancer + Dé

**Rituels :** Score de lancer + Artes Lib + Philos + Dé

**Spontanés (Fatigue) :** (Score de lancer + Dé tension) / 2

**Spontanés (Sans fatigue) :** Score de lancer / 5

### Vitesse d'incantation rapide

Viv + Finesse = \_\_\_\_\_ + Dé tension

### Reconnaître un effet magique

Per + Vigilance = \_\_\_\_\_ + Dé ( $\geq 15$  - magnitude)

### Cibler

Per + Finesse = \_\_\_\_\_ + Dé

### Concentration

Éne + Concentration = \_\_\_\_\_ + Dé

### Résistance magique

Parma Magica x 5 = \_\_\_\_\_ + Forme

### Lancer multiple

Int + Finesse = \_\_\_\_\_ + Dé tension - Nb sorts ( $\geq 9$ )

### Laboratoire

#### Total de laboratoire

Int + Th Magie + Aura = \_\_\_\_\_ + Tech + Forme

**Limite de Vis :** Th Magie x 2 = \_\_\_\_\_

### Rituel de Longévité

Total de laboratoire : \_\_\_\_\_

Modificateur au jet de vieillissement : \_\_\_\_\_

Séquelles de Crépuscule : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Vis brut

Art	Pions	Forme physique
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

### Familier

Int/Rus	Taille	CORDES
_____	_____	Bronze _____ Argent _____ Or _____
Per	For Mys	QUALITÉS DE LIEN ET POUVOIRS : _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
For	Enc	
Éne	Fat	
Pré	Init	
Com	Atq	
Dex	Déf	
Qik	Dgt	

SORT : \_\_\_\_\_  
Forme : \_\_\_\_\_ Technique : \_\_\_\_\_  
Niveau : \_\_\_\_\_ Bonus : \_\_\_\_\_  
Portée : \_\_\_\_\_ Durée : \_\_\_\_\_ Cible : \_\_\_\_\_  
Expérience : \_\_\_\_\_ Maîtrise : \_\_\_\_\_  
Notes : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

SORT : \_\_\_\_\_  
Forme : \_\_\_\_\_ Technique : \_\_\_\_\_  
Niveau : \_\_\_\_\_ Bonus : \_\_\_\_\_  
Portée : \_\_\_\_\_ Durée : \_\_\_\_\_ Cible : \_\_\_\_\_  
Expérience : \_\_\_\_\_ Maîtrise : \_\_\_\_\_  
Notes : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

SORT : \_\_\_\_\_  
Forme : \_\_\_\_\_ Technique : \_\_\_\_\_  
Niveau : \_\_\_\_\_ Bonus : \_\_\_\_\_  
Portée : \_\_\_\_\_ Durée : \_\_\_\_\_ Cible : \_\_\_\_\_  
Expérience : \_\_\_\_\_ Maîtrise : \_\_\_\_\_  
Notes : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

SORT : \_\_\_\_\_  
Forme : \_\_\_\_\_ Technique : \_\_\_\_\_  
Niveau : \_\_\_\_\_ Bonus : \_\_\_\_\_  
Portée : \_\_\_\_\_ Durée : \_\_\_\_\_ Cible : \_\_\_\_\_  
Expérience : \_\_\_\_\_ Maîtrise : \_\_\_\_\_  
Notes : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

SORT : \_\_\_\_\_  
Forme : \_\_\_\_\_ Technique : \_\_\_\_\_  
Niveau : \_\_\_\_\_ Bonus : \_\_\_\_\_  
Portée : \_\_\_\_\_ Durée : \_\_\_\_\_ Cible : \_\_\_\_\_  
Expérience : \_\_\_\_\_ Maîtrise : \_\_\_\_\_  
Notes : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

SORT : \_\_\_\_\_  
Forme : \_\_\_\_\_ Technique : \_\_\_\_\_  
Niveau : \_\_\_\_\_ Bonus : \_\_\_\_\_  
Portée : \_\_\_\_\_ Durée : \_\_\_\_\_ Cible : \_\_\_\_\_  
Expérience : \_\_\_\_\_ Maîtrise : \_\_\_\_\_  
Notes : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

SORT : \_\_\_\_\_  
Forme : \_\_\_\_\_ Technique : \_\_\_\_\_  
Niveau : \_\_\_\_\_ Bonus : \_\_\_\_\_  
Portée : \_\_\_\_\_ Durée : \_\_\_\_\_ Cible : \_\_\_\_\_  
Expérience : \_\_\_\_\_ Maîtrise : \_\_\_\_\_  
Notes : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

SORT : \_\_\_\_\_  
Forme : \_\_\_\_\_ Technique : \_\_\_\_\_  
Niveau : \_\_\_\_\_ Bonus : \_\_\_\_\_  
Portée : \_\_\_\_\_ Durée : \_\_\_\_\_ Cible : \_\_\_\_\_  
Expérience : \_\_\_\_\_ Maîtrise : \_\_\_\_\_  
Notes : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

SORT : \_\_\_\_\_  
Forme : \_\_\_\_\_ Technique : \_\_\_\_\_  
Niveau : \_\_\_\_\_ Bonus : \_\_\_\_\_  
Portée : \_\_\_\_\_ Durée : \_\_\_\_\_ Cible : \_\_\_\_\_  
Expérience : \_\_\_\_\_ Maîtrise : \_\_\_\_\_  
Notes : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

SORT : \_\_\_\_\_  
Forme : \_\_\_\_\_ Technique : \_\_\_\_\_  
Niveau : \_\_\_\_\_ Bonus : \_\_\_\_\_  
Portée : \_\_\_\_\_ Durée : \_\_\_\_\_ Cible : \_\_\_\_\_  
Expérience : \_\_\_\_\_ Maîtrise : \_\_\_\_\_  
Notes : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_