

NOM

PRONOM

TRAITS

IDENTITÉ

LIENS

THÈME

ORIGINE

1	<input type="checkbox"/> Admiration <input type="checkbox"/> Infériorité	<input type="checkbox"/> Loyauté <input type="checkbox"/> Méfiance	<input type="checkbox"/> Affection <input type="checkbox"/> Haine	4	<input type="checkbox"/> Admiration <input type="checkbox"/> Infériorité	<input type="checkbox"/> Loyauté <input type="checkbox"/> Méfiance	<input type="checkbox"/> Affection <input type="checkbox"/> Haine
2	<input type="checkbox"/> Admiration <input type="checkbox"/> Infériorité	<input type="checkbox"/> Loyauté <input type="checkbox"/> Méfiance	<input type="checkbox"/> Affection <input type="checkbox"/> Haine	5	<input type="checkbox"/> Admiration <input type="checkbox"/> Infériorité	<input type="checkbox"/> Loyauté <input type="checkbox"/> Méfiance	<input type="checkbox"/> Affection <input type="checkbox"/> Haine
3	<input type="checkbox"/> Admiration <input type="checkbox"/> Infériorité	<input type="checkbox"/> Loyauté <input type="checkbox"/> Méfiance	<input type="checkbox"/> Affection <input type="checkbox"/> Haine	6	<input type="checkbox"/> Admiration <input type="checkbox"/> Infériorité	<input type="checkbox"/> Loyauté <input type="checkbox"/> Méfiance	<input type="checkbox"/> Affection <input type="checkbox"/> Haine

### POINTS FABULA

- ◆ **+1 Point Fabula** si vous n'en avez aucun au début de la session.
- ◆ **+1 Point Fabula** lorsqu'un **Méchant** fait son entrée.
- ◆ **+1 Point Fabula** en cas d'**échec critique** sur un test.
- ◆ **+2 Points Fabula** si vous **capitulez** à zéro PV.

- ◆ Dépensez **1 Point Fabula** après un test pour invoquer **un trait** et relancer un ou deux dés (sauf en cas d'**échec critique**).
- ◆ Dépensez **1 Point Fabula** après un test pour invoquer **un lien** et ajouter **son intensité** au résultat (une fois par test).
- ◆ Dépensez **1 Point Fabula** pour **modifier l'histoire**. Si vous modifiez un élément existant, vous devez obtenir la permission de la personne l'ayant introduit.

### POINTS D'EXPÉRIENCE

À la fin de chaque session, vous gagnez automatiquement **5 PX**. Puis :

- ◆ Gagnez un **nombre de PX** égal à **[Points Fabula dépensés par le groupe ÷ nombre de personnages joueurs]**.
- ◆ Gagnez un **nombre de PX** égal à **[Points Ultima dépensés par les Méchants]**.

Enfin, si vous avez **10 PX ou plus**, perdez **10 PX** et gagnez **1 niveau**.

MODIFICATEUR D'INITIATIVE :

DÉFENSE :

DÉFENSE MAGIQUE :

### EQUIPEMENT

Peut équiper :  Armure martiale  Bouclier martial  Arme de corps à corps martiale  Arme à distance martiale

INVENTAIRE

DESCRIPTION

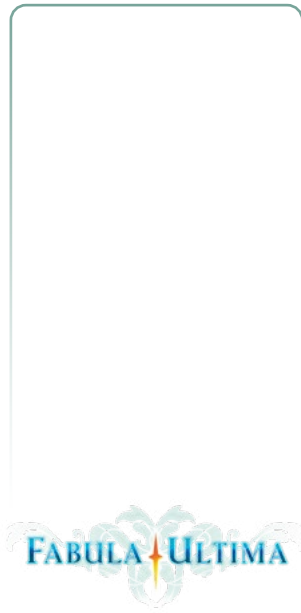
ACCESSOIRE

ARMURE

MAIN PRINCIPALE

MAIN SECONDAIRE

### SINGULARITÉS



### ATTRIBUTS & ÉTATS

BASE      ACTUEL

**DEXTÉRITÉ** 

RALENTI·E

ENRAGÉ·E

**INTUITION** 

ÉTOURDI·E

**PUISSANCE** 

AFFAIBLI·E

EMPOISONNÉ·E

**VOLONTÉ** 

TRAUMATISÉ·E

### POINTS DE VIE, POINTS DE MAGIE, POINTS D'INVENTAIRE

MAX

ACTUEL

**PV**

[PUI x 5] + NIVEAU + AUTRE

CRISE

**PM**

[VOL x 5] + NIVEAU + AUTRE

**PI**

6 + AUTRE

### NIVEAU DU PERSONNAGE



CLASSE / NIVEAU

ATOUS GRATUITS

INFORMATIONS SUR LES COMPÉTENCES

CLASSE / NIVEAU

ATOUS GRATUITS

INFORMATIONS SUR LES COMPÉTENCES

CLASSE / NIVEAU

ATOUS GRATUITS

INFORMATIONS SUR LES COMPÉTENCES



## ARCANA & SORTS

Gardez ici une trace de tous les **sorts** que vous avez appris, ainsi que tous les **Arcana** que vous avez liés.

NOM	PM	CIBLES	DURÉE



## RITUELS

Disciplines :  Arcanisme  Chimérisme  Élémentalisme  Entropisme  Ritualisme  Spiritisme

## NOM DU PERSONNAGE

### AUTRES CLASSES

Gardez ici une trace de toutes les nouvelles informations de classe. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas avoir plus de **3 classes non maîtrisées**.

CLASSE / NIVEAU

ATOUTS GRATUITS

INFORMATIONS SUR LES COMPÉTENCES

CLASSE / NIVEAU

ATOUTS GRATUITS

INFORMATIONS SUR LES COMPÉTENCES

CLASSE / NIVEAU

ATOUTS GRATUITS

INFORMATIONS SUR LES COMPÉTENCES

CLASSE / NIVEAU

ATOUTS GRATUITS

INFORMATIONS SUR LES COMPÉTENCES

### COMPÉTENCES HÉROÏQUES

## OPTIONS

Suivez ici vos **Pouvoirs Zéros** et autres règles spéciales de votre campagne.



## SAC À DOS & NOTES



ZÉNITS