

NOM

PRONOM

TRAITS	IDENTITÉ	
	THÈME	ORIGINE

LIENS	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 :

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

INVENTAIRE	DESCRIPTION
ACCESSOIRE	
ARMURE	
MAIN PRINCIPALE	
MAIN SECONDAIRE	

SAC À DOS & NOTES

ZÉNITS



ATTRIBUTS & ÉTATS

	BASE	ACTUEL	
DEXTÉRITÉ	_____	_____	<input type="checkbox"/> RALENTI·E } <input type="checkbox"/> ENRAGÉ·E
INTUITION	_____	_____	<input type="checkbox"/> ÉTOURDI·E
PUISSANCE	_____	_____	<input type="checkbox"/> AFFAIBLI·E } <input type="checkbox"/> EMPOISONNÉ·E
VOLONTÉ	_____	_____	<input type="checkbox"/> TRAUMATISÉ·E

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

	MAX	ACTUEL
PV [PUI x 5] + NIVEAU + AUTRE	_____	_____
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	

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

NOM DU PERSONNAGE

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

