

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 :

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	<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	CRISE
PM [VOL x 5] + NIVEAU + AUTRE	
PI 6 + AUTRE	



NIVEAU DU PERSONNAGE

CLASSE / NIVEAU

ATOOTS GRATUITS

INFORMATIONS SUR LES COMPÉTENCES

CLASSE / NIVEAU

ATOOTS GRATUITS

INFORMATIONS SUR LES COMPÉTENCES

CLASSE / NIVEAU

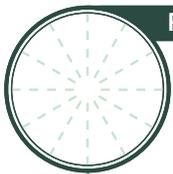
ATOOTS GRATUITS

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

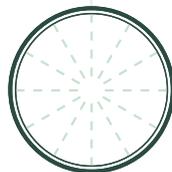
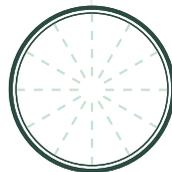
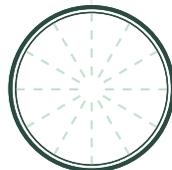
ATOUTS GRATUITS

INFORMATIONS SUR LES COMPÉTENCES

COMPÉTENCES HÉROÏQUES

OPTIONS

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



SAC À DOS & NOTES



ZÉNITS