Nom
concept

Hurlent les chimères

Age	
Poids	
Taille	
Cheveux	
Yeux	
Peau	

Caractéristiques

Force	+
Dextérité	+
Constitution	+

Intuition	+
Sagacité	+
Charisme	+

Compteurs

Blessure handicapante	15 +	1/-10%	2/-20%	3/-30%
(les Vitalité)	15 +			
Blessure grave	20 +	4/-50%	5/-70%	
Blessure mortelle	25 +	6/-95%	Mort ?	

Vie	récupération ( )		
Energie	récupération ( )		
nombre récupération / jour (CON + 1)			
Seuil blessure			

Compétences

	niveau	bonus	valeur
Athlétisme (For, Dex)*			+
Bluff (Int, Cha)			+
Concentration (Con, Sag)			+
Conduite (Sag, Dex)			+
Déguisement (Dex, Cha)			+
Diplomatie (Int, Cha)			+
Discrétion (Dex, Int)*			+
Equitation (Dex, Sag)			+
Erudition (Int, Sag)			+
Esquive (Dex, Cha)			+
Influence (Cha, Int)			+
Initiative (Dex, Sag)*			+
Intimidation (For, Cha)			+
Linguistique (Int, Cha)			+
Magie vs Foi (Int, Sag)			+

	niveau	bonus	valeur
Mêlée (For, Int)			+
Métier (Int, Dex)			+
Parade (For, Int)			+
Perception (Int, Sag)			+
Psychologie (Int, Sag)			+
Renseignements (Sag, Cha)			+
Représentation (Cha, Sag)			+
Réputation (Cha, Sag)			+
Sécurité (Dex, Int)			+
Soins (Dex, Int)			+
Stratégie (Int, Cha)			+
Subterfuge (Dex, Int)*			+
Survie (Con, Sag)			+
Tir (Int, Sag)			+
Volonté (Con, Sag)			+

Langues

Contacts

(1 seule caracteristique)	niveau	bonus	valeur
			+
			+
			+
			+
			+
			+
			+

Combat

Armes	Catégorie	Attaque	Notes	Dégâts
Mains nues				

Armures	Catégorie	Protec	Notes

Bouclier	Catégorie	Défense	Notes

Atouts

Apprentissage (Max 8)	
Compteurs (Max 8)	
Atouts	

Litse des atouts

	Richesse (niveau)		Banque £
	Livre		
	Ecu		
	Deniers		
	Livre = 240 dneirs Livre = 20 Ecu		

Equipement

Atouts magique

PM

Style :

Domaines

PM	0	1	2	3	4
Portée	Mêlée	Jet	Tir	vue	hors de vue
Durée	Instantanée ou un tour	1D6 + degrés tours ou concentration	1 scène ou un jour	1 séance ou une semaine	longtemps ou jusqu'à un moment précis
Cibles ou zone	1 ou chaise	2 ou chariot	3 ou grande salle	8 ou maison	16 ou château
délais	tout de suite	dans 1D6 tours	dans une scène ou dans un jour	dans une semaine ou dans une séance	lorsqu'une condition précise se présente
effets génériques	effets amateurs	-	effets professionnels	-	effets brutasse
dégâts et soins	1D6 + caractéristique	2D6 + caractéristique	3D6 + caractéristique	4D6 + caractéristique	5D6 + caractéristique
corps spéciaux	-	1 coup	-	2 coups	-
Modificateurs	+1 / -1	+2 / -2	+3 / -3	+4 / -4	+5 / -5
Invocations de combat	-	FD1	FD2	FD3	FD4
Invocation négociées (niveau +5)	-	FD5	FD6	FD7	FD8
niveau des créatures invoquées	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 7	niveau 10
création d'objets temporaires	-	-	FD1	-	FD2
Nombre domaines combinés	un domaine unique	deux domaine combinés	trois domaines combinés	quatre domaines combinés	cinq domaines combinés

Passions

Folies