

Nom : _____ Rang : _____ Profession : _____
Race : _____ XP : _____ Joueur : _____

Attributs

4	6	8	10	12	Agilité
4	6	8	10	12	Intellect
4	6	8	10	12	Ame
4	6	8	10	12	Force
4	6	8	10	12	Vigueur

Compétences

	Naviguer (Agilité)
	Grimper (Force)
	Conduire (Agilité)
	Combat (Agilité)
	Jeu (Intellect)
	Tripes (Ame)
	Soin (Intellect)
	Intimidier (Ame)
	Investiguer (Int.)
	Connaissance (Int.)
	Crocheter (Agilité)
	Observer (Intellect)
	Persuader (Ame)
	Piloter (Agilité)
	Réparer (Intellect)
	Chevaucher (Agilité)
	Tir (Agilité)
	Discrétion (Agilité)
	Conn. Rue (Intellect)
	Survie (Intellect)
	Nager (Agilité)
	Moquerie (Intellect)
	Cancer (Agilité)
	Pister (Intellect)
	
	
	

	Bonus	
Déplacement :		
Parade :		
Résistance :		
Charisme :		

Handicaps

Avantages

Objet	Matériels	Emplacement	Poids

Argent : _____ Total : _____
Emcombrement Maximum : _____
Malus Ecombrement : _____

Armures		
Type	Zone	Protection Poids
_____	T-C-B-J	_____
_____	T-C-B-J	_____
_____	T-C-B-J	_____
_____	T-C-B-J	_____

Armes				
Type	Distance CdT	Dégâts	Poids	

Blessures

□1 □2 □3 □Inc

Permanentés :

Fatigue

☐ 1 ☐ 2 ☐ Inc

Compagnon	
Type : _____	Déplacement : _____
Nom : _____	Parade : _____
Agilité : _____	Résistance : _____
Intellect : _____	Notes : _____
Arme : _____	
Force : _____	
Vigueur : _____	

EVERNIGHT

Points de Pouvoir _____



Miracles

☐ Armure	Novice	2PP	Touché	3 (1/round)	2 pts ou 4 avec degré
☐ Blast**	Aguerri	2 à 6PP	24/48/96	Instant.	2d6 à 3d6 points
☐ Éclair	Novice	1 à 6PP	12/24/48	Instant.	2d6 à 3d6 points x3
☐ Augment ^o /Diminut ^o Trait	Novice	2PP	Intellect	3 (1/round)	+1 type de dé ou 2
☐ Détecter/Cacher Magie	Novice	2PP	à vue	3 (1/round) ou 1 (1/h)	voit ou cache La magie
☐ Déflection	Novice	2PP	Touché	3 (1/round)	-2 ou -4 pour les adv.
☐ Dissipation de La Magie	Aguerri	3PP	Intellect	Instant.	Annulation d'un pouvoir
☐ Peur	Novice	2PP	Intellect x2	Instant.	Tripes à -2 avec degré
☐ Projection de flammes	Novice	2PP	Flame Temp.	Instant.	2d10 si Agilité raté
☐ Soin Majeur**	Vétéran	10/20PP	Touché	Instant.	guérison après une heure
☒ Soin*	Novice	3PP	Touché	Instant.	1 blessure par succès
☐ Lumière	Novice	1PP	Touché	10min (1/min)	Éclairage sur un objet
☐ Tempête Solaire**	Aguerri	5PP	Foi x2	Instant.	2d10 sur un large temp.
☐ Frappe augmentée	Novice	2PP	Touché	3 (1/round)	+2 ou +4 aux dg arme
☐ Étourdissement	Novice	2PP	12/24/48	Spécial	Vigueur ou Secoué

Sorts

☐ Armure	Novice	2PP	Touché	3 (1/round)	2 pts ou 4 avec degré
☐ Barrière	Aguerri	1PP/sect.	Intellect	3 (1/round/sect)	Résistance 10
☐ Blast	Aguerri	2 à 6PP	24/48/96	Instant.	2d6 à 3d6 points
☐ Éclair	Novice	1 à 6PP	12/24/48	Instant.	2d6 à 3d6 points x3
☐ Augment ^o /Diminut ^o Trait	Novice	2PP	Intellect	3 (1/round)	+1 type de dé ou 2
☐ Détecter/Cacher Magie	Novice	2PP	à vue	3 (1/round) ou 1 (1/h)	voit ou cache La magie
☐ Déflection	Novice	2PP	Touché	3 (1/round)	-2 ou -4 pour les adv.
☐ Dissipation de La Magie	Aguerri	3PP	Intellect	Instant.	Annulation d'un pouvoir
☐ Peur	Novice	2PP	Intellect x2	Instant.	Tripes à -2 avec degré
☐ Projection de flammes	Novice	2PP	Flame Temp.	Instant.	2d10 si Agilité raté
☐ Vol	Vétéran	3/6PP	Touché	3 (1/round)	Vol à La vitesse de Dep.
☐ Invisibilité	Aguerri	5PP	Soi	3 (1/round)	-4 ou -6 pour être détecté
☐ Obscurcissement	Novice	2PP	Intellect	3 (1/round)	Zone d'obscurité totale : -6
☐ Pions de Mizridoor	Novice	3PP	Intellect	3 (1/round)	Invocation d'un soldat magique
☐ Marionette	Vétéran	3PP	Intellect	3 (1/round)	Contrôle si Ame en échec
☐ Rapidité	Aguerri	4PP	Touché	3 (2/round)	Contrôle si Ame en échec
☐ Frappe augmentée	Novice	2PP	Touché	3 (1/round)	2 actions par round
☐ Vitesse	Novice	1PP	Touché	3 (1/round)	Double la vitesse de base
☐ Étourdissement	Novice	2PP	12/24/48	Spécial	Vigueur ou Secoué
☐ Télékinésie	Aguerri	5PP	Intellect	3 (1/round)	Déplacement d'objets à distance
☐ Marche Muraille	Novice	2PP	Touché	3 (1/round)	Grimper a vitesse de Dep.

