Nom :	Athanör		
Race :	Gwaghdorwàn		
Ville :	Kangor		
Taille :	1,93 m	Poids :	80 Kg
Cheveux :	Blonds	Yeux :	Bleus
Age :	217 ans	Sexe :	Masculin
Main :	Droitier	Œil :	Droitier
Apparence :	51+ PR 15 = 66		
Profession :	Elémage		
Statut :	Moyen		
Niveau :	6		
XP :	70 000		

Langages

Coût :	2/*	Parlé	Ecrit
1 Gwaghdor		7	7
2 Calaan (commun)		7	7
3 Navkelt		5	0
4		0	0
5		0	0
6		0	0
7		0	0
8		0	0
9		0	0
10		0	0

Signes Particuliers

P12

CARAC		Temp.	Pot.	Dev.	Norm	Race	Spé.	Total
Constitution	CO	91	91	8	10	0	0	10
Agilité	AG	100	100	10	25	5	20	50
Autodiscipline	AD	90	90	8	10	-20	0	-10
Mémoire	ME	70	70	6	0	5	0	5
Raisonnement*	RS	95	95	9	15	0	0	15
Développement	DEV	XXX	XXX	41	XXX	XXX	XXX	XXX
Force	FO	50	50	XXX	0	0	0	0
Rapidité	RP	97	97	XXX	15	10	0	25
Présence	PR	89	89	XXX	5	10	0	15
Empathie*	EM	100	100	XXX	25	5	20	50
Intuition	IT	78	78	XXX	5	0	0	5

1D8	Max race : 110	Récup : X3,6	
Base PdeC :	35 + 7 = 42		
Cap de PdeC :	47	Bonus bouclier :	0
Type D'armure :	2	Bonus Déf :	25 -0 = 25
MM0/RP0/Proj0		Bonus divers :	
Base de MM :	20,5m/rd	Allure Max. :	

Compétences

Compétence	Coût				DM	Carac		Niv.	Obj.	Div.	Div.	Total
Cuir Souple	9	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	0	AG	50					
Cuir Rigide	9	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	0	AG	50					
Cotte de Maille	10	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	0	FO	0					
Armure de Plates	11	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	0	FO	0					
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
C1 Dague	9	☑☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	5	FO	0					5
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Aggrav. Blessures	20	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	AG/FO	25					0
Rixe	8	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	FO/AG	25					0
Feinte	9	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RP/PR	20					-5 ‰
Combat espace restreint	15	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	XXX	0					-25
Combat Aveugle Ouïe	10	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RS/EM	33					8%
Revers	20	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	AG/RS	33					8%
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
╫ Dév. Corp.	8	☑☑☑☑☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	25	CO	10					35╫
		8/5/7/5////////////////////										

Compétence		Coût				DM	Carac		Niv.	Obj.	Div.	Div.	Total
Percep. Vue		3	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	IT	5					15
Percep. Odorat		3	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	IT	5					15
Percep. Ouïe		3	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	IT	5					15
Percep. Goût		3	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	IT	5					15
Percep. Toucher		3	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	IT	5					15
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Equitation	Cheval	3	☑☑☑☑☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	20	EM	50					70
Animalerie	Cheval	2/5	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	EM/PR	33					43
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Filature		5	☑☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	5	AG	50					55
Dissimulation		5	☑☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	5	!AD!	30					35
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Env. Hostile	Froid	3	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	AG/AD	20					-5
Env. Hostile	Chaleur	3	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	AG/AD	20					-5
Env. Hostile	Tangage	3	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	AG/AD	20					-5
Volonté		XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	65
JR Essence		XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	EM	50			0	-5	45
JR Théurgie		XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	IT	5			0	-5	0
JR Mentalisme		XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	PR	15			0	-5	10
JR Poison		XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	CO	10			0	10	20
JR Maladie		XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	CO	10			0	100	110

Nom :	Athanör		Carac.	Temp	Total	PP		Points de Pouvoir			Pl2
Profession :	Elémage		EM	100	50	3	PP de Base :	3/niv x3 = 54			
Statut :	Moyen						PP appris :	0			
Niveau :	6						Total PP :	54			
XP :	70 000		MAG	XXX	50	3	Génération :	2 PP/rd/Niv.	12 PP/rd		

PARAMETRES

	Coût	DM	Maximums
Cibles	2/*	10	nb de Cibles : _____
Conditionnel	2/*	0	nb. de Conditions : _____
Durée	1/*	12	Durée : _____
Portée	1/*	12	Portée Spatiale : _____
Stockage	1/*	7	nb de PP : _____
Zone	2/*	10	Rayon : _____ Volume : _____

LISTES DE SORTS

NOM	Type	%

Compétence	Coût				DM	Carac		Niv.	Obj.	Div.	Div.	Total
Runes	1/4	☑☑☑☑☑☑☑☑☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	40	EM	50	3/N-18				108
Concordance	1/4	☑☑☑☑☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	20	EM	50	3/N-18				88
Percep. Pouvoir	1/3	☑☑☑☑☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	20	EM	50	3/N-18				88
Projection du Pouvoir	2/4	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	MAG	50	3/N-18				78
_____	___	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
_____	___	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Sujet Air	2/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RS/ME	10	2/N-12				
Sujet Chair	5	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RS/ME	10	2/N-12				
Sujet Chaleur*	1/*	☒☒☒☒☒☑☑☑☑☑	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☑	☑☑☑☑☑	120	RS/ME	10	2/N-12				142
Sujet Dictions	2/6	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RS/ME	10	2/N-12				
Sujet Electricité*	2/*	☒☒☒☒☒☑☑☑☑☑	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☑	☑☑☑☑☑	120	RS/ME	10	2/N-12				142
Sujet Essence Primaire	4	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RS/ME	10	2/N-12				
Sujet Ether	10	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RS/ME	10	2/N-12				
Sujet Force	4/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RS/ME	10	2/N-12				
Sujet Froid*	1/*	☒☒☒☒☒☑☑☑☑☑	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☑	☑☑☑☑☑	120	RS/ME	10	2/N-12				142
Sujet Liquide*	1/*	☒☒☒☒☒☑☑☑☑☑	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☑	☑☑☑☑☑	120	RS/ME	10	2/N-12				142
Sujet Lumière	2/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RS/ME	10	2/N-12				
Sujet Obscurité	2/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RS/ME	10	2/N-12				
Sujet Os	1/4	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RS/ME	10	2/N-12				
Sujet Pensée	1/4	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RS/ME	10	2/N-12				
Sujet Runes*	2/*	☑☑☑☑☑☑☑☑☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	40	RS/ME	10	2/N-12				62
Sujet Son	4/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RS/ME	10	2/N-12				
Sujet Terre	2/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RS/ME	10	2/N-12				
Sujet Végétaux	1/4	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RS/ME	10	2/N-12				
Sujet Vie	10	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	RS/ME	10	2/N-12				
_____	___	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Gestuelle Création	1/*	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☑	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	50	AG/IC	28	3/N-18				96
Gestuelle Modification	1/*	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☑	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	50	AG/IC	28	3/N-18				96
Gestuelle Destruction	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	AG/IC	28	3/N-18				
Gestuelle Analyse	1/*	☑☑☑☑☑☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	25	AG/IC	28	3/N-18				71
Gestuelle Détection	1/*	☑☑☑☑☑☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	25	AG/IC	28	3/N-18				71

Compétence	Coût				DM	Carac		Niv.	Obj.	Div.	Div.	Total
LangM Pneumatikos (Air)	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	MAG	50	3/N-18				
LangM Carna (Chair)	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	MAG	50	3/N-18				
LangM Pyrosis (Chaleur)	1/*	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☑	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	50	MAG	50	3/N-18				118
LangM Logos (Dictions)	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	MAG	50	3/N-18				
LangM Magnétic (Electrici	1/*	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☑	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	50	MAG	50	3/N-18				118
LangM Mana (Ess. Primair	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	MAG	50	3/N-18				
LangM Planeos (Ether)	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	MAG	50	3/N-18				
LangM Kinêtikos (Force)	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	MAG	50	3/N-18				
LangM Cryosis (Froid)	1/*	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☑	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	50	MAG	50	3/N-18				118
LangM Aqua (Liquides)	1/*	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☑	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	50	MAG	50	3/N-18				118
LangM Aster (Lumière)	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	MAG	50	3/N-18				
LangM Chaos (Obscurité)	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	MAG	50	3/N-18				
LangM Ostéos (Os)	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	MAG	50	3/N-18				
LangM Psyché (Pensée)	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	MAG	50	3/N-18				
LangM Kabal (Runes)	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	MAG	50	3/N-18				
LangM Echos (Son)	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	MAG	50	3/N-18				
LangM Geos (Terre)	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	MAG	50	3/N-18				
LangM Herbum (Végétaux)	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	MAG	50	3/N-18				
LangM Zoé (Vie)	1/*	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	MAG	50	3/N-18				
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Direc. Eclair de Feu	1/4	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	AG	50	3/N-18				98
Direc. Boule de Feu	1/4	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	AG	50	3/N-18				98
Direc. Eclair de Feu-Froid	1/4	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	AG	50	3/N-18				98
Direc. Boule de Feu-Froid	1/4	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	AG	50	3/N-18				98
Direc. Eclair D'Electrcité	1/4	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	AG	50	3/N-18				98
Direc. Boule d'Electricité	1/4	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	AG	50	3/N-18				98
Direc. Eclair de Liquide	1/4	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	AG	50	3/N-18				98
Direc. Boule de Liquide	1/4	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	AG	50	3/N-18				98
Direc. Eclair de Glace	1/4	☑☑☑☑☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	20	AG	50	3/N-18				88
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Administration	2/5	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	RS/PR	15	2/N-12				57
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Rituel	1/4	☑☑☑☑☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	20	RS/ME	10	3/N-18				48
Sav. en Cercles	1/4	☑☑☑☑☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	20	ME/RS	10	3/N-18				48
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								

HISTORIQUE PERSONNAGE

Nom : Athanör Origine : _____

Race : Gwaghdorwàn _____

p12

Caractère Comportement : _____

_____

_____

_____

Capacités Raciales

Cicatrisation : ne peut conserver aucune cicatrice
Vision : Excellente et d'une acuité bien supérieure à celle des humains
Vision de nuit : si la lune ou les étoiles sont présentes, l'elfe voit comme en plein jour.
Sous un faible éclairage, la vue est parfaitement claire jusqu'à 30m.
Ouïe fine : 3 fois la portée auditive d'un humain.
Sommeil : Pas de sommeil, 3h de méditation/nuit suffisent. Possibilité de faire "nuit blanche" 1 soir sur 3 sans fatigue.
Grande endurance : possibilité de voyager 16h/jour sans courbatures ni fatigue anormale.
Immortel : (sauf mort violente), pas de vieillissement, l'apparence reste celle des 20ans. Immunité aux maladies de toutes sortes.

Archétype
Le personnage est un multiplicateur de Points de Pouvoirs x2
S'il porte un objet multiplicateur, cet objet ajoutera donc +1 à sa multiplication

+20 à l'ECD **+20 à l'AG**

Finances

Pièces de Mithril (Pm) :	0
Pièces de Platine (Pp) :	0
Pièces d'Or (Po) :	5
Pièces d'Argent (Pa) :	28
Pièces de Bronze (Pb) :	71
Pièces de Cuivre (Pc) :	35
Pièces d'Etain (Pe) :	21

Objets à Bonus de Sorts

Personnage : Athanör

Nom	XPP	X géné	Réserve PP
Anneau en Or	2	1	0
	1	1	0
	1	1	0
	1	1	0
	1	1	0
Synthèse	**2**	**1**	**0**

Armure

Decsription : Robe de Mage en tissu rouge

TAVestimentaire	2				RS/Max		RS/Max			RS/Max
TAProtection	2	Pénalité max	0	Mat, Casque	Cuir	Jambe D	0/0		Bras D	0/0
TAMagique	2	Pénalité min	0	RS Casque	0/0	Jambe G	0/0		Bras G	0/0
Matière Armure	cuir	Pénalité RP	0	Plastron	0/0	Tibia D	0/0		Av.Bras D	0/0
Bonus BD	0	Pénalité Projeciles	0	Dorsal	0/0	Tibia G	0/0		Av.Bras G	0/0

Armes de Mêlée

Nom	Bonus	Type	Mul	RS Actu	RS Max	BD	Long. (Cm)	Localisation	Enc. (Kg)
Dague	0	normale en fer	1	134	134	0	30		0,5
			1						
			1						
			1						
			1						
			1						
			1						
			1						
			1						
			1						
			1						

Bouclier

			1		0	

Armes de Projectiles

Nom	Bonus	Type	Mul	Localisation	Enc. (Kg)
			1		
			1		
			1		
			1		
			1		
			1		
			1		
			1		

Projectiles

Nom	Bonus	Type	Mul	RS Actu	RS Max	Nb
			1			
			1			
			1			
			1			
			1			
			1			
			1			
			1			

Objets divers

Désignation / Description	Localisation	Enc.

Objets divers	Désignation / Description	Localisation	Enc.
Vêtements	Chemise de lin rouge, pantalon de lin rouge, chausses de cuir bleues, ceinturon de cuir noir		
	Cape de laine bordée de fils d'argent et doublée de soie rouge		
Sac à dos (15kg/10l. Max.)			
Ouvet 4 saisons en laine + fourrure		Sac à Dos	
Nécéssaire d'écriture dans une petite boîte en bois (20x15x5cm) : 3 plumes d'oies, un pot d'encre noire, quelques feuilles de parchemin de la taille de la boîte			
Outre en cuir (2 litres)			