

LA FLAMME DES ARCANES

Feuille de personnage

Personnage		Axe moral		PV:	
Nom, Prénom		Axe éthique		PM:	
Race		Voies (20 px)	<input type="checkbox"/> Cléricale <input type="checkbox"/> Magique <input type="checkbox"/> Martiale <input type="checkbox"/> Sournoise	CA:	

Traits (5 px par sél., max 25 px)
Constitution <input type="checkbox"/>
Intelligence <input type="checkbox"/>
Spiritisme <input type="checkbox"/>
Vigueur <input type="checkbox"/>
Volonté <input type="checkbox"/>

Capacités raciales	
1.	
2.	
3.	

Connaissances de base (10 px)	
Ambidextrie	
Combat aveugle	
Grâce divine	
Lancement musical	
Lancement en armure	
Langage : Commun	
Langage : Elfisme	
Langage : Illythiri	
Langage : Nanisme	
Langage : Primal	
Langage : Arcanique	
Magie exotique	
Maniement des Armes de jet	
Maniement des Armes à feu	
Maniement des Boucliers	
Maniement des Épées	
Maniement des Haches	
Maniement des Lances	
Maniement des Masses	
Métier : Armurier	
Métier : Coureur des bois	
Métier : Forgeron	
Métier : Homme du peuple	
Métier : Mineur	

Connaissances avancées (10 px)	
Abjurateur	
Alchimie avancée	
Anubisséen	
Attaque dévastatrice	
Ambidextrie avancée	
Assassinat	
Bannissement	
Chirurgie	
Combat sacré	
Consécrateur	
Contrechant	
Contrecoup	
Déplacements silencieux	
Désarmement à distance	
Détection de l'invisible	
Druide	
Enchanteur	
Évocateur	
Exécuteur	

Expert du vol	
Firiéliéen	
Faux-monnyage	
Gaiéite	
Grande quantité	
Kardosséen	
Immunité magique	
Lancement instantané	
Miraculeux	
Mot de vérité	
Musique bardique	
Mystariléen	
Nécromancien	
Poche secrète	
Points vitaux	
Prise de l'ours	
Sabotage	
Raïl'hekéen	
Réanimation	
Sethite	
Strasséen	
Tireur embusqué	
Terrassement	
Transfert d'énergie	
Yahvéite	

Connaissances de maître (10 xp)	
Animal Totem	
Bris d'équipement	
Charge destructrice	
Coup à la Jack	
Dissimulation sournoise	
Esprit sain dans un corps sain	
Faux aveux	
Identification	
Imitateur	
Lancement à retardement	
Lancement mental	
Magie destructrice	
Main agile	
Maitre assassin	
Malédiction persistante	
Miracle hétéroclite	
Parade en mouvement	
Poigne de fer	
Potion unique	
Présence divine	
Protection étendue	
Puissance du mental	
Purification	
Regénération physique	
Regénération spirituelle	
Regénérescence spirituelle	
Sacrement divin	
Sainte croisade	
Savoir temporaire	
Tir meurtrier	
Toucher de la goule	

Traumatisme	
Virtuose des pièges	
Vision véritable	
Zone anti-magie	

COMPÉTENCES GÉNÉRALES (5 px par sél., max 25 px)																			
Alchimie																			
Alerte																			
Interrogatoire																			
Méditation																			
Pose de piège																			
Premiers soins																			

COMPÉTENCES CLÉRICALES (5 px par sél., max 25 px)																			
Bénédictions																			
Coup divin																			
Druidisme																			
Malédictions																			
Miracles																			
Vade Retro																			

COMPÉTENCES MAGIQUES (5 px par sél., max 25 px)																			
Abjuration																			
Conc. accrue																			
Enchantement																			
Évocation																			
Nécromancie																			
Rés. magique																			

COMPÉTENCES MARTIALES (5 px par sél., max 25 px)																			
Att. en charge																			
Coup assommant																			
Expertise martiale																			
Maintien																			
Parade de coups																			
Tir de précision																			

COMPÉTENCES SOURNOISES (5 px par sél., max 25 px)																			
Att. sournoise																			
Camouflage																			
Contrefaçon																			
Désarmement																			
Déguisement																			
Vol à la tire																			

Notes diverses :
