

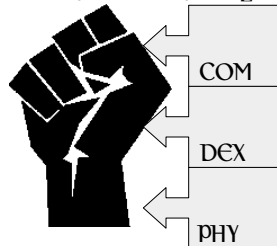
MUNDUS VETUS

NOM :
AGE :
DESCRIPTION :

PEUPLE :
ORIGINE :

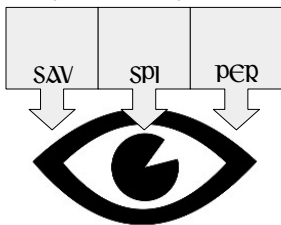
FORCE

COMBAT/DEXTERITÉ/PHYSIQUE



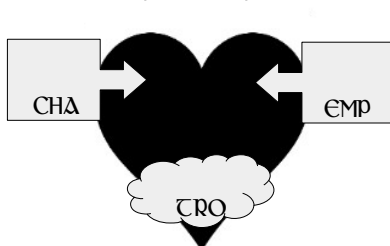
ESPRIT

SAVOIR/SPIRITUALITÉ/PERCEPTION

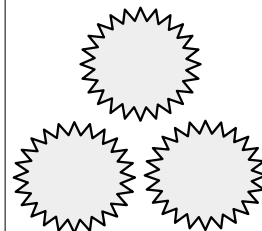


INTENTION

CHARISME/EMPATHIE/TROMPERIE



PROVIDENCE



ARCHÉTYPES

Entre parenthèse indiquez le domaine auquel le NIVL bonus sera apporté.

Nom : Effet :	+1 ()
Nom : Effet :	+1 ()
Nom : Effet :	+1 ()
Nom : Effet :	+1 ()

ATTRIBUTS

Les attributs de naissance ne peuvent s'acquérir qu'à la création du personnage. Chaque attribut apporte un avantage bien particulier.

AFFRONTEMENT		CONFRONTATION	PSYCHÉ	<i>« Il y a du bien dans ce monde, et cela vaut la peine de se battre » :</i>
Fatigue 0 = NIVL -1 /	Armure /	Sagesse /	Points d'âme 0 = Mort / 3	
Blessures Légères 0 = NIVL -2 /	Blessures Graves 0 = Inconscient <0 = Mort /	Volonté /	Choc si complet = Handicap / 6	

LÉGENDE ET EXPÉRIENCE

Points de Légende : /12	Apprentissage:	Points d'Expérience : En cours : Total :
-----------------------------------	----------------	--

PERSONNALITÉ

TRAITS DE CARACTÈRE	DÉFAUT	HANDICAP
AMBITION		

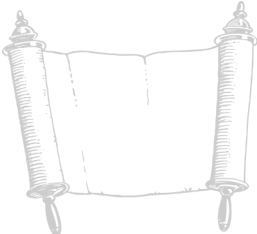
ALLIÉS ET AMIS	RIVAUX ET ENNEMIS
Un PNJ allié/ami peut vous offrir jusqu'à 2 services. Après quoi, il vous demandera une faveur en retour.	Un PNJ rival/ennemi fera tout ce qui est en son pouvoir pour nuire à votre PJ. La MD peut faire un jet de Destin pour savoir si le PNJ est au même endroit que votre PJ.

ÉQUIPEMENTS	
En comptant, armes, instruments, bourse, armure, casque, bouclier et autres équipements, un personnage peut porter sur lui un total de 10 items. Des exceptions raisonnables peuvent être acceptées par la MD (par exemple, un parchemin glissé à la ceinture), mais au-delà de cela il faudra trouver une solution pour transporter des items supplémentaires.	

USURE			
Lorsque la MD vous signale qu'un item est soumis à l'usure, notez-le dans « équipements » et ci-dessous. Lorsque vous devez faire un jet d'usure, lancez les 3D12. Si au moins un dé affiche un 12, cochez une seule case. Quand les trois cases sont cochées, l'item est épuisé ou usé et doit être réparé ou racheté.			
	☐ ☐ ☐		☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐		☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐		☐ ☐ ☐

TECHNIQUES, SORCILÈGES ET SAVOIR-FAIRE			
Dans le cadre ci-dessous, notez vos techniques, bénédictions, sorts, recettes alchimiques, savoir-faire, etc.			

ARMES	VD	INSTRUMENTS	BONUS
ARMURE ET CASQUE		BOUCLIER	

NOTES : 
--