FEUILLE DE PERSONNAGE
2016

Brumes

Nom et prénom du joueur:	**Nom du personnage:**
Faction / Groupe:	**Organisation:**
Voie:	**Société Secrète:**

Nb de GN: **Nb de Brumes de Bataille:** **XP (max):** **PV (max):** **PA (max):**

Indiquez votre nom et prénom, ainsi que celui de votre personnage. Indiquez les informations concernant vos choix de groupe. Calculez votre nombre d'XP à dispotion (nombre de GN Brumes à l'actif du perso x 2 ! x 1 pour les Brumes de Bataille). Veuillez cochez et indiquez ensuite sur cette feuille de personnage les différentes compétences de votre personage. **Cette feuille doit toujours être sûr vous et ce pendant toute la durée du jeu. Elle peut à tout moment vous être demandée par les MJ / Orga ou PNJ.**

x	Compétences de base	Coût	Niv.
	Assommer	2	
	Barde	2	
	Bourre-Pif	4	
	Croche-patte	2	
	Crochetage de verrous	Spécial	
	Forgeron	4	
	Immunité | à:	Spécial	
	Lire et écrire	2	
	Maniement des armes à feu	2	
	Maître de Tir	5	
	Points de magie supplémentaires | Nb:	1	
	Points de vie supplémentaire I	3	
	Points de vie supplémentaire II	5	
	Points de vie supplémentaire III	7	
	Points de vie supplémentaire IV	10	
	Points de vie supplémentaire V	20	
	Points de vie supplémentaire VI	40	
	Premiers soins	2	
	Médecine	4	
	Réparation de boucliers	3	
	Tabasse	2	
	Tanneur	3	
	Voleur	5	

x	Compétences magique	Coût	Niv.
	Alarme	2	M
	Antidote	2	A
	Armure de mage I	4	M - A
	Armure de mage II	5	M - A
	Armure de mage III	6	M - A
	Armure de mage IV	7	M - A
	Berseker	4	M - A
	Bourrasque	2	M
	Champ de force	3	M
	Désarmer	2	M
	Détection d'effet	3	M
	Dissipation des arcanes	2	M
	Feu	1	M - A
	Force des géants	6	M - A
	Identification de potions	3	M - A

x	Compétences magiques (suite)	Coût	Type
	Lumière	1	M
	Mur de force	4	M - A
	Nausée	3	M - A
	Oubli	3	M - A
	Pétrification	6	M - A
	Potion de mana I	4	A
	Potion de mana II	6	A
	Projectile I	1	M - A
	Projectile II	2	M - A
	Projectile III	3	M - A
	Projectile IV	4	M - A
	Projectile V	5	M - A
	Ralentissement	5	M - A
	Résistance à la magie	4	M
	Silence	4	M - A
	Soins modérés	2	M - A
	Soins importants	6	M - A
	Sommeil	2	M - A
	Surdité	3	M - A
	Transfert magique	2	M
	Vérité	4	M - A

x	Compétences PNJ	
	Arrêt du temps	*PNJ*
	Assassinat	*PNJ*
	Brise Arme	*PNJ*
	Brise Bouclier	*PNJ*
	Drain / Don démonique	*PNJ*
	Douleur	*PNJ*
	Duel	*PNJ*
	Coma	*PNJ*
	Lumière Aveuglante	*PNJ*
	Terreur	*PNJ*
	Tremblement de terre	*PNJ*
	Obsession	*PNJ*
	Ouragan	*PNJ*
	Tsunami	*PNJ*
	Frénésie	*PNJ*
	Suffocation	*PNJ*
	Soumission	*PNJ*

Notes:

Objets magiques liés: