Mac FERGUS
Le jeu de rôle
(Basic system)

Nom _____ Race _____

Profession _____ Sexe _____ Age _____

Description _____

Motivation _____ Niveau _____

Caractéristiques du personnage

FOR _____ **DEX** _____ **INT** _____ **Idée** _____

CON _____ **APP** _____ **POU** _____ **Chance** _____

TAI _____

Bonus aux Dommages _____

FOR + TAI	Bonus Dom.
16 à 24	aucun
25 à 32	+1d4
33 à 40	+1d6
41 à 56	+2d6

Points de Magie

Inconscient				0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Points de Vie

Mort	-2	-1	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Compétences du personnage

Alchimie (0%) __
Armes d'hast (20%) __
Armes de lancer (20%) __
Armes de tir (25%) __
Armes de mêlées (25%) __
Art/Artisanat (5%) __
Art de la guerre (0%) __
Bagarre (50%)(1d3 de dégâts) __
Bibliothèque (10%) __
Camouflage (10%) __
Commandement (20%) __
Conduite d'attelage (20%) __
Connais. de la nature (10%) __
Connais. de la rue (10%) __
Connais. des peuples (20%) __
Courir (20%) __
Crocheter (10%) __
Déguisement (10%) __
Discrétion (15%) __
Dressage (10%) __

Écouter (10%) __
Équitation (20%) __
Érudition (20%) __
Esquiver (DEX x2%) __
Fouiller (20%) __
Guérison (10%) __
Grimper (40%) __
Langue..... (0%) __
Langue ..... (0%) __
Langue ..... (0%) __
Légendes (10%) __
Lire et écrire ..... (0%) __
Lire et écrire ..... (0%) __
Marchandage (15%) __
Nager (25%) __
Navigation (0%) __
Orientation (15%) __
Parade (0%) __
Persuasion (15%) __
Pièges (10%) __
Premiers soins (30%) __

Sagacité (25%) __
Sauter (25%) __
Scruter (15%) __
Suivre une piste (10%) __
Survie(10%) __
Vigilance (20%) __
Voler (5%) __

LOCALISATION DES POINTS D'ARMURE

Points du Chaos : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Armes ou objets magiques	Compétence	Dommages	Portée	PdV
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....

ENC maximum (FORx2) : ..... **Pénalités aux actions physiques**

ENC actuel : .... %

ARMURE
.....
.....
.....
.....
.....
.....

BOUCLIER
.....
.....
.....

Sortièlges et rituels

Collège de magie : .....

Sorts niveau 1

Nom (Portée, Coût, Durée)	Effet	%
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Sorts niveau 2

Nom (Portée, Coût, Durée)	Effet	%
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Equipement, argent, animaux

Sortileges et rituels

College de magie : .....

Sorts niveau 3

Nom (Portée, Coût, Durée)	Effet	%
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Sorts niveau 4

Nom (Portée, Coût, Durée)	Effet	%
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Rappels

Un sort de niveau supérieur ne peut être étudié que si le sort inférieur est déjà connu.
Lorsqu'un sort est nouvellement apprit son pourcentage de base est égal au POU du magicien.
Apprendre un sort d'un autre collège coûte 20 points d'XP.
On ne peut pas apprendre un sort tant que l'on a pas atteint sont niveau de maîtrise.

College de magie : .....

Sorts niveau 5

Nom (Portée, Coût, Durée)	Effet	%
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Sorts niveau 6

Nom (Portée, Coût, Durée)	Effet	%
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Sorts niveau 7

Nom (Portée, Coût, Durée)	Effet	%
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Sortileges et rituels

College de magie : .....

Sorts niveau 8

Nom (Portée, Coût, Durée)	Effet	%
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Sorts niveau 9

Nom (Portée, Coût, Durée)	Effet	%
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Sorts niveau 10

Nom (Portée, Coût, Durée)	Effet	%
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....