Feuille de pouvoirs religieux ~ Reproduction et copie autorisés

NOM DU JOUEUR : _____ **NOM DU PERSONNAGE :** _____

RELATION AVEC LA DIVINITÉ					
	Lamentable	Mauvaise	Neutre	Bonne	Excellente
	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□

COMPÉTENCE	Talent	Maî.	Bonus	Total
Prêtrise	Educ			
Rappel : niv. 0-1 : initié, niv. 2-9 : prêtre, niv 10 : grand prêtre et supérieur				

Nom de la divinité	
Panthéon	
Symbole	

COMPÉTENCES ASTRALES

Détail	Talent	Maî.	Bonus	Total	XP	Acquise
Attaque Astrale	VOL x2					
Défense Astrale	REF+ VOL					
Initiative Astrale	REF+ INT					
Furtivité Astrale	REF x2					
Recherche Astrale	INT x2					
Vitesse Astrale	INT+ VOL					

Rappel : en présence Astrale, les sortilèges font le double d'effets, et ont une difficulté de Maîtrise doublée !

Il est possible d'accorder un bonus de +2 à l'emploi d'une compétence Astrale en dépensant un point de pouvoir (maximum 5 points)

TALENTS

Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score
Sorcellerie	VOL+ COO	Invocation	VOL+ INT	Enchantement	VOL+ REF

Notes :

Sortilège / Pouvoir	Talent	Maî.	Bonus	Total	XP	Acquise	Coût	Maî	T.I..	Durée	Portée	Effets

TRANSFIGURATIONS	Niv.	Effets.

Rappel des seuils : 1 XP : Niv. 0 — 5XP : Niv. 1 — 20 XP : Niv. 2 — 40 XP : Niv. 3 — 60 XP : Niv. 4 — 80 XP : Niv. 5 — 100 XP : Niv. 6 — 125 XP : Niv. 7 — 150 XP : Niv. 8 — 175 XP : Niv. 9 — 200 XP : Niv.10