



NOM :

RACE :

CLASSE :

SEXE :

HISTOR. :

NIV. :

EXP. :

ÉTATS & EFFETS TEMPORAIRES

CARACTÉRISTIQUES

FORCE
FOR

modifier

car. de sort

maît.

maît.

INTELLIGENCE
INT

modifier

car. de sort

maît.

maît.

DEXTERITÉ
DEX

modifier

car. de sort

maît.

maît.

SAGESSE
SAG

modifier

car. de sort

maît.

maît.

CONSTITUTION
CON

modifier

car. de sort

maît.

maît.

CHARISME
CHA

modifier

car. de sort

maît.

maît.

COMPÉTENCES

MAÎT. EXP.

FOR

ATHLÉTISME

ACROBATIE

DISCRÉTION

ESCAMOTAGE

DEXTERITÉ

INT

ARCANES

HISTOIRE

INVESTIGATION

NATURE

RELIGION

SAGESSE

CHA

DRESSAGE

MÉDECINE

PERCEPTION

PERSPICACITÉ

SURVIE

CHARISME

INTIMIDATION

PERSUASION

REPRÉSENTAT.

SUPERCHERIE

AUTRES DONNÉES

selon le niveau

MAÎTRISE

donne l'avantage

INSPIRATION

10 + bonus persp.

PERSP. PASSIVE

10 + bonus invest.

INVEST. PASS.

10 + bonus perc.

PERC. PASSIVE

d20 + mod. DEX

INITIATIVE

selon la race

VITESSE

8 + maît. + mod. car. sort

DD SAUV. DES SORTS

VITESSE SPÉCIALE

SAUT EN LONGUEUR

SAUT EN HAUTEUR

PEUT PORTER

PEUT SOULEVER

VIE

POINTS DE VIE

restants

max

dé de vie + mod. CON

temporaires

DÉS DE VIE

max

selon class et niv.

restants

JDS CONTRE LA MORT

succès

échecs

ARMES

ARMES MAÎTRISÉES

ARMES COURANTES

ARMES DE GUERRE

ARMES POSSÉDÉES

corps à corps

à dist. | mun.

BONUS D'ATT.

PROPRIÉTÉS

CALCUL DES DÉGÂTS

TYPE DE DÉGÂT

Mains nues

1 + mod. FOR

FATIGUE

1

Désavantage aux tests de caractérist.

2

Vitesse réduite de 50 %

3

Désavantage lors des attaques et des JdS

4

Maximum de points de vie réduit de 50 %

5

Vitesse réduite à 0

6

Décès

SPÉCIAL

RICHESSSE

NIVEAU DE VIE :

PLATINE

OR

ELECTRUM

ARGENT

CUIVRE

ARMURE

CLASSE D'ARMURE

sans bouclier

totale

sans armure

10 + mod. DEX

ARMURES MAÎTRISÉES

LÉGÈRES

INTERMÉDIAIRES

LOURDES

BOUCLERS

ARMURES & PROTECTIONS

NOM / TYPE

C.A.

DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE DISCRÉTION

IMMUNITÉ, RÉSISTANCE & VULNÉRABILITÉ AUX DÉGÂTS

I R V

ACIDES

CONTONDANTS

FEU

FORCE

FOUDRE

FROID

NÉCROTiques

I R V

PERFORANTS

POISON

PSYCHIQUES

RADIANTS

TONNERRE

TRANCHANTS

R = demi-dégâts arrondis à l'inférieur

V = dégâts doublés

ÂGE

TAILLE

POIDS

PEAU

YEUX

CHEVEUX

PILOSITÉ

GUILDE :

FOI :

ALIGN :

PORTRAIT

CRI DE GUERRE
OU DEVISE :

ALLIÉS :

SIGNES
PARTICULIERS :

ENNEMIS :

PASSÉ DU PERSONNAGE

TRAITS DE PERSONNALITÉ

OUTILS & LANGUES

OUTILS MAÎTRISÉS

EXPERT.

LANGUES MAÎTRISÉES

PARLÉ

ÉCRIT

OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE

MAX

REST.

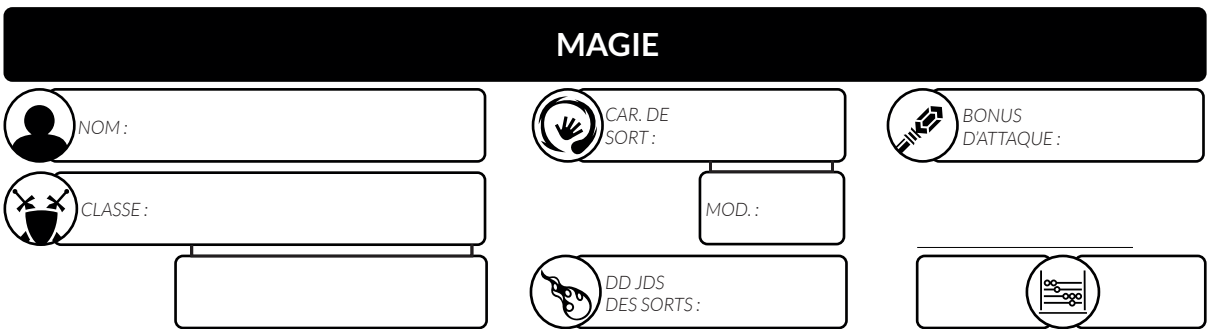
APTITUDES

AUTRES ÉQUIPEMENTS

CONSOMMABLES

NB.

NB.

[illegible]



COMPAGNON OU FORME SAUVAGE



NOM :



TAILLE :

ÉTATS ET EFFETS TEMPORAIRES



TYPE :



DURÉE :

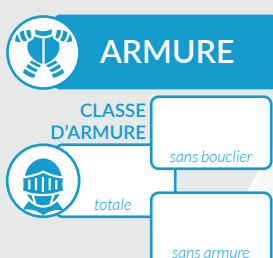
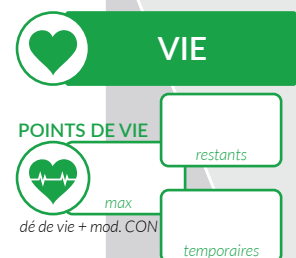
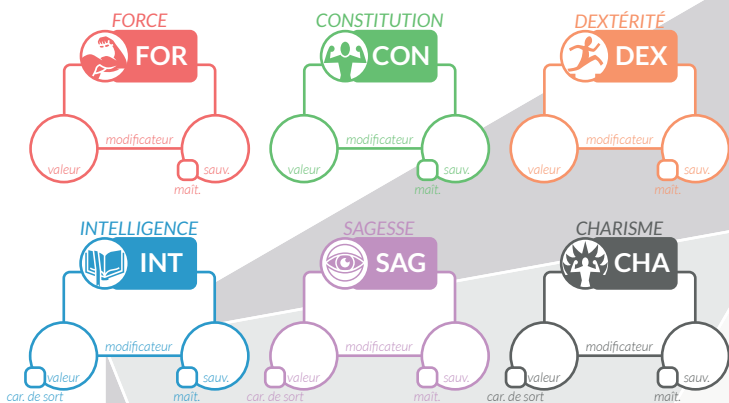
NOMBRE D'UTILISATIONS

max



restants

CARACTÉRISTIQUES



COMPÉTENCES

Diagram showing various skills (Athlétisme, Acrobatie, Discrétion, Escamotage, Arcanes, Histoire, Investigation, Nature, Religion, Dressage, Médecine, Perception, Perspicacité, Survie, Intimidation, Persuasion, Représentat., Supercherie) with checkboxes for 'MAÎT. EXP.' (Mastery/Expertise) and 'DEXTÉRITÉ' (Dexterity).

MAÎT. EXP.

- FOR**: ☐ ATHLÉTISME, ☐ ACROBATIE, ☐ DISCRÉTION, ☐ ESCAMOTAGE
- DEX**: ☐ ARCANES, ☐ HISTOIRE, ☐ INVESTIGATION, ☐ NATURE, ☐ RELIGION

DEXTÉRITÉ

- SAGESSE**: ☐ DRESSAGE, ☐ MÉDECINE, ☐ PERCEPTION, ☐ PERSPICACITÉ, ☐ SURVIE
- CHARISME**: ☐ INTIMIDATION, ☐ PERSUASION, ☐ REPRÉSENTAT., ☐ SUPERCHERIE



ATTAQUES & APTITUDES



COMPAGNON OU FORME SAUVAGE



NOM :



TAILLE :

ÉTATS ET EFFETS TEMPORAIRES



TYPE :



DURÉE :

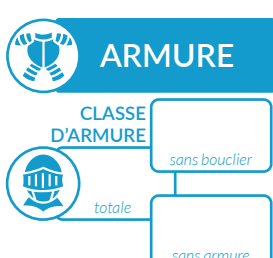
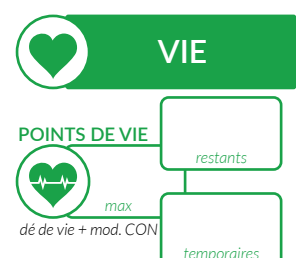
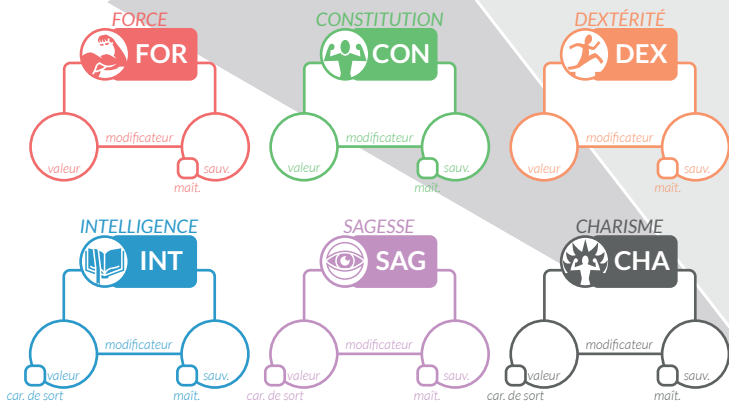
NOMBRE D'UTILISATIONS

max



restants

CARACTÉRISTIQUES



COMPÉTENCES

Diagram showing various skills (Athlétisme, Acrobatie, Discrétion, Escamotage, Arcanes, Histoire, Investigation, Nature, Religion, Dressage, Médecine, Perception, Perspicacité, Survie, Intimidation, Persuasion, Représentat., Supercherie) with checkboxes for 'MAÎT. EXP.' (Mastery/Expertise) and 'DEXTÉRITÉ' (Dexterity).

MAÎT. EXP.

- FOR**: ☐ ATHLÉTISME, ☐ ACROBATIE, ☐ DISCRÉTION, ☐ ESCAMOTAGE
- DEX**: ☐ ARCANES, ☐ HISTOIRE, ☐ INVESTIGATION, ☐ NATURE, ☐ RELIGION

DEXTÉRITÉ

- SAGESSE**: ☐ DRESSAGE, ☐ MÉDECINE, ☐ PERCEPTION, ☐ PERSPICACITÉ, ☐ SURVIE
- CHARISME**: ☐ INTIMIDATION, ☐ PERSUASION, ☐ REPRÉSENTAT., ☐ SUPERCHERIE



ATTAQUES & APTITUDES