



NOM :

RACE :

CLASSE :

SEXE :

HISTOR. :

NIV. :

EXP. :

ÉTATS & EFFETS TEMPORAIRES

## CARACTÉRISTIQUES

**FORCE FOR**

valeu  modificateur  sau.  maît.

**INTELLIGENCE INT**

car. de sort  valeur  modificateur  sau.  maît.

**DEXTÉRITÉ DEX**

valeu  modificateur  sau.  maît.

**SAGESSE SAG**

car. de sort  valeur  modificateur  sau.  maît.

**CONSTITUTION CON**

valeu  modificateur  sau.  maît.

**CHARISME CHA**

car. de sort  valeur  modificateur  sau.  maît.

## COMPÉTENCES

MAÎT. EXP.

☐ **ATHLÉTISME**

☐ **ACROBATIE**

☐ **DISCRÉTION**

☐ **ESCAMOTAGE**

DEXTÉRITÉ

☐ **ARCANES**

☐ **HISTOIRE**

☐ **INVESTIGATION**

☐ **NATURE**

☐ **RELIGION**

INTELLIGENCE

☐ **DRESSAGE**

☐ **MÉDECINE**

☐ **PERCEPTION**

☐ **PERSPICACITÉ**

☐ **SURVIE**

SAGESSE

☐ **INTIMIDATION**

☐ **PERSUASION**

☐ **REPRÉSENTAT.**

☐ **SUPERCHERIE**

CHARISME

## 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 COMBATIVITÉ**

restants

max

dé de vie + mod. CON

**DÉS DE VIE**

max

selon class et niv.

restants

**POINTS DE VITALITÉ**

max

restants

CON + DV / 2 + NIV.

**FATIGUE**

1 2 3 4 5 6

## ARMES

ARMES MAÎTRISÉES ☐ ARMES COURANTES ☐ ARMES DE GUERRE ☐

**Mains nues**

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

1 + mod. FOR

## ARMURE

**CLASSE D'ARMURE**

sans bouclier

totale

sans armure

10 + mod. DEX

**ARMURES MAÎTRISÉES**

☐ **LÉGÈRES**

☐ **INTERMÉDIAIRES**

☐ **LOURDES**

☐ **BOUCLIERS**

**ARMURES & PROTECTIONS**

NOM / TYPE

C.A.

## IMMUNITÉ, RÉSISTANCE & VULNÉRABILITÉ AUX DÉGÂTS

I R V

☐ **ACIDES**

☐ **CONTONDANTS**

☐ **FEU**

☐ **FORCE**

☐ **FOUDRE**

☐ **FROID**

☐ **NÉCROTiques**

☐ **PERFORANTS**

☐ **POISON**

☐ **PSYCHIQUES**

☐ **RADIANTS**

☐ **TONNERRE**

☐ **TRANCHANTS**

R = demi-dégâts arrondis à l'inférieur

V = dégâts doublés

## BLESSURES & SÉQUELLES

**BLESSURES LÉGÈRES**

**BLESSURES SÉRIEUSES**

**SÉQUELLES**

**RICHESSSE**

NIVEAU DE VIE :

**PLATINE**

**OR**

**ELECTRUM**

**ARGENT**

**CUIVRE**



## PILOSITÉ



## PORTRAIT

## PASSÉ DU PERSONNAGE

## TRAITS DE PERSONNALITÉ



## OUTILS MAÎTRISÉS



## APTITUDES

LANGUES MAÎTRISÉES



## AUTRES ÉQUIPEMENTS



## NOM / TYPE

MAX

REST.



## CONSOMMABLES

NB.

NB.