



NOM :

RACE :

CLASSE :

SEXE :

NIV. :

HISTOR. :

EXP. :

ÉTATS & EFFETS TEMPORAIRES

CARACTÉRISTIQUES

FORCE FOR

modifier : valeur : sau. : maît. :

INTELLIGENCE INT

modifier : valeur : car. de sort : sau. : maît. :

DEXTÉRITÉ DEX

modifier : valeur : sau. : maît. :

SAGESSE SAG

modifier : valeur : car. de sort : sau. : maît. :

CONSTITUTION CON

modifier : valeur : sau. : maît. :

CHARISME CHA

modifier : valeur : car. de sort : sau. : maît. :

COMPÉTENCES

MAÎT. EXP.

FOR

☐ ATHLÉTISME

☐ ACROBATIE

☐ DISCRÉTION

☐ ESCAMOTAGE

DEXTÉRITÉ

INT

☐ ARCANES

☐ HISTOIRE

☐ INVESTIGATION

☐ NATURE

☐ RELIGION

SAGESSE

☐ DRESSAGE

☐ MÉDECINE

☐ PERCEPTION

☐ INTUITION

☐ SURVIE

CHARISME

☐ INTIMIDATION

☐ PERSUASION

☐ REPRÉSENTAT.

☐ TROMPERIE

AUTRES DONNÉES

selon le niveau

MAÎTRISE

donne l'avantage

INSPIRATION

10 + bonus int.

INT. 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	<input type="checkbox"/>			1 + mod. FOR	
	<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>				

ARMURE

CLASSE D'ARMURE

sans bouclier

totale

sans armure

10 + mod. DEX

ARMURES MAÎTRISÉES

☐ LÉGÈRES

☐ INTERMÉDIAIRES

☐ LOURDES

☐ BOUCLIERS

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

ARMURES & PROTECTIONS

NOM / TYPE	C.A.

☐ DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE DISCRÉTION

IMMUNITÉ, RÉSISTANCE & VULNÉRABILITÉ AUX DÉGÂTS

I	R	V	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ACIDES
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	CONTONDANTS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FEU
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FORCE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FOUDRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FROID
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NÉCROTiques
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PERFORANTS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	POISON
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PSYCHIQUES
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	RADIANTS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TONNERRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	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.

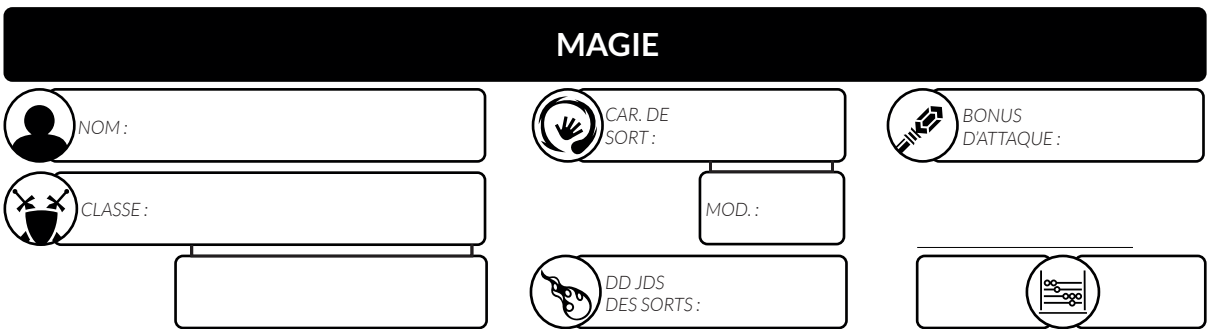
APTITUDES

AUTRES ÉQUIPEMENTS

CONSOMMABLES

NB.

NB.

[illegible]



COMPAGNON OU FORME SAUVAGE

NOM :

TYPE :

TAILLE :

DURÉE :

ÉTATS ET EFFETS TEMPORAIRES

NOMBRE D'UTILISATIONS

max restants

CARACTÉRISTIQUES

FORCE FOR

modificateur

valeur sauv. maît.

CONSTITUTION CON

modificateur

valeur sauv. maît.

DEXTÉRITÉ DEX

modificateur

valeur sauv. maît.

INTELLIGENCE INT

modificateur

valeur sauv. car. de sort maît.

SAGESSE SAG

modificateur

valeur sauv. car. de sort maît.

CHARISME CHA

modificateur

valeur sauv. car. de sort maît.

VIE

POINTS DE VIE

restants

max

dé de vie + mod. CON

temporaires

ARMURE

CLASSE D'ARMURE

sans bouclier

totale

sans armure

INT. PASSIVE

INITIATIVE

MAÎTRISE

INVEST. PASS.

VITESSE

INSPIRATION

PERC. PASSIVE

DD SAUV. DES SORTS

COMPÉTENCES

MAÎT. EXP.

FOR

☐ ATHLÉTISME

☐ ACROBATIE

☐ DISCRÉTION

☐ ESCAMOTAGE

DEX

☐ ARCANES

☐ HISTOIRE

☐ INVESTIGATION

☐ NATURE

☐ RELIGION

SAGESSE

☐ DRESSAGE

☐ MÉDECINE

☐ PERCEPTION

☐ INTUITION

☐ SURVIE

CHARISME

☐ INTIMIDATION

☐ PERSUASION

☐ REPRÉSENTAT.

☐ TROMPERIE

ATTAQUES & APTITUDES



COMPAGNON OU FORME SAUVAGE

NOM :

TYPE :

TAILLE :

DURÉE :

ÉTATS ET EFFETS TEMPORAIRES

NOMBRE D'UTILISATIONS

max restants

CARACTÉRISTIQUES

FORCE FOR

modificateur

valeur sauv. maît.

CONSTITUTION CON

modificateur

valeur sauv. maît.

DEXTÉRITÉ DEX

modificateur

valeur sauv. maît.

INTELLIGENCE INT

modificateur

valeur sauv. car. de sort maît.

SAGESSE SAG

modificateur

valeur sauv. car. de sort maît.

CHARISME CHA

modificateur

valeur sauv. car. de sort maît.

VIE

POINTS DE VIE

restants

max

dé de vie + mod. CON

temporaires

ARMURE

CLASSE D'ARMURE

sans bouclier

totale

sans armure

INT. PASSIVE

INITIATIVE

MAÎTRISE

INVEST. PASS.

VITESSE

INSPIRATION

PERC. PASSIVE

DD SAUV. DES SORTS

COMPÉTENCES

MAÎT. EXP.

FOR

☐ ATHLÉTISME

☐ ACROBATIE

☐ DISCRÉTION

☐ ESCAMOTAGE

DEX

☐ ARCANES

☐ HISTOIRE

☐ INVESTIGATION

☐ NATURE

☐ RELIGION

SAGESSE

☐ DRESSAGE

☐ MÉDECINE

☐ PERCEPTION

☐ INTUITION

☐ SURVIE

CHARISME

☐ INTIMIDATION

☐ PERSUASION

☐ REPRÉSENTAT.

☐ TROMPERIE

ATTAQUES & APTITUDES