



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

☐ 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

selon class et niv.

max

dé à utiliser

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"/>				

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

☐ BOUCLIERS

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.

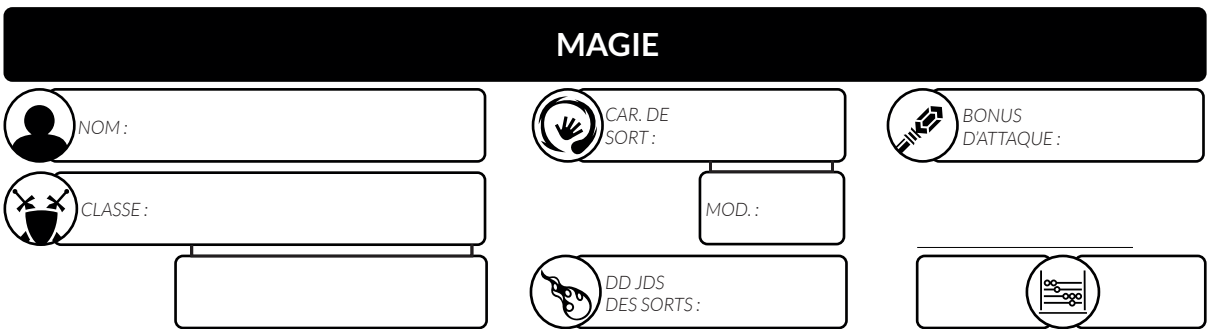
APTITUDES

AUTRES ÉQUIPEMENTS

CONSOMMABLES

NB.

NB.

[illegible]



COMPAGNON OU FORME SAUVAGE

NOM :

TYPE :

TAILLE :

DURÉE :

ÉTATS ET EFFETS TEMPORAIRES

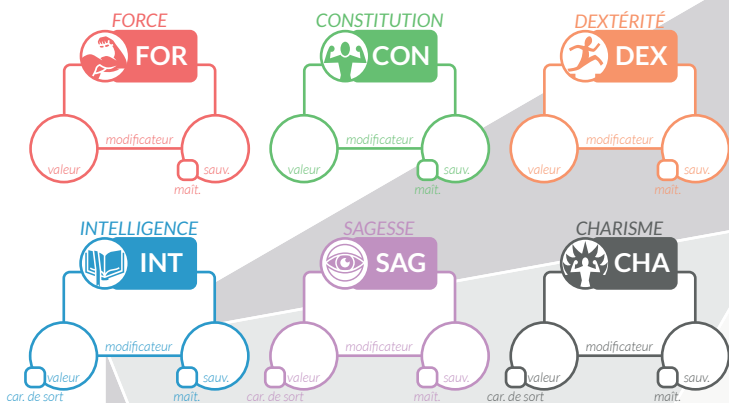
NOMBRE D'UTILISATIONS

max



restants

CARACTÉRISTIQUES



VIE

POINTS DE VIE

restants

max

dé de vie + mod. CON

temporaires

ARMURE

CLASSE D'ARMURE

sans bouclier

totale

sans armure

PERSP. PASSIVE

INITIATIVE

COMPÉTENCES

MAÎT. EXP.

FOR

- ☐ ATHLÉTISME
- ☐ ACROBATIE
- ☐ DISCRÉTION
- ☐ ESCAMOTAGE

DEXTÉRITÉ

- ☐ ARCANES
- ☐ HISTOIRE
- ☐ INVESTIGATION
- ☐ NATURE
- ☐ RELIGION

SAGESSE

- ☐ DRESSAGE
- ☐ MÉDECINE
- ☐ PERCEPTION
- ☐ PERSPICACITÉ
- ☐ SURVIE

CHARISME

- ☐ INTIMIDATION
- ☐ PERSUASION
- ☐ REPRÉSENTAT.
- ☐ SUPERCHERIE

MAÎTRISE

INVEST. PASS.

VITESSE

INSPIRATION

PERC. PASSIVE

DD SAUV. DES SORTS

ATTAQUES & APTITUDES



COMPAGNON OU FORME SAUVAGE

NOM :

TYPE :

TAILLE :

DURÉE :

ÉTATS ET EFFETS TEMPORAIRES

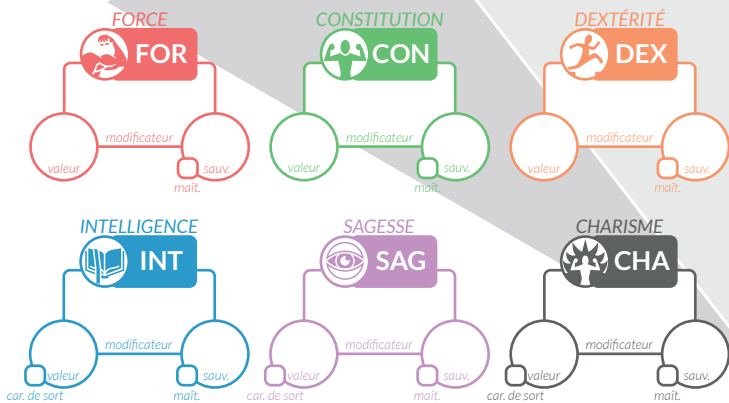
NOMBRE D'UTILISATIONS

max



restants

CARACTÉRISTIQUES



VIE

POINTS DE VIE

restants

max

dé de vie + mod. CON

temporaires

ARMURE

CLASSE D'ARMURE

sans bouclier

totale

sans armure

PERSP. PASSIVE

INITIATIVE

COMPÉTENCES

MAÎT. EXP.

FOR

- ☐ ATHLÉTISME
- ☐ ACROBATIE
- ☐ DISCRÉTION
- ☐ ESCAMOTAGE

DEXTÉRITÉ

- ☐ ARCANES
- ☐ HISTOIRE
- ☐ INVESTIGATION
- ☐ NATURE
- ☐ RELIGION

SAGESSE

- ☐ DRESSAGE
- ☐ MÉDECINE
- ☐ PERCEPTION
- ☐ PERSPICACITÉ
- ☐ SURVIE

CHARISME

- ☐ INTIMIDATION
- ☐ PERSUASION
- ☐ REPRÉSENTAT.
- ☐ SUPERCHERIE

MAÎTRISE

INVEST. PASS.

VITESSE

INSPIRATION

PERC. PASSIVE

DD SAUV. DES SORTS

ATTAQUES & APTITUDES