

## Feuille de personnage

par DHFTN - v. 2.1

NOM :

RACE :

CLASSE :

SEXE :

NIV. :

HISTOR. :

EXP. :

### ÉTATS & EFFETS TEMPORAIRES

## CARACTÉRISTIQUES

FORCE  
FOR

INTELLIGENCE  
INT

DEXTÉRITÉ  
DEX

SAGESSE  
SAG

CONSTITUTION  
CON

CHARISME  
CHA

## COMPÉTENCES

ATHLÉTISME

ACROBATIE

DISCRÉTION

ESCAMOTAGE

ARCANES

HISTOIRE

INVESTIGATION

NATURE

RELIGION

DRESSAGE

MÉDECINE

PERCEPTION

PERSPICACITÉ

SURVIE

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 + 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

DÉS DE VIE

selon class et niv.

max

dé à utiliser

JDS CONTRE LA MORT

succès

échecs

## 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

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

## 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

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

APTITUDES

AUTRES ÉQUIPEMENTS

OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE

MAX

REST.

CONSOMMABLES

NB.

NB.




NOM :

 CAR. DE  
SORT:

**BONUS D'ATTAQUE :**

 CLASSE :

MOD.:


 DD JDS  
DES SORTS :



## EMPLACEMENTS DE SORTS



NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

NIVEAU 5

NIVEAU 6

NIVEAU 7

NIVEAU 8

NIVEAU 9

0 TOURS DE MAGIE REST. :

[illegible]

**1** SORTS DE NIVEAU 1 REST. :

[illegible]

## 2 SORTS DE NIVEAU 2 REST. :

[illegible]

**3** SORTS DE NIVEAU 3 REST.:

[illegible]

4 SORTS DE NIVEAU 4 REST.:

[illegible]

5 SORTS DE NIVEAU 5 REST.:

[illegible]

## 6 SORTS DE NIVEAU 6 REST.:

[illegible]

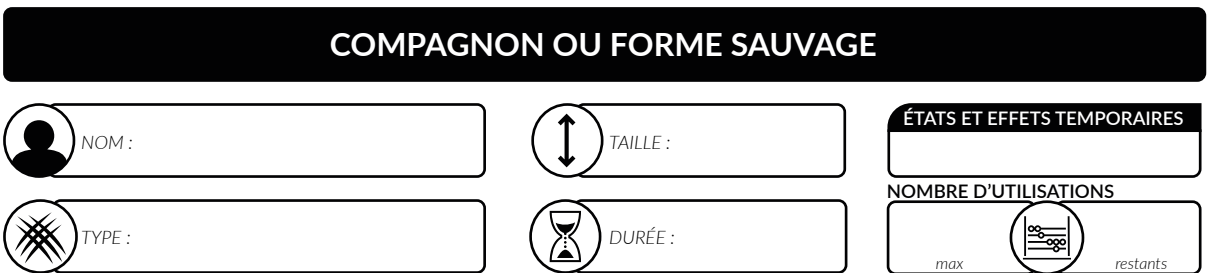
**7 SORTS DE NIVEAU 7** REST.:

**PRÉPAREZ**

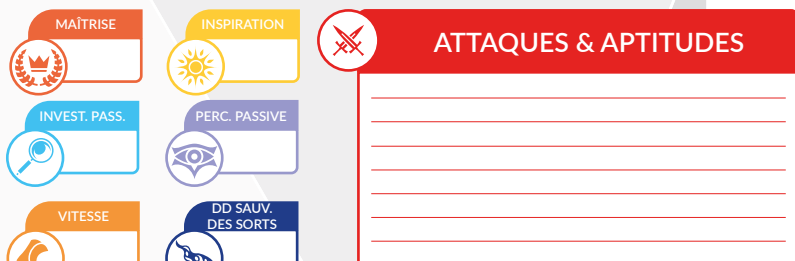
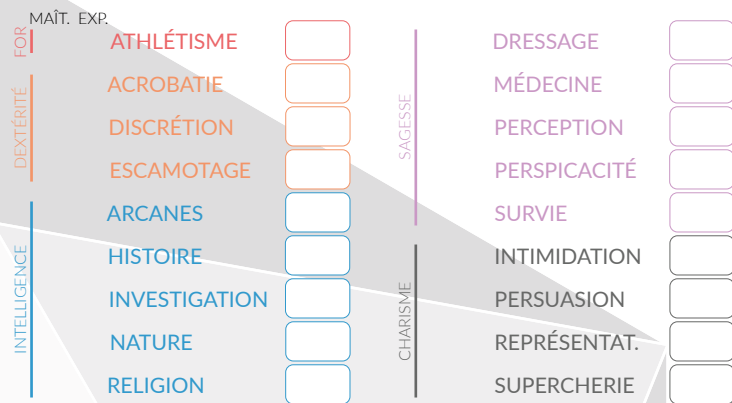
8 SORTS DE NIVEAU 8 REST.:

9 SORTS DE NIVEAU 9 REST.:

[illegible]



## COMPÉTENCES





## COMPAGNON OU FORME SAUVAGE





### ÉTATS ET EFFETS TEMPORAIRES





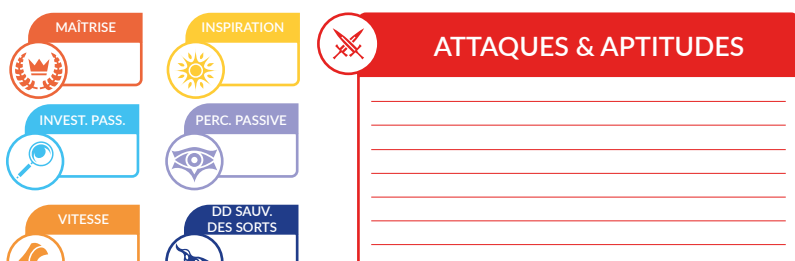
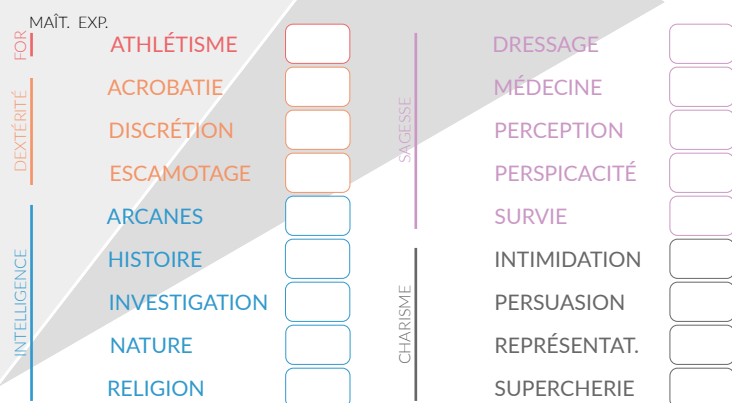
### NOMBRE D'UTILISATIONS

max



restants

## COMPÉTENCES



Fiche réalisée par DHFTN en 2021 - Icônes par DHFTN et game-icons.net (partagées sous licence CC BY 3.0) - Cette fiche est sous licence : CC BY-NC-SA 4.0