



NOM :

RACE :

CLASSE :

SEXE :

HISTOR. :

NIV. :

EXP. :

ÉTATS & EFFETS TEMPORAIRES

CARACTÉRISTIQUES

FORCE FOR

modifier

maîtr.

INT

modifier

maîtr.

DEX

modifier

maîtr.

SAGESSE SAG

modifier

maîtr.

CONSTITUTION CON

modifier

maîtr.

CHARISME CHA

modifier

maîtr.

COMPÉTENCES

MAÎT. EXP.

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 + maîtr. + 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

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

APTITUDES

AUTRES ÉQUIPEMENTS

OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE

MAX

REST.

CONSOMMABLES

NB.

NB.



COMPAGNON OU FORME SAUVAGE

NOM :

TAILLE :

ÉTATS ET EFFETS TEMPORAIRES

TYPE :

DURÉE :

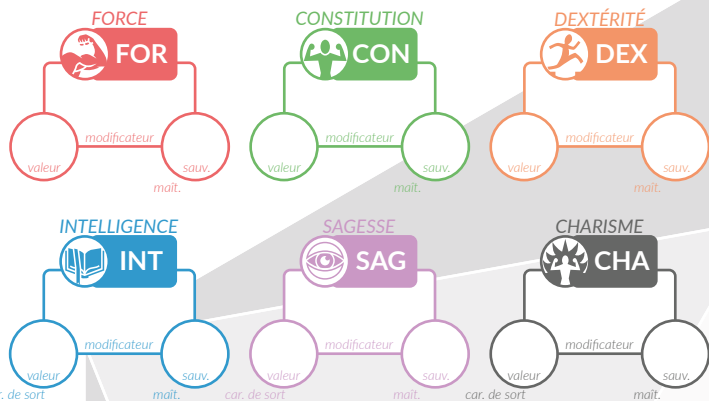
NOMBRE D'UTILISATIONS

max



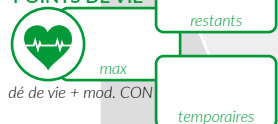
restants

CARACTÉRISTIQUES



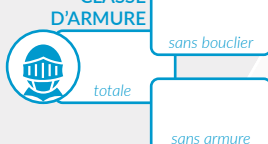
VIE

POINTS DE VIE

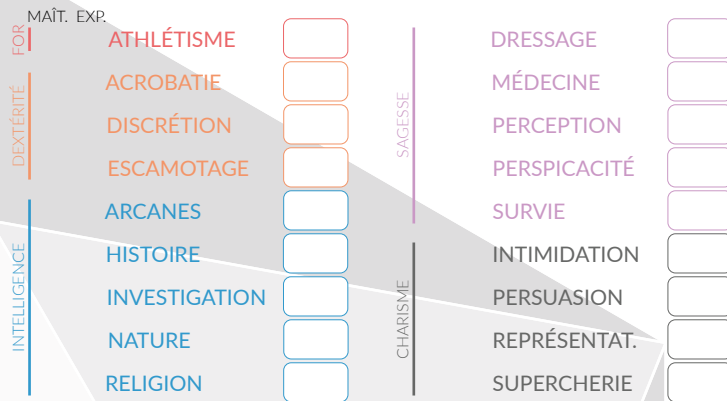


ARMURE

CLASSE D'ARMURE



COMPÉTENCES



ATTAQUES & APTITUDES



COMPAGNON OU FORME SAUVAGE

NOM :

TAILLE :

ÉTATS ET EFFETS TEMPORAIRES

TYPE :

DURÉE :

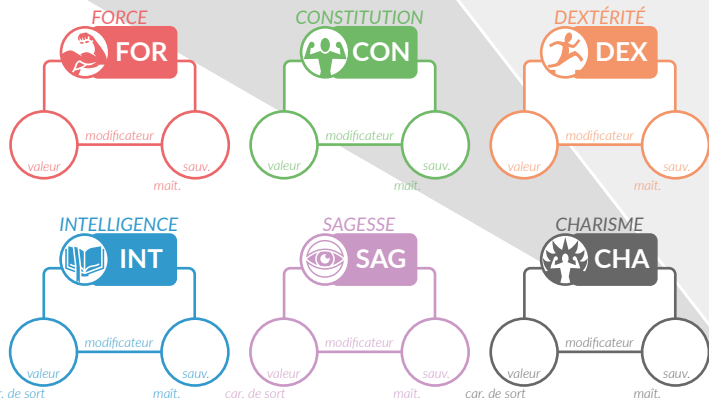
NOMBRE D'UTILISATIONS

max



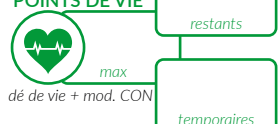
restants

CARACTÉRISTIQUES



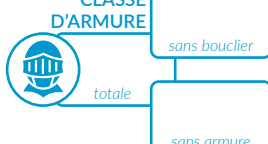
VIE

POINTS DE VIE

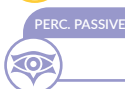
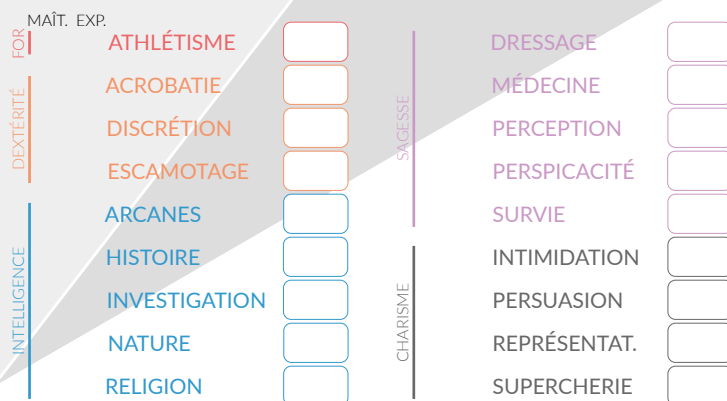


ARMURE

CLASSE D'ARMURE



COMPÉTENCES



ATTAQUES & APTITUDES