NOM Legolas | NIVEAU 5 | PX

RACE Elfe | HISTORIQUE

CLASSE Ranger | ARCHÉTYPE

ALIGNEMENT Chaotique Bon | FOI

ÂGE | TAILLE | POIDS | YEUX | CHEVEUX | PILOSITÉ

PORTRAIT

CARACTÉRISTIQUES

FOR. — FORCE — 17 — VALEUR DE MOD. +3 — VALEUR DE SAUV. — MAÎTRISE

INT. — INTELLIGENCE — 8 — CAR. DE SORT — VALEUR DE MOD. -1 — VALEUR DE SAUV. — MAÎTRISE

DEX. — DEXTÉRITÉ — 20 — VALEUR DE MOD. +5 — VALEUR DE SAUV. — MAÎTRISE

SAG. — SAGESSE — 13 — CAR. DE SORT — VALEUR DE MOD. +1 — VALEUR DE SAUV. — MAÎTRISE

CON. — CONSTITUTION — 16 — VALEUR DE MOD. +3 — VALEUR DE SAUV. — MAÎTRISE

CHA. — CHARISME — 12 — CAR. DE SORT — VALEUR DE MOD. +1 — VALEUR DE SAUV. — MAÎTRISE

COMPÉTENCES

ACROBATIE	DEX	
ARCANES	INT	
ATHLÉTISME	FOR	
DISCRÉTION	DEX	
DRESSAGE	SAG	
ESCAMOTAGE	DEX	
HISTOIRE	INT	
INTIMIDATION	CHA	
INVESTIGATION	INT	
MÉDECINE	SAG	
NATURE	INT	
PERCEPTION	SAG	
PERSPICACITÉ	SAG	
PERSUASION	CHA	
RELIGION	INT	
REPRÉSENTATION	CHA	
SUPERCHERIE	CHA	
SURVIE	SAG	

VALEURS DÉRIVÉES

MAÎTRISE — EN FONCTION DU NIVEAU

INSPIRATION — DONNE L'AVANTAGE

PERCEPTION PASS. — 10 + BONUS PERCEPTION

INITIATIVE — MOD. DEX

VITESSE — RACE

DD JET DE SAUV. — 8 + MAÎT. + MOD. DE SORT

SPÉCIAL | LONGUEUR | HAUTEUR | PORTÉ | SOULEVÉ

POINTS DE VIE

PV — MAX — DV + MOD. CON — RESTANTS — TEMPORAIRES

DÉS DE VIE

DV — MAX — NIVEAU ET CLASSE — RESTANTS

ARMURE & PROTECTIONS

☐ DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE DISCRÉTION ☐ BOUCLIER EN MAIN

CLASSE D'ARMURE — CA TOTAL + AUTRE

CA SANS BOUCLIER — CA TOTALE - CA BOUCLIER

CA AU REPOS — 10 + MOD. DEX + AUTRE

ARMES & ATTAQUES

NOMBRE D'ATTAQUES NIVEAU & CLASSE

MAINS NUES		1,5 M	1D20 + MOD. FOR	1 + MOD. FOR	☐ CONTONDANT ☐ PERFORANT ☐ TRANCHANT	SPÉCIAL
ARME	MUNITIONS	PORTÉE	ATTAQUE	DÉGÂTS	☐ ACIDE ☐ CONTONDANT ☐ FEU ☐ FORCE ☐ FOUDRE ☐ FROID ☐ NÉCROTIQUE ☐ PERFORANT ☐ POISON ☐ PSYCHIQUE ☐ RADIANT ☐ TONNERRE ☐ TRANCHANT	SPÉCIAL
ARME	MUNITIONS	PORTÉE	ATTAQUE	DÉGÂTS	☐ ACIDE ☐ CONTONDANT ☐ FEU ☐ FORCE ☐ FOUDRE ☐ FROID ☐ NÉCROTIQUE ☐ PERFORANT ☐ POISON ☐ PSYCHIQUE ☐ RADIANT ☐ TONNERRE ☐ TRANCHANT	SPÉCIAL
ARME	MUNITIONS	PORTÉE	ATTAQUE	DÉGÂTS	☐ ACIDE ☐ CONTONDANT ☐ FEU ☐ FORCE ☐ FOUDRE ☐ FROID ☐ NÉCROTIQUE ☐ PERFORANT ☐ POISON ☐ PSYCHIQUE ☐ RADIANT ☐ TONNERRE ☐ TRANCHANT	SPÉCIAL

RÉSISTANCES

DEMI-DÉGÂTS
ARRONDI À L'INFÉRIEUR

☐ ACIDE ☐ CONTONDANT ☐ FEU ☐ FORCE ☐ FOUDRE ☐ FROID ☐ NÉCROTIQUE ☐ PERFORANT ☐ POISON ☐ PSYCHIQUE ☐ RADIANT ☐ TONNERRE ☐ TRANCHANT

SAUV. DE MORT

RÉUSSIES ☐☐☐ — RATÉES ☐☐☐

ACTIONS, ACTIONS BONUS & RÉACTIONS

ACTIONS
UNE SEULE PLUS UNE ACTION DE DÉPLACEMENT

- ATTAQUER / JETER UN SORT / AIDER
- SE TENIR PRÊT / SE PRÉCIPITER / SE DÉSENGAGER / ESQUIVER
- SE CACHER / CHERCHER / UTILISER UN OBJET
- RÉSISTER OU FAIRE UNE EMPOIGNADE / BOUSCULER
- ACTION

ACTIONS BONUS
UNE SEULE PAR TOUR

- COMBAT À DEUX ARMES (ARME LÉGÈRE)
- ACTION BONUS

RÉACTIONS
UNE SEULE PAR TOUR

- ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ
- RÉACTION

SPÉCIAL

POINTS DE RAGE — MAX / RESTANT

INPIRATION BARDIQUE — MAX / RESTANT

FORME SAUVAGE — MAX / RESTANT

POINTS DE KI — MAX / RESTANT

IMPOSITION DES MAINS — MAX / RESTANT

ATTAQUE SOURNOISE — VALEUR / N/A

FATIGUE

NIVEAUX

1. DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE CARACTÉRISQUE
2. VITESSE RÉDUITE DE MOITIÉ
3. DÉSAVANTAGE LORS DES ATTAQUES ET DES SAUVEGARDES
4. MAXIMUM DE POINTS DE VIE RÉDUIT DE MOITIÉ
5. VITESSE RÉDUITE À 0
6. DÉCÈS

TRAITS DE PERSONNALITÉ

PERSONNALITÉ
Fils de Thranduil
Compagnon de l'Anneau
Ami des Nains

IDÉAL

LIEN

DÉFAUT

PASSÉ DU PERSONNAGE

APTITUDES

RICHESSES

CUIVRE	ARGENT	ELECTRUM	OR	PLATINE

NIVEAU DE VIE

ÉQUIPEMENT

ÉQUIPEMENT	ÉQUIPEMENT

CONSOMMABLES

CONSOMMABLE	#	CONSOMMABLE	#

AUTRES INFORMATIONS

GUILDE

SIGNES PARTICULIERS

BLASON / EMBLÈME

CITATION / CRI DE GUERRE

ALLIÉS

ENNEMIS

LANGUES MAÎTRISÉES

LANGUE		
	☐ PARLÉ	☐ ÉCRIT
	☐ PARLÉ	☐ ÉCRIT
	☐ PARLÉ	☐ ÉCRIT
	☐ PARLÉ	☐ ÉCRIT
	☐ PARLÉ	☐ ÉCRIT

OUTILS MAÎTRISÉS

OUTIL

ARMES & ARMURES MAÎTRISÉES

☐ ARMURES LÉGÈRES ☐ ARMURES INTERMÉDIAIRES
☐ ARMURES LOURDES ☐ BOUCLIERS
☐ ARMES COURANTES ☐ ARMES DE GUERRE

AUTRE

ARMURES & PROTECTIONS

NOM / TYPE	CA

OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE	MAX	REST.