

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE & NIVEAU

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

RACE

ALIGNEMENT

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE

INSPIRATION

DEXTÉRITÉ

BONUS DE MAÎTRISE

CONSTITUTION

- ☐ Force
- ☐ Dextérité
- ☐ Constitution
- ☐ Intelligence
- ☐ Sagesse
- ☐ Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

INTELLIGENCE

- ☐ Acrobaties (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)
- ☐ Representation (CHA)
- ☐ Survie (SAG)
- ☐ Tromperie (CHA)

COMPÉTENCES

SAGESSE

CHARISME

CA

INITIATIVE

VITESSE

Points de vie max

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total

DÉS DE VIE

SUCCÈS

ÉCHECS

JdS CONTRE LA MORT

TRAITS DE PERSONNALITÉ

IDÉAUX

LIENS

DÉFAUTS

NOM

BONUS ATT

DÉGÂTS / TYPE

ATTAQUES ET SORTS

SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES

ÉQUIPEMENT

CAPACITÉS ET TRAITS



NOM DU PERSONNAGE

ÂGE

TAILLE

POIDS

YEUX

PEAU

CHEVEUX

APPARENCE DU PERSONNAGE

NOM

SYMBOLE

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

CAPACITÉS ET TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

HISTOIRE DU PERSONNAGE

TRÉSOR



CLASSE DE LANCEUR DE SORTS
(CARACTÉRISTIQUE POUR LANCER DES SORTS)

SORTS À PRÉPARER
CHAQUE JOUR

DD DE SAUVEGARDE
DES SORTS

BONUS D'ATTAQUE
AVEC UN SORT

0

SORTS MINEURS

3

6

NIVEAU
DU SORT

EMPLACEMENTS

EMPLACEMENTS UTILISÉS

1

PRÉPARÉ

NOM DU SORT

4

7

5

8

2

9

9