



Nom _____

Classe(s) _____

Peuple _____

Civilisation _____

Expérience _____

Inspiration

Pv _____ Dés de vie _____

Bonus de maîtrise

Pv Temporaires _____ Pv max _____ Seuil de blessure _____

Force _____

- JS
- Athlétisme

Initiative _____ CA _____

Protection _____

Perception passive _____

Fatigue

- 1 : Désavantage aux tests de caractéristique
- 2 : VD réduite de moitié
- 3 : Désavantage aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde
- 4 : Points de vie maximums réduits de moitié (arrondi au supérieur)
- 5 : VD réduite à 0
- 6 : Mort - JS contre Mort

Échecs

Réussites

Dextérité _____

- JS
- Acrobaties
- Escamotage
- Discrétion

États préjudiciables

Vitesse

(VD) _____ Escalade _____ Nage _____

Saut : hauteur _____ longueur _____

Constitution _____

- JS

Intelligence _____

- JS
- Arcane
- Histoire
- Investigation
- Nature
- Religion

Attaques et sorts

Nom	Bonus d'attaque	Dégâts/type
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Sagesse _____

- JS
- Dressage
- Intuition
- Médecine
- Perception
- Survie

Munitions

_____	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
_____	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
_____	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

Charisme _____

- JS
- Intimidation
- Persuasion
- Représentation
- Tromperie

Notes

Actions

Anticiper, Assister, Attaquer, Chercher, Esquiver, Foncer, Inciter, Lancer un sort, Se cacher, Se dégager, Utiliser un objet

Actions bonus

Attaque à deux armes

Réactions

Attaque d'opportunité



Aptitudes



Armures _____

Armes _____

Résistances & immunités

☒ Usage illimité

Outils & véhicules

Langues

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

☒ Regain en repos court

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

☒ Regain en repos long

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Sorts

1^{er} ○○○○

2^e ○○○

3^e ○○○

4^e ○○○

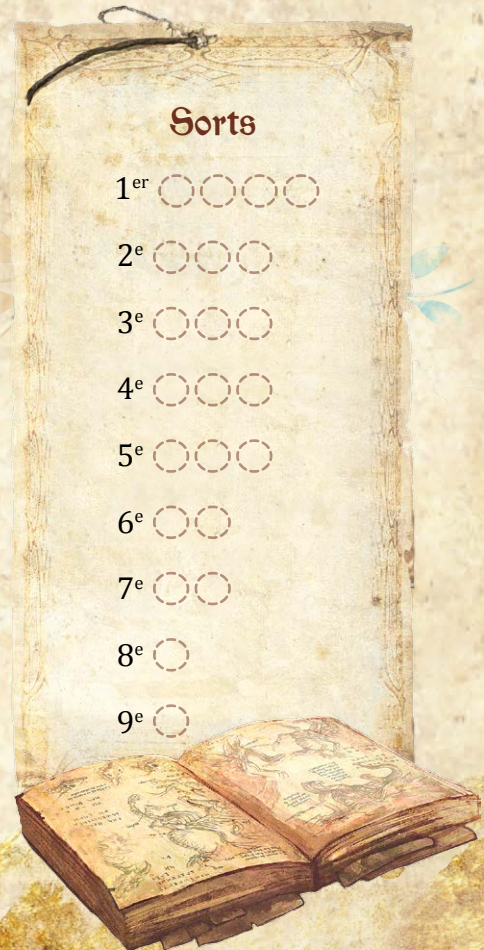
5^e ○○○

6^e ○○

7^e ○○

8^e ○

9^e ○



Description

Historique

Dons & Privilèges

Âme



Éveil

☒ Idéal

☒ Traits

☒ Alignement

☒ Obligations

☒ failles

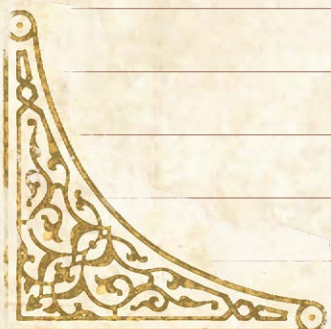
☒ Handicap

☒ folies

☒ Corruption

- 1^{er} ○ ○ ○ ○ ○
- 2^e ○ ○ ○ ○ ○
- 3^e ○ ○ ○ ○ ○
- 4^e ○ ○ ○ ○ ○

Épopée



Possessions



Équipement à portée de main

Poids transporté

Chargé _____

- VD réduite de 3m

Surchargé _____

- VD réduite de 6 - désavantages tests caractéristiques et JS physiques, jets d'attaque

Charge maximale



Bourse, trésor, troc

Au fond du sac, sur la mule, ...

