



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 \_\_\_\_\_ CH \_\_\_\_\_

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<sup>er</sup> ○○○○

2<sup>e</sup> ○○○

3<sup>e</sup> ○○○

4<sup>e</sup> ○○○

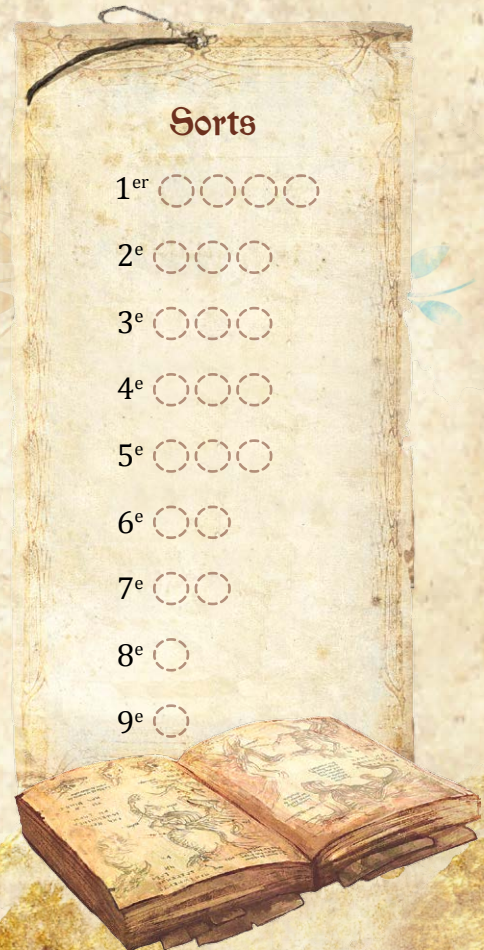
5<sup>e</sup> ○○○

6<sup>e</sup> ○○

7<sup>e</sup> ○○

8<sup>e</sup> ○

9<sup>e</sup> ○



Description

Historique

Dons & Privilèges

Âme



Éveil

☒ Idéal

☒ Traits

☒ Alignement

☒ Obligations

☒ failles

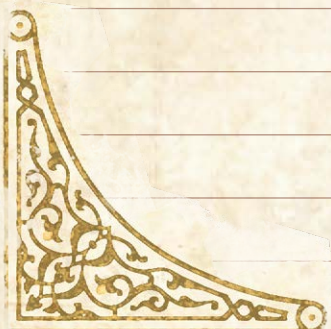
☒ Handicap

☒ folies

☒ Corruption

- 1<sup>er</sup> ○ ○ ○ ○ ○
- 2<sup>e</sup> ○ ○ ○ ○ ○
- 3<sup>e</sup> ○ ○ ○ ○ ○
- 4<sup>e</sup> ○ ○ ○ ○ ○

Épopée



# Possessions



## Poids transporté

---

Chargé \_\_\_\_\_

- VD réduite de 3m

Surchargé \_\_\_\_\_

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

## Charge maximale

---

### Équipement à portée de main




### Bourse, trésor, troc


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