



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 _____

États préjudiciables _____

Vitesse (VD) _____ Escalade _____ Nage _____

Saut : hauteur _____ longueur _____

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

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

Blank lined area for recording Resistances & immunités.

 Usage illimité

Outils & véhicules

Langues

Large blank lined area for recording tools, vehicles, and languages.

 Regain en repos court

Blank lined area for recording short rest gain.

 Regain en repos long

Blank lined area for recording long rest gain.

Sorts

1^{er} ○○○○

2^e ○○○

3^e ○○○

4^e ○○○

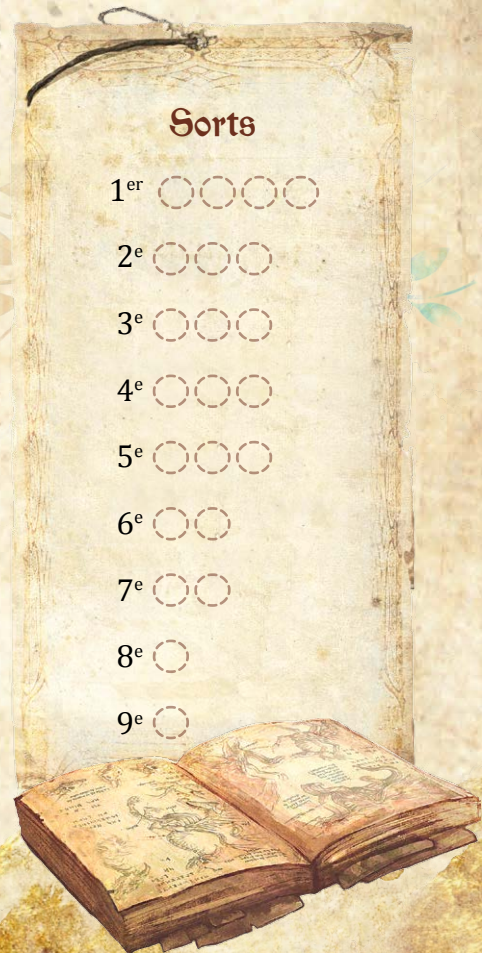
5^e ○○○

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



