

CLASSE & NIVEAU

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

RACE

ALIGNEMENT

POINTS D'EXPÉRIENCE

NOM DU PERSONNAGE

FORCE

DEXTÉRITÉ

CONSTITUTION

INTELLIGENCE

SAGESSE

CHARISME

INSPIRATION

BONUS DE MAÎTRISE

JETS DE SAUVEGARDE

- ___ Force
- ___ Dextérité
- ___ Constitution
- ___ Intelligence
- ___ Sagesse
- ___ Charisme

COMPÉTENCES

- ___ Acrobaties (DEX)
- ___ Arcanes (INT)
- ___ Athlétisme (FOR)
- ___ Discretion (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)

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

PC

PA

PE

PO

PP

ÉQUIPEMENT

CAPACITÉS ET TRAITS



ÂGE	TAILLE	POIDS
YEUX	PEAU	CHEVEUX

NOM DU PERSONNAGE

APPARENCE DU PERSONNAGE

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

NOM

SYMBOLE

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS ET TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

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 E M P L A C E M E N T S E M P L A C E M E N T S U T I L I S É S

1

7

4

8

2

5

9

SORTS CONNUS