

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

NIVEAU
DU SORT EMBLEMES EMBLEMES UTILISÉS

1 PRÉPARER NOM DU SORT

2 PRÉPARER NOM DU SORT

3

4

5

6

7

8

9

SORTS CONNUS