



Nom _____

Classe(s) _____

Peuple _____

Civilisation _____

Expérience _____

Inspiration ☐

Pv _____ Dés de vie _____

Bonus de maîtrise

Pv Temporaires _____ Pv max _____ Seuil de blessure _____

Force _____ ☐

☐ JS

☐ ☐ Athlétisme

Dextérité _____ ☐

☐ JS

☐ ☐ Acrobaties

☐ ☐ Escamotage

☐ ☐ Discrétion

Constitution _____ ☐

☐ JS

Intelligence _____ ☐

☐ JS

☐ ☐ Arcane

☐ ☐ Histoire

☐ ☐ Investigation

☐ ☐ Nature

☐ ☐ Religion

Sagesse _____ ☐

☐ JS

☐ ☐ Dressage

☐ ☐ Intuition

☐ ☐ Médecine

☐ ☐ Perception

☐ ☐ Survie

Charisme _____ ☐

☐ JS

☐ ☐ Intimidation

☐ ☐ Persuasion

☐ ☐ Représentation

☐ ☐ Tromperie

Initiative _____ **CA** _____

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 ☐ ☐ ☐

Attaques et sorts

Nom

Bonus d'attaque

Dégâts/type

Munitions

_____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

_____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

_____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

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

Épopée

Âme



Éveil

Idéal

Traits

Alignement

Obligations

Faibles

Handicap

Foibles

Corruption

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

