



Nom \_\_\_\_\_

Peuple \_\_\_\_\_

Civilisation \_\_\_\_\_

Classe(s) \_\_\_\_\_

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 \_\_\_\_\_

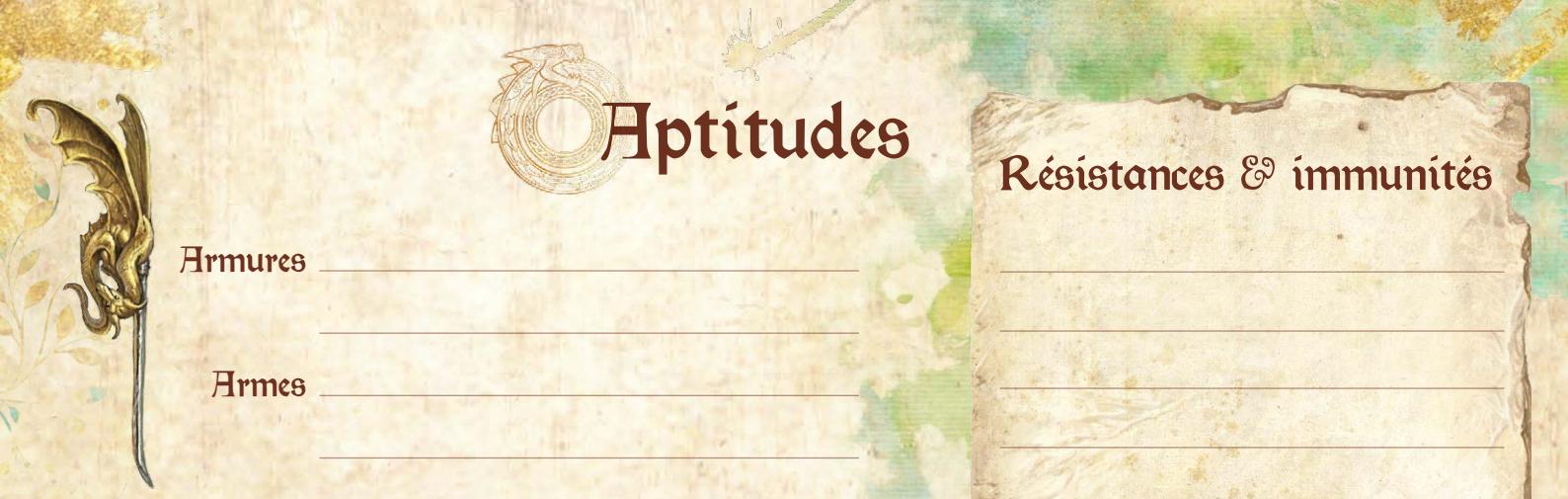
Anticiper, Assister, Attaquer, Chercher, Esquiver, Foncer, Inciter, Lancer un sort, Se cacher, Se dégager, Utiliser un objet

Actions bonus \_\_\_\_\_

Attaque à deux armes

**Réactions**

Attaque d'opportunité





# Aptitudes

# Armures

**Armes** \_\_\_\_\_

# Usage illimité

## Outils & véhicules

## Langues

## Résistances & immunités

# Regain en repos court

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## ❖ Regain en repos long

---

---

---

---

---

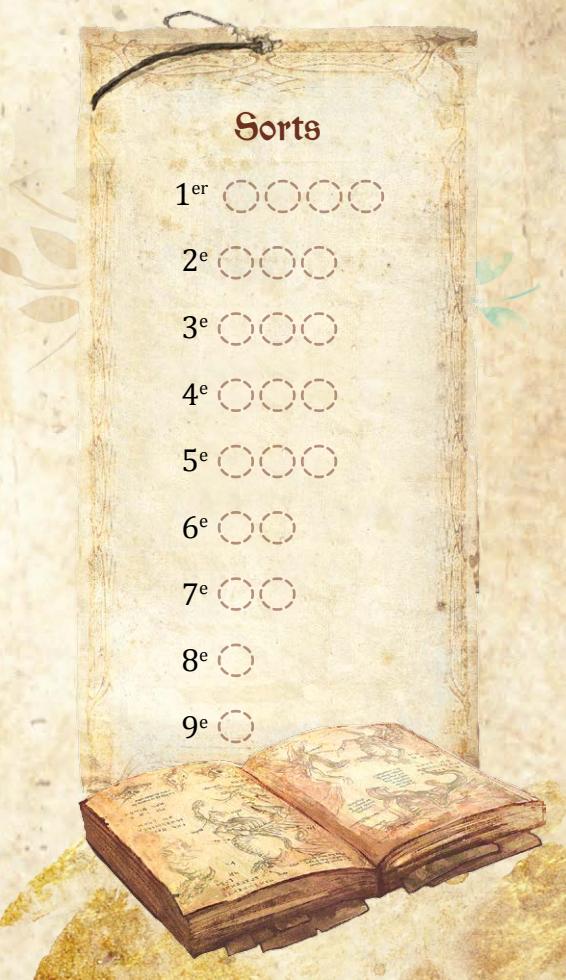
---

---

---

---

---



## Description

## Historique

## Dons & Privileges

## Épopée

Âme



Éveil

¶ Idéal

¶ Traits

¶ Alignement

¶ Obligations

¶ Failles

¶ Handicap

¶ Folies

¶ Corruption

1 <sup>er</sup>	<input type="radio"/>				
2 <sup>e</sup>	<input type="radio"/>				
3 <sup>e</sup>	<input type="radio"/>				
4 <sup>e</sup>	<input type="radio"/>				

# Possessions



## Équipement à portée de main

## Poids transporté

- ## ○ Chargé

- VD réduite de 3m

- ## ○ Surcharge

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

## Charge maximale



## Bourse, trésor, troc

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

