

NOM DU PERSONNAGE

HISTORIQUE

ESPECE

CLASSE

SOUS-CLASSE

NIVEAU

PX

CLASSE D'ARMURE

BOUCLIER

POINTS DE VIE

ACTUEL

TEMP

MAX

DÉS DE VIE

DÉPENSÉS

MAX

JETS CONTRE LA MORT

SUCCÈS

ÉCHECS



BONUS DE MAÎTRISE

INTELLIGENCE

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Sauvegarde

☐ Arcanes

☐ Histoire

☐ Investigation

☐ Nature

☐ Religion

INITIATIVE

VITESSE

TAILLE

PERCEPTION PASSIVE

ARMES & SORTS MINEURS

Nom	Bonus Att / DD	Dégâts & Type	Notes

FORCE

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Sauvegarde

☐ Athlétisme

DEXTERITE

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Sauvegarde

☐ Acrobaties

☐ Discrétion

☐ Escamotage

SAGESSE

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Sauvegarde

☐ Dressage

☐ Intuition

☐ Médecine

☐ Perception

☐ Survie

CONSTITUTION

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Sauvegarde

CHARISME

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Sauvegarde

☐ Intimidation

☐ Persuasion

☐ Représentation

☐ Tromperie

CAPACITÉS DE CLASSE

--	--

INSPIRATION HEROIQUE

ENTRAÎNEMENTS & MAÎTRISES

ARMURES - Légères - Interméd. - Lourdes - Boucliers

ARMES

OUTILS

TRAITS D'ESPÈCE

DONS

CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION	
	MODIFICATEUR D'INCANTATION
	DD DE SAUVEGARDE CONTRE LES SORTS
	BONUS D'ATTAQUE AVEC UN SORT

MODIFICATEUR
D'INCANTATIONDD DE SAUVEGARDE
CONTRE LES SORTS

BONUS D'ATTAQUE AVEC UN SORT



EMPLACEMENTS DE SORTS

Total Dépenses		Total Dépenses		Total Dépenses	
NIVEAU 1	_____	NIVEAU 4	_____	NIVEAU 7	_____
NIVEAU 2	_____	NIVEAU 5	_____	NIVEAU 8	_____
NIVEAU 3		NIVEAU 6		NIVEAU 9	

APPARENCE

HISTOIRE & PERSONNALITÉ

SORTS MINEURS & SORTS PRÉPARÉS

[illegible]

LANGUES

ÉQUIPEMENT

Lien avec des objets magiques

PIÈCES