

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

DD DE SAUVEGARDE
CONTRE LES SORTS

BONUS D'ATTAQUE AVEC UN SORT

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

Alignement

[illegible][illegible]

PIÈCES

PC	PA	PE	PO	PP

[illegible]