

Nom du personnage _____ Niveau Classe _____ Voie paragonique _____ Destinée épique _____ Total de px



Nom du joueur _____

Race _____ Catégorie de taille _____ Âge _____ Sexe _____ Taille m kg Poids _____ Alignement _____ Divinité _____ Groupe d'aventurier et autres affiliations _____

Campagne _____



TRAITS DE PERSONNALITÉ

ATTITUDE & APPARENCE

TALENTS

CARACTÉRISTIQUES

| VALEUR | CARACTÉRISTIQUE | MOD. | ½ NIV | MOD. TOTAL |
|----------------------|----------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | FOR FORCE | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | CON CONSTITUTION | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | DEX DEXTÉRITÉ | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | INT INTELLIGENCE | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | SAG SAGESSE | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | CHA CHARISME | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

DÉFENSES

| TOTAL | 10 + ½ NIV | CARAC. | CLASSE | TALENT | ALTÉ. | DIVERS |
|------------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| VIG VIGUEUR | | | | | | |
| BONUS CONDITIONNELS | | | | | | |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| RÉF RÉFLEXES | | | | | | |
| BONUS CONDITIONNELS | | | | | | |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| VOL VOLONTÉ | | | | | | |
| BONUS CONDITIONNELS | | | | | | |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| CA CLASSE D'ARMURE | | | | | | |
| BONUS CONDITIONNELS | | | | | | |

INITIATIVE

| TOTAL | DEX | ½ NIV. | TALENT | DIVERS |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Initiative | | | | |
| BONUS CONDITIONNELS | | | | |

APTITUDES RACIALES / RÉGIONALES

APTITUDES CLASSE/VOIE/DESTINÉE

POINTS DE VIE

| PV MAX | PÉRIL | VALEUR DE RÉCUP | RÉCUP / JOUR |
|---|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ½ PV | ½ PV | |
| SECOND SOUFFLE <input type="checkbox"/> UTILISÉ RÉCUPÉRATIONS UTILISÉES _____ | | | |
| POINTS DE VIE ACTUELS | | | |
| POINTS DE VIE TEMPORAIRES | | | |

SAUVEGARDE

| BONUS | MODIFICATEURS CONDITIONNELS |
|---|-----------------------------|
| <input type="text"/> | _____ |
| ÉCHECS AUX JETS DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | |

RÉSISTANCES

ÉTATS PRÉJUDICIALES / EFFETS ACTUELS

SENS

| VALEUR | SENS PASSIF | COMPÉTENCE | DIVERS |
|----------------------|--------------------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | Intuition passive 10 + | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Perception passive 10 + | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| SENS SPÉCIAUX | | | |

COMPÉTENCES

| TOTAL | NOM DE LA COMPÉTENCE | MOD. + ½ NIV | FORMÉ (+5) | MALUS ARMURE | DIVERS |
|----------------------|----------------------|-----------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | Acrobaties | DEX | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Arcanes | INT | <input type="text"/> | N/A | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Athlétisme | FOR | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Bluff | CHA | <input type="text"/> | N/A | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Connais. de la rue | CHA | <input type="text"/> | N/A | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Diplomatie | CHA | <input type="text"/> | N/A | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Discrétion | DEX | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Endurance | CON | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Exploration | SAG | <input type="text"/> | N/A | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Histoire | INT | <input type="text"/> | N/A | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Intuition | SAG | <input type="text"/> | N/A | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Intimidation | CHA | <input type="text"/> | N/A | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Larcin | DEX | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Nature | SAG | <input type="text"/> | N/A | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Perception | SAG | <input type="text"/> | N/A | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Religion | INT | <input type="text"/> | N/A | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | Soins | SAG | <input type="text"/> | N/A | <input type="text"/> |

LANGUES CONNUES

Commun _____

DÉPLACEMENT

| VALEUR | BASE | ARMURE | OBJET | DIVERS |
|----------------------|------------------------|----------------------|-------|----------------------|
| <input type="text"/> | VD (cases) | <input type="text"/> | - | <input type="text"/> |
| | Vitesse de déplacement | <input type="text"/> | + | <input type="text"/> |
| DÉPLACEMENT SPÉCIAL | | | | |

POINTS D'ACTION

| PA | ÉTAPES | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | Points d'action | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | PA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| EFFET SUPPLÉMENTAIRE EN CAS D'UTILISATION DE PA | | | | | | |

COMBAT

ATTAQUE DE BASE EN MÊLÉE _____ FOR VS CA

TOTAL ½ NIV CARAC CLASSE MANI TALENT ALTÉ DIVERS DIVERS

Attaque _____

TOTAL DÉS CARAC TALENT ALTÉ DIVERS DIVERS

Dégâts d _____

MODIFICATEURS CONDITIONNELS ET PRÉCISIONS

ATTAQUE DE BASE A DISTANCE _____ DEX VS CA

TOTAL ½ NIV CARAC CLASSE MANI TALENT ALTÉ DIVERS DIVERS

Attaque _____

TOTAL DÉS CARAC TALENT ALTÉ DIVERS DIVERS

Dégâts d _____

MODIFICATEURS CONDITIONNELS ET PRÉCISIONS

ATTAQUE A VOLONTÉ _____ VS _____

TOTAL ½ NIV CARAC CLASSE MANI TALENT ALTÉ DIVERS DIVERS

Attaque _____

TOTAL DÉS CARAC TALENT ALTÉ DIVERS DIVERS

Dégâts d _____

MODIFICATEURS CONDITIONNELS ET PRÉCISIONS

ATTAQUE A VOLONTÉ _____ VS _____

TOTAL ½ NIV CARAC CLASSE MANI TALENT ALTÉ DIVERS DIVERS

Attaque _____

TOTAL DÉS CARAC TALENT ALTÉ DIVERS DIVERS

Dégâts d _____

MODIFICATEURS CONDITIONNELS ET PRÉCISIONS

ATTAQUE A VOLONTÉ _____ VS _____

TOTAL ½ NIV CARAC CLASSE MANI TALENT ALTÉ DIVERS DIVERS

Attaque _____

TOTAL DÉS CARAC TALENT ALTÉ DIVERS DIVERS

Dégâts d _____

MODIFICATEURS CONDITIONNELS ET PRÉCISIONS

RITUELS

POUVOIRS

À VOLONTÉ _____

À VOLONTÉ _____

À VOLONTÉ _____

À VOLONTÉ _____

À VOLONTÉ _____

À VOLONTÉ _____

RENCONTRE _____

RENCONTRE _____

RENCONTRE _____

RENCONTRE _____

RENCONTRE _____

RENCONTRE _____

RENCONTRE _____

RENCONTRE _____

RENCONTRE _____

QUOTIDIEN _____

QUOTIDIEN _____

QUOTIDIEN _____

QUOTIDIEN _____

QUOTIDIEN _____

QUOTIDIEN _____

QUOTIDIEN _____

UTILITAIRE _____

UTILITAIRE _____

UTILITAIRE _____

UTILITAIRE _____

UTILITAIRE _____

UTILITAIRE _____

UTILITAIRE _____

UTILITAIRE _____

OBJETS MAGIQUES

ARME POUVOIRS _____

ARME POUVOIRS _____

ARME POUVOIRS _____

ARME POUVOIRS _____

ARMURE POUVOIRS _____

BRAS POUVOIRS _____

PIEDS POUVOIRS _____

MAINS POUVOIRS _____

TETE POUVOIRS _____

COU POUVOIRS _____

ANNEAU POUVOIRS _____

ANNEAU POUVOIRS _____

TAILLE POUVOIRS _____

POUVOIRS _____

COMPAGNONS

ÉQUIPEMENT