NOM DU PERSONNAGE | NIVEAU | CLASSE | VOIE PARANGONIQUE | DESTINÉE ÉPIQUE | TOTAL DE PX | NOM DU JOUEUR

RACE | CATÉGORIE DE TAILLE | SEXE | ÂGE | TAILLE | POIDS | ALIGNEMENT | DIVINITÉ | AFFILIATIONS | CAMPAGNE

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR	CARACTÉRISTIQUE	MOD.	1/2 NIV	MOD. TOTAL
	FOR FORCE			
	CON CONSTITUTION			
	DEX DEXTÉRITÉ			
	INT INTELLIGENCE			
	SAG SAGESSE			
	CHA CHARISME			

INITIATIVE

	DEX	1/2 NIV	DIVERS	TOTAL
Initiative				

MODIFICATEURS CONDITIONNELS

APTITUDES RACIALES

APTITUDES DE CLASSE/VOIE/DESTINÉE

DÉFENSES

	10+MOD. +1/2 NIV	CLASSE	TALENT	ALTÉ	DIVERS	TOTAL
VIGUEUR						
RÉFLEXES						
VOLONTÉ						

	10+MOD. +1/2 NIV	ARMURE /CLASSE	TALENT	ALTÉ	DIVERS	TOTAL
CLASSE D'ARMURE						

MODIFICATEURS CONDITIONNELS

POINTS DE VIE

	PV MAX	PÉRIL	VALEUR DE RÉCUP	RÉCUP /JOUR
PV POINTS DE VIE				

SECOND SOUFFLE ☐ UTILISÉ — RÉCUPÉRATIONS UTILISÉES

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

ÉCHECS AUX JETS DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT ☐ ☐ ☐

MODIFICATEURS AUX JETS DE SAUVEGARDE

RÉSISTANCES

ÉTATS PRÉJUDICIABLES ET EFFETS ACTUELS

SENS

	TOTAL	BASE	COMPÉTENCE	DIVERS
INTUITION PASSIVE		10		
PERCEPTION PASSIVE		10		

SENS SPÉCIAUX

COMPÉTENCES

NOM DE LA COMPÉTENCE	TOTAL	FORMÉ (+5)	MOD. + 1/2 NIV	MALUS ARMURE	DIVERS
Acrobaties			DEX +1/2 NIV		
Arcanes			INT +1/2 NIV	N/A	
Athlétisme			FOR +1/2 NIV		
Bluff			CHA +1/2 NIV	N/A	
Connais. de la rue			CHA +1/2 NIV	N/A	
Diplomatie			CHA +1/2 NIV	N/A	
Discrétion			DEX +1/2 NIV		
Endurance			CON +1/2 NIV		
Exploration			SAG +1/2 NIV	N/A	
Histoire			INT +1/2 NIV	N/A	
Intuition			SAG +1/2 NIV	N/A	
Intimidation			CHA +1/2 NIV	N/A	
Larcin			DEX +1/2 NIV		
Nature			SAG +1/2 NIV	N/A	
Perception			SAG +1/2 NIV	N/A	
Religion			INT +1/2 NIV	N/A	
Soins			SAG +1/2 NIV	N/A	

LANGUES CONNUES

DÉPLACEMENT

	VALEUR	BASE	ARMURE	OBJET	DIVERS
VD VITESSE DE DÉPLACEMENT					

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

POINTS D'ACTION

	NOMBRE	ÉTAPES	0	1	2
PA POINTS D'ACTION			1	2	3

EFFET SUPPLÉMENTAIRE EN CAS D'UTILISATION DE PA

ATTITUDE & APPARENCE

PERSONNALITÉ

TALENTS

COMBAT

ATTAQUE DE BASE EN MÊLÉE — DÉGÂTS — CARAC. — TALENT — ALTÉ — DIVERS — **TOTAL**

VS

ATTAQUE BONUS TOTAL | MOD. +1/2 NIV | CLASSE | MANI | TALENT | ALTÉ | DIVERS | DIVERS

ARME UTILISÉE

MODIFICATEURS CONDITIONNELS

ATTAQUE DE BASE À DISTANCE — DÉGÂTS — CARAC. — TALENT — ALTÉ — DIVERS — **TOTAL**

VS

ATTAQUE BONUS TOTAL | MOD. +1/2 NIV | CLASSE | MANI | TALENT | ALTÉ | DIVERS | DIVERS

ARME UTILISÉE

MODIFICATEURS CONDITIONNELS

POUVOIR À VOLONTÉ _____ — DÉGÂTS — CARAC. — TALENT — ALTÉ — DIVERS — **TOTAL**

VS

ATTAQUE BONUS TOTAL | MOD. +1/2 NIV | CLASSE | MANI | TALENT | ALTÉ | DIVERS | DIVERS

ARME UTILISÉE

MODIFICATEURS CONDITIONNELS

POUVOIR À VOLONTÉ _____ — DÉGÂTS — CARAC. — TALENT — ALTÉ — DIVERS — **TOTAL**

VS

ATTAQUE BONUS TOTAL | MOD. +1/2 NIV | CLASSE | MANI | TALENT | ALTÉ | DIVERS | DIVERS

ARME UTILISÉE

MODIFICATEURS CONDITIONNELS

POUVOIR À VOLONTÉ _____ — DÉGÂTS — CARAC. — TALENT — ALTÉ — DIVERS — **TOTAL**

VS

ATTAQUE BONUS TOTAL | MOD. +1/2 NIV | CLASSE | MANI | TALENT | ALTÉ | DIVERS | DIVERS

ARME UTILISÉE

MODIFICATEURS CONDITIONNELS

RITUELS

POUVOIRS

À VOLONTÉ

À VOLONTÉ

À VOLONTÉ

À VOLONTÉ

À VOLONTÉ

À VOLONTÉ

RENCONTRE ☐

RENCONTRE ☐

RENCONTRE ☐

RENCONTRE ☐

RENCONTRE ☐

RENCONTRE ☐

QUOTIDIEN ☐

QUOTIDIEN ☐

QUOTIDIEN ☐

QUOTIDIEN ☐

QUOTIDIEN ☐

QUOTIDIEN ☐

UTILITAIRE ☐

UTILITAIRE ☐

UTILITAIRE ☐

UTILITAIRE ☐

UTILITAIRE ☐

UTILITAIRE ☐

OBJETS MAGIQUES

ARME
POUVOIR(S) ☐

ARME
POUVOIR(S) ☐

ARME
POUVOIR(S) ☐

ARME
POUVOIR(S) ☐

ARMURE
POUVOIR(S) ☐

ARMURE
POUVOIR(S) ☐

• POUVOIR(S) ☐

• POUVOIR(S) ☐

• POUVOIR(S) ☐

• POUVOIR(S) ☐

POUVOIRS QUOTIDIENS /JOUR

HÉROÏQUE (1-10) ☐ — ÉTAPES ☐/☐/☐/☐

PARANGONIQUE (11-20) ☐☐ — ÉTAPES ☐/☐/☐/☐

ÉPIQUE (21-30) ☐☐☐ — ÉTAPES ☐/☐/☐/☐

CONTACTS

LIEUX VISITÉS

ÉQUIPEMENT