



Nom :

Race :

Classe :

Alignement :

Niveau :

Historique :

Archétype :

Foi :

Profil

ÂGE

TAILLE

POIDS

YEUX

CHEVEUX

PILOSITE

Caractéristiques

For.

Valeur de mod.

Valeur de sauv.

Maîtrise

Int.

Valeur de mod.

Valeur de sauv.

Maîtrise

Dex.

Valeur de mod.

Valeur de sauv.

Maîtrise

Sag.

Valeur de mod.

Valeur de sauv.

Maîtrise

Con.

Valeur de mod.

Valeur de sauv.

Maîtrise

Cha.

Valeur de mod.

Valeur de sauv.

Maîtrise

Compétences

Acrobatie

Arcanes

Athlétisme

Discrétion

Dressage

Escamotage

Histoire

Intimidation

Investigation

Médecine

Nature

Perception

Perspicacité

Persuasion

Religion

Représentation

Supercherie

Survie

Dex

Int

For

Dex

Sag

Dex

Int

Cha

Int

Sag

Int

Sag

Cha

Int

Cha

Cha

Sag

Valeurs Dérivées

En fonction du niveau

MAÎTRISE.

Donne l'avantage

INSPIRATION.

10 + Bonus perception

PERCEPTION PASS.

Mod. Dex

INITIATIVE.

Race

VITESSE.

8 + Mait. + Mod. de sort

DD JET DE SAUV.

SPECIAL

LONGUEUR

HAUTEUR

PORTÉ

SOLLEVÉ

Point de vie

PV

Restants

MAX

Temporaires

Dv + Mod. Con

Dés de vie

MAX

RESTANT

MAX

RESTANT

MAX

RESTANT

Classe & Niveau

Classe D'armure

Désavantage aux tests de discrétion

Bouclier en main

CA Totale

Classe D'armure

CA Totale - CA Bouclier

CA Sans Bouclier

10 + Mod. Dex + Autre

CA Au Repos

Résistances

Demi-Dégâts

Arrondi à l'inférieur

Acide

Perforant

Contondant

Poison

Feu

Psychique

Force

Radiant

Foudre

Tonnerre

Froid

Tranchant

Nécrotique

Point de Destin

Sauv. de mort

Réussies

Ratées

Fatigue

Niveaux

1

Désavantage aux tests de caractéristique

2

Vitesse réduite de moitié

3

Désavantage lors des attaque et des sauvegardes

4

Maximum de points de vie réduit de moitié

5

Vitesse réduite à 0

6

Décès

Armes & Attaques

Mains nues

1,5 M

1D20 + Mod. For

1 + Mod. For

Contondant

Perforant

Tranchant

Spécial

Arme

Munitions

Portée

Attaque

Dégâts

Acide

Foudre

Poison

Tranchant

Spécial

Contondant

Froid

Psychique

Feu

Nécrotique

Radiant

Tonnerre

Arme

Munitions

Portée

Attaque

Dégâts

Acide

Foudre

Poison

Tranchant

Spécial

Contondant

Froid

Psychique

Feu

Nécrotique

Radiant

Tonnerre

Arme

Munitions

Portée

Attaque

Dégâts

Acide

Foudre

Poison

Tranchant

Spécial

Contondant

Froid

Psychique

Feu

Nécrotique

Radiant

Tonnerre

Actions, Actions bonus & réations

Actions

Une seule plus une action de déplacement

Attaquer/Jeter un sort/Aider

Se tenir prêt/Se précipiter/Se Désengager/Esquiver

Se Cacher/Chercher/Utiliser un objet

Résister ou faire une empoignade/bousculer

Actions Bonus

Une seule par tour

Combat à deux armes (arme légère)

Reactions

Une seule par round

Attaque d'opportunité

Spécial

Points de

MAX

Rage

RESTANT

Inpiration

MAX

Bardique

RESTANT

Forme

MAX

Sauvage

RESTANT

Points de

MAX

Ki

RESTANT

Imposition

MAX

Des mains

RESTANT

Attaque

VALEUR

Sournoise

N/A

1/2



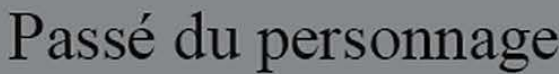
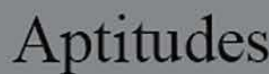
Défaut	Lien	Idéal	Personnalité
--------	------	-------	--------------

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[illegible]

Classe

Race

[illegible]

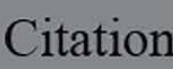




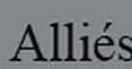
Signes Particuliers



	Blason	
---	--------	--



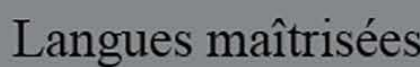
Citation



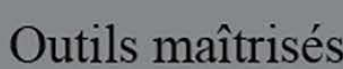

Alliés



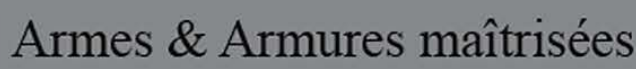
Ennemis



	☐ Parlé	☐ Écrit
	☐ Parlé	☐ Écrit
	☐ Parlé	☐ Écrit
	☐ Parlé	☐ Écrit



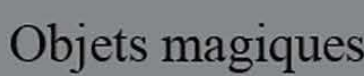
	☐ Expertise
	☐ Expertise
	☐ Expertise
	☐ Expertise



- ☐ Armures légères
- ☐ Armures lourdes
- ☐ Armes courantes
- ☐ Armures intermédiaires
- ☐ Boucliers
- ☐ Armes de guerre



NOM/TYPE	CA
NOM/TYPE	CA
NOM/TYPE	CA
NOM/TYPE	CA



NOM / TYPE	MAX	RESTANT
NOM / TYPE	MAX	RESTANT
NOM / TYPE	MAX	RESTANT
NOM / TYPE	MAX	RESTANT

Niveaux
de vie

cui	re	arg	ent	elect	rum	or	plat	ine
-----	----	-----	-----	-------	-----	----	------	-----