

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE & NIVEAU

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

RACE

ALIGNEMENT

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE

DEXTÉRITÉ

CONSTITUTION

INTELLIGENCE

SAGESSE

CHARISME

INSPIRATION

BONUS DE MAÎTRISE

- ☐ Force
- ☐ Dextérité
- ☐ Constitution
- ☐ Intelligence
- ☐ Sagesse
- ☐ Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

- ☐ Acrobaties (DEX)
- ☐ Arcanes (INT)
- ☐ Athlétisme (FOR)
- ☐ Discrétion (DEX)
- ☐ Dressage (SAG)
- ☐ Escamotage (DEX)
- ☐ Histoire (INT)
- ☐ Intimidation (CHA)
- ☐ Investigation (INT)
- ☐ Médecine (SAG)
- ☐ Nature (INT)
- ☐ Perception (SAG)
- ☐ Perspicacité (SAG)
- ☐ Persuasion (CHA)
- ☐ Religion (INT)
- ☐ Representation (CHA)
- ☐ Survie (SAG)
- ☐ Tromperie (CHA)

COMPÉTENCES

CA

INITIATIVE

VITESSE

Points de vie max

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total

DÉS DE VIE

SUCCÈS

ÉCHECS

JdS CONTRE LA MORT

TRAITS DE PERSONNALITÉ

IDÉAUX

LIENS

DÉFAUTS

SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES

ÉQUIPEMENT

CAPACITÉS ET TRAITS



CLASSE DE LANCEUR DE SORTS  
(CARACTÉRISTIQUE POUR LANCER DES SORTS)

SORTS À PRÉPARER  
CHAQUE JOUR

DD DE SAUVEGARDE  
DES SORTS

BONUS D'ATTAQUE  
AVEC UN SORT

0

SORTS MINEURS

3

6

NIVEAU  
DU SORT

EMPLACEMENTS

EMPLACEMENTS UTILISÉS

1

PRÉPARÉ

NOM DU SORT

4

7

5

8

9

SORTS CONNUS