



Nom du joueur : _____

Nom du personnage : _____

Race : _____

Signe astral : _____

Culture : _____

Profession : _____

Taille/poids : _____ / _____

Divinité : _____

Portrait	Caractéristiques		
		Valeur	Valeur temporaire
	Force		
	Constitution		
	Dextérité		
	Taille		
	Intelligence		
	Pouvoir		
	Charisme		

Nombre d'action : _____

Nombre de réaction : _____

Initiative ((Dex.+Int.)/2): _____

Mouvement : _____

Modificateur de dégâts (For+Tai) : _____

Points de magie (Pou) : _____ actuel : _____

Points de santé mentale (pou x 5) : _____ actuel : _____

Points d'héroïsme : _____

Encombrement maximum / actuel : _____ / _____

Malus aux compétences =

Malus d'encombrement : _____

Malus d'armure : _____

Malus spécial : _____

TOTAL : _____

Santé					
		Points de vie	Protection d'armure	Blessures	Points de vie actuel
1-2	jambe droite				
3-4	jambe gauche				
5-8	abdomen				
9-12	torse				
13-15	bras droit				
16-18	bras gauche				
19-20	tête				

Armes	Dégâts	Pa/PV	Enc.	Portée	Rech.	Coût
		/				
		/				
		/				

Richesse	
PC	
PA	
DO	

Équipements	Enc.	PA/PV	Spécificité	Coût

Compétences de base	Valeur	Valeur temp.
Acrobatie (Dex)		
Athlétisme (For+Dex)		
Canotage (For)		
Chant (Cha)		
Conduite (10+Pou)		
Connaissance des animaux (Int)		
Connaissance des plantes (Int)		
Connaissance du monde (Int)		
Discrétion (10+Dex-Tai)		
Endurance (Con+Pou)		
Équitation (Dex+Pou)		
Évaluer (Int)		
Esquive (10+Dex-Tai)		
Influence (10+Cha)		
Lancer (Dex)		
Perception (Int+Pou)		
Passe-passe (escamotage) (Dex)		
Premiers soins (Int)		
Persévérance (10+pou)		

Compétences avancées	Valeur	Valeur temp.
Artisanat () (Int)		
Arts martiaux (Dex)		
Augure (Int)		
Connaissance () (Int)		
Connaissance Théologie (Int)		
Courtoisie (Cha+Int)		
Déguisement (Cha)		
Danse (Dex)		
Eloquence (Cha+Pou)		
Expression artistique (Cha+Pou)		
Ingénierie (Int)		
Jouer d'un instrument () (Cha)		
Langue Maternelle (Int)		
Langue () (Int)		
Mécanismes (Dex+Int)		
Médecine (Int+Pou)		
Navigation (Int)		
Pister (Int)		
Sens de la rue (Cha+Pou)		
Survie (Int+Pou)		

Notes : Les compétences avancées : maîtrise des runes et manipulation se situent dans les domaines suivants : Magie runique et Sorcellerie.

Autres compétences	Valeur	Valeur temp.

Compétences avancées	Valeur	Valeur temp.

Compétences de combat	Valeur	Valeur temp.
Bagarre (For)		
Arme d'Hast (Dex+For)		
Bâton (Dex+For)		
Dague (Dex+For)		
Epée courte ou longue (1 M) (Dex+For)		
Epée bâtarde ou claymore (2 M) (Dex+For)		
Fléau d'arme léger (1M) (Dex+For)		
Fléau d'arme lourd (2 M) (Dex+For)		
Grand hache de guerre (2 M) (Dex+For)		
Hache d'arme (1 M) (Dex+For)		

Compétences de combat	Valeur	Valeur Temp.
Lance (Dex+For)		
Lance d'arçon (Dex+For)		
Marteau de guerre léger (1 M) (Dex+For)		
Marteau de guerre lourd (2 M) (Dex+For)		
Rapière (For+Dex)		
Arbalète (Dex)		
Arc (Dex)		
Fronde (Dex)		
Sarbacane (Dex)		
Bouclier (Dex+For)		

Prouesses Héroïques :

Armes spéciales	Dégâts	Pa/PV	Enc.	Portée	Rech.	Qualité
		/				
Enchantements : Effets :						
		/				
Enchantements : Effets :						
		/				
Enchantements : Effets :						
		/				
Enchantements : Effets :						

Armures spécifiques	Localisation	Pa/PV	Enc.	Pénalité	Qualité
		/			
Enchantements : Effets :					
		/			
Enchantements : Effets :					
		/			
Enchantements : Effets :					
		/			
Enchantements : Effets :					
		/			
Enchantements : Effets :					

Historique

Description physique : _____

Qualités : _____

