



## PERSONNAGE

CLASSE

NIVEAU

RACE

ALIGNEMENT

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE

SAUV.

BONUS DE  
MAÎTRISECLASSE  
D'ARMURE

DEXTÉRITÉ

SAUV.

INITIATIVE

INSPIRATION

CONSTITUTION

SAUV.

PERCEPTION  
PASSIVE

VITESSE

INTELLIGENCE

SAUV.

## COMPÉTENCES

- ☐ 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)
- ☐ REPRÉSENTATION (CHA)
- ☐ SUPERCHERIE (CHA)
- ☐ SURVIE (SAG)

SAGESSE

SAUV.

CHARISME

SAUV.

## SANTÉ

POINTS DE VIE MAXIMUM

DÉ DE VIE

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

RÉSISTANCES

REPOS LONGS /JOUR

REPOS COURTS /JOUR

SAUVEGARDES DE MORT

RÉUSSIES ☐☐☐RATÉES ☐☐☐

## LANGUES

## RÉSERVE

## AUTRES MAÎTRISES

## ATTAQUES &amp; SORTS

ARMES OU SORTS

ATTAQUE

DÉGÂTS

TYPE DE DÉGÂTS &amp; SPÉCIAL

## APTITUDES &amp; TRAITS

## ÉQUIPEMENT

PM

PO

PA

PC

PE