Fiche de personnage

Nom du Joueur : _____

CARACTERISTIQUES	
FOR	
Force	
DEX	
Dextérité	
CON	
Constitution	
INT	
Intelligence	
SAG	
Sagesse	
CHA+	
Charisme (Charme)	
CHA-	
Chari. (Disgrâce)	

Nom du Personnage	Sexe	Age

Niveau	Expérience
PR	

PV	
Points de Vie	

PD	
Points de Destin	

Race

Ethnie

Classe

Taille	PM
P, M, G	P. Mouvement

	TOTAL			SAG		INT		Mod. Divers		RANG
INI / PA Initiative / Points d'Action			=		+		+		+	

	TOTAL			SAG		CON		Mod. Divers		RANG
MANA		+ Dés de l'arme	=		+		+		+	

	TOTAL			FOR		DEX		Mod. Divers		RANG
CAC Attaque au Corps à Corps		+ Dés de l'arme	=		+		+		+	

	TOTAL			INT		DEX		Mod. Divers		RANG
DIST Attaque à Distance		+ Dé de l'arme	=		+		+		+	

	TOTAL			DEX		PM		Mod. Divers		RANG
REF Réflexes		+1D20	=		+		+		+	

	TOTAL			FOR		DEX		Mod. Divers		RANG
PAR Parade		+ Dés de l'objet	=		+		+		+	

	TOTAL			CON		Mod. Divers		RANG
RES Résistance Générale		+ Valeur de l'armure	=		+		+	

RES Magie	RES Sorcellerie	RES Envout.	RES Feu	RES Eau	RES Air	RES Terre

RES Foudre	RES Acide	RES Froid	RES Chaud	RES Son	RES Lumière	RES Ombre

Langues

Informations complémentaires

COMPETENCES

Nom de la compétence	Total		Valeur de Caractéristique		RANG
Acrobaties		=	DEX	+	
Alchimie		=	SAG	+	
Art du Combat		=	DEX	+	
Art de la Magie		=	INT	+	
Artisanat _____		=	DEX	+	
Artisanat _____		=	DEX	+	
Artisanat _____		=	DEX	+	
Bluff		=	CHA	+	
Chasse/Pêche		=	DEX	+	
Conn. Générale (Exploration)		=	INT	+	
Conn. Générale (Folklore)		=	INT	+	
Conn. Générale (Géographie)		=	INT	+	
Conn. Générale (Histoire)		=	INT	+	
Conn. Générale (Ingénierie)		=	INT	+	
Conn. Générale (Mystères)		=	INT	+	
Conn. Générale (Nature)		=	INT	+	
Conn. Générale (Noblesse)		=	INT	+	
Conn. Générale (Plans)		=	INT	+	
Conn. Générale (Religion)		=	INT	+	
Conn. Précise (_____)		=	INT	+	
Conn. Précise (_____)		=	INT	+	
Conn. Précise (_____)		=	INT	+	
Crochetage		=	DEX	+	
Démonstration		=	CHA+	+	
Diplomatie		=	SAG	+	
Discrétion		=	DEX	+	
Dressage		=	CHA	+	
Écoute		=	SAG	+	
Éloquence		=	CHA	+	
Équitation		=	DEX	+	
Escalade		=	FOR	+	
Estimation		=	INT	+	
Évasion		=	DEX	+	
Intimidation		=	CHA-	+	
Linguistique		=	INT	+	
Marchandage		=	INT	+	
Médecine		=	SAG	+	
Natation		=	FOR	+	
Observation		=	INT	+	
Perception		=	SAG	+	
Pistage		=	INT	+	
Profession _____		=	DEX	+	
Profession _____		=	DEX	+	
Psychologie		=	SAG	+	
Recherche		=	SAG	+	
Ruse		=	SAG	+	
Sabotage		=	DEX	+	
Survie		=	INT	+	
Vol		=	DEX	+	
_____		=	_ _ _	+	
_____		=	_ _ _	+	
_____		=	_ _ _	+	
_____		=	_ _ _	+	
_____		=	_ _ _	+	
_____		=	_ _ _	+	
_____		=	_ _ _	+	
_____		=	_ _ _	+	
_____		=	_ _ _	+	

Traits Raciaux	Descriptions

Aptitudes	Coûts en PA	Effets/Dégâts	Descriptions

Objet Main G.

Tête

Objet Main D.

Visage

Yeux

Bijoux divers

Cou

Épaule G.

Épaule D.

Colliers/Pendentifs

Torse

Bras G.

Bras D.

Bagues

Haut

Avant-Bras G.

Avant-Bras D.

Taille

Poignet G.

Poignet D.

Bracelets

Bas

Main G.

Main D.

Jambe G.

Jambe D.

Cheville G.

Cheville D.

Pieds

	Autres Équipements				
	Nom et effets de l'objet				Port de l'objet
Nom ►					
Effets ►					
Valeurs ►					
Nom ►					
Effets ►					
Valeurs ►					
Nom ►					
Effets ►					
Valeurs ►					
Nom ►					
Effets ►					
Valeurs ►					
Nom ►					
Effets ►					
Valeurs ►					

Descriptions des objets complexes

		Yaku d'Or	______Yo
Yaku d'Argent	______Ya	Yaku de Cuivre	______Yc
	______Yo	______Ya	______Yc

	CHARGE TRANSPORTABLE		
	Léger	Moyen	Lourd
Poids max.			
Malus PM	+_____	_____	-_____

SAC A DOS

		Capacité
Objet	Qté.	Poids/u.

SACOCHE

		Capacité
Objet	Qté.	Poids/u.

SACOCHE

		Capacité
Objet	Qté.	Poids/u.

POCHE

		Capacité
Objet	Qté.	Poids/u.

POCHE

		Capacité
Objet	Qté.	Poids/u.

POCHE

		Capacité
Objet	Qté.	Poids/u.

POCHE

		Capacité
Objet	Qté.	Poids/u.

AUTRES STOCKAGES

Type de Stockage	Objet	Qté.

Catégorie d'Objet		Portée
Nom de l'Objet		

Dégâts	Parade	Maniabilité (PA)	Maniement	Munitions	Type

Effets particuliers

Catégorie d'Objet		Portée
Nom de l'Objet		

Dégâts	Parade	Maniabilité (PA)	Maniement	Munitions	Type

Effets particuliers

Catégorie d'Objet		Portée
Nom de l'Objet		

Dégâts	Parade	Maniabilité (PA)	Maniement	Munitions	Type

Effets particuliers

Catégorie d'Objet		Portée
Nom de l'Objet		

Dégâts	Parade	Maniabilité (PA)	Maniement	Munitions	Type

Effets particuliers

Catégorie d'Objet		Portée
Nom de l'Objet		

Dégâts	Parade	Maniabilité (PA)	Maniement	Munitions	Type

Effets particuliers

Catégorie d'Objet		Portée
Nom de l'Objet		

Dégâts	Parade	Maniabilité (PA)	Maniement	Munitions	Type

Effets particuliers

Catégorie d'Objet		Portée
Nom de l'Objet		

Dégâts	Parade	Maniabilité (PA)	Maniement	Munitions	Type

Effets particuliers

Catégorie d'Objet		Portée
Nom de l'Objet		

Dégâts	Parade	Maniabilité (PA)	Maniement	Munitions	Type

Effets particuliers

Catégorie d'Objet		Portée
Nom de l'Objet		

Dégâts	Parade	Maniabilité (PA)	Maniement	Munitions	Type

Effets particuliers

Descriptions des objets complexes

Sort	Source	Branche	Coût Mana	Temps Incantation	Cible	Description et Effets

Nom du Compagnon

Sexe	Age

Niveau	Expérience
PR	

Race

PV
Points de Vie

Langues

Taille P, M, G	PM Pts. Mouv.

FOR	
Force	
DEX	
Dextérité	
CON	
Constitution	
INT	
Intelligence	
SAG	
Sagesse	
CHA+	
Charisme (Charme)	
CHA-	
Chari. (Disgrâce)	

COMPETENCES

Nom de la compétence	Total	Valeur de Caractéristique	RANG
	=	_ _ _	+
	=	_ _ _	+
	=	_ _ _	+
	=	_ _ _	+
	=	_ _ _	+
	=	_ _ _	+
	=	_ _ _	+
	=	_ _ _	+
	=	_ _ _	+
	=	_ _ _	+
	=	_ _ _	+

	TOTAL		SAG		INT		Mod. Divers		RANG
		=		+		+		+	

	TOTAL		SAG		CON		Mod. Divers		RANG
		+ Dés de l'arme =		+		+		+	

	TOTAL		FOR		DEX		Mod. Divers		RANG
		+ Dé de l'arme =		+		+		+	

	TOTAL		INT		DEX		Mod. Divers		RANG
		+ Dé de l'arme =		+		+		+	

	TOTAL		DEX		PM		Mod. Divers		RANG
		+1D20 =		+		+		+	

	TOTAL		FOR		DEX		Mod. Divers		RANG
		+ Dé de l'objet =		+		+		+	

	TOTAL		CON		Mod. Divers		RANG
		+ Valeur de l'armure =		+		+	

Compétences	Effets

Accessoires & Effets	

STOCKAGES

Type de Stockage	Objet	Qté.

Informations complémentaires

BIOGRAPHIE