

NOM :

ALIGNEMENT :

JOUEUR :

EXPÉRIENCE :

CLASSE :

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE :

NIVEAU :

INITIATIVE :

FORCE



MODIFICATEUR

Attaque en mêlée
Dégâts en mêlée

DEXTÉRITÉ



Attaque à distance
Classe d'armure
Initiative

CONSTITUTION



PV par niveau

INTELLIGENCE



Langues connues

SAGESSE



JdS contre les effets
de contrôle de
l'esprit

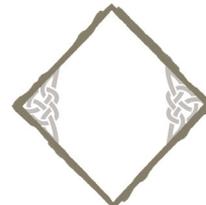
CHARISME



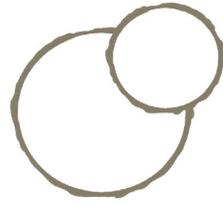
Nombres max
d'alliés



CLASSE
D'ARMURE



POINTS DE
CHANCE



POINTS DE
VIE

COMPÉTENCES :

CAPACITÉS DE CLASSE :

VALEURS DE SAUVEGARDE



Poisons



Souffles



Polymorphie



Sorts



Objets magiques

ÉQUIPEMENT :

HISTOIRE & NOTES :

ARMES

..... Bonus à l'attaque..... Dégâts.....



Copyright © 2012-2014 Flatland Games
Copyright © 2022 Traduction française par Shakos

TRAITS

MAGIE

Tours de magie :

Sortilèges :

Rituels :

SUIVANTS & ALLIÉS

HISTORIQUE & NOTES

ÉQUIPEMENT DISSIMULÉ

POSTURES DE COMBAT

Normale : pas de changements.

Aggressive : +2 à l'attaque, -4 à la CA.

Protectrice : +2 à la CA, ne peut pas attaquer, peut encaisser des dégâts à la place d'un compagnon.

Commandement : +6 à la CA, ne peut pas attaquer, sur test de Charisme réussi +2 à l'attaque de tous ses compagnons.

