



## CARAC. ET COMPÉTENCES

**Force**
 MODIF.
  JET
*For mesure votre puissance physique*
 Athlétisme
  Formé
  DIVERS
  JET

**Constitution**
 MODIF.
  JET
*Con représente santé, endurance et force vitale*
 Endurance
  Formé
  DIVERS
  JET

**Dextérité**
 MODIF.
  JET
*Dex mesure coordination, agilité et équilibre*
 Acrobaties
  Formé
  DIVERS
  JET

 Discrétion
  Formé
  DIVERS
  JET

 Larcin
  Formé
  DIVERS
  JET

**Intelligence**
 MODIF.
  JET
*Int mesure votre facilité à apprendre et à raisonner*
 Arcanes
  Formé
  DIVERS
  JET

 Histoire
  Formé
  DIVERS
  JET

 Religion
  Formé
  DIVERS
  JET

**Sagesse**
 MODIF.
  JET
*Sag mesure bon sens, autodiscipline et empathie*
 Exploration
  Formé
  DIVERS
  JET

 Intuition
  Formé
  DIVERS
  JET

 Nature
  Formé
  DIVERS
  JET

 Perception
  Formé
  DIVERS
  JET

 Soins
  Formé
  DIVERS
  JET

**Charisma**
 MODIF.
  JET
*Cha mesure votre force de personnalité et leadership*
 Bluff
  Formé
  DIVERS
  JET

 Diplomatie
  Formé
  DIVERS
  JET

 Intimidation
  Formé
  DIVERS
  JET

 Con. de la rue
  Formé
  DIVERS
  JET

## STATISTIQUES DE COMBAT

**Initiative**

**VD**

Lancez l'initiative pour connaître l'ordre des tours de combat.  
 Votre VD correspond au nombre de cases que vous pouvez franchir en une action de mouvt

## DÉFENSES

**Classe d'Armure (CA)**
*La CA mesure la difficulté à vous porter une attaque physique*

**Vigueur**
*La Vigueur mesure votre résistance*

**Réflexes**
*Réf. mesure votre capacité à dévier ou parer une attaque*

**Volonté**
*La Volonté mesure votre force de volonté, votre autodiscipline et votre détermination.*

**Bonus Att.**
 ARME/POUVOIR
  DÉGATS

**Bonus Att.**
 ARME/POUVOIR
  DÉGATS

Lorsque vous attaquez, lancez un d20 et ajoutez votre bonus à l'attaque. Comparez le résultat à la défense du monstre pour voir si vous touchez. Si vous touchez, lancez pour déterminer les dégâts.

**Points de vie**

**Péril**


Vos points de vie mesurent les dégâts que vous pouvez subir avant de tomber inconscient. Votre valeur de péril correspond à la moitié (arrond. inf.)

 Valeur de récupération 

 Récupérations par jour 

Lorsque vous dépensez une récupération, vous regagnez le nombre de points de vie égal à votre Valeur de récupération, laquelle correspond au quart de vos points de vie.

## POINTS DE VIE ACTUELS

 Pts de vie temporaires 
 Récup. utilisées 

## ÉQUIP. ET OBJETS MAGIQUES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## ACTIONS EN COMBAT

À votre tour, vous pouvez effectuer 3 actions :  
 ♦ Une action simple, généralement une attaque  
 ♦ Une action de mouvement  
 ♦ Une action mineure, simple et rapide  
 Vous pouvez abandonner une action pour la remplacer par une qui se trouve en-dessous d'elle dans la liste

## POUVOIRS ET TALENTS

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## ARGENT

---

---

---

---

 Classe : \_\_\_\_\_ Niveau : \_\_\_\_\_

 Race : \_\_\_\_\_ Sexe : \_\_\_\_\_

 Alignement : \_\_\_\_\_

 Langues : \_\_\_\_\_

## NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Utilisez cet espace comme vous le souhaitez : pour enregistrer ce qui vous arrive au cours de vos aventures, garder trace de vos quêtes, décrire votre histoire et vos buts, noter le nom des autres personnages de votre groupe, ou dessiner votre personnage.

## POINTS D'EXPÉRIENCE (PX)

 PX pour le niveau suivant : \_\_\_\_\_