Les Terres Balafrées

NOM DU PERSONNAGE | NIVEAU | JOUEUR | CAMPAGNE

PROFESSION/NIVEAU | EXPERIENCE | REGION D'ORIGINE | ALIGNEMENT | DIVINITÉ

RACE | CAT. TAILLE | ÂGE | SEXE | TAILLE | POIDS | YEUX | CHEVEUX | PEAU

CARACTÉRISTIQUES

PHYSIQUE

CARACTÉRISTIQUE	VALEUR DE CARAC.	MODIF. DE LA CARAC.	VALEUR TEMPORAIRE	MODIF. TEMPORAIRE.
FORCE				
DEXTÉRITÉ				
CONSTITUTION				

MENTAL

CARACTÉRISTIQUE	VALEUR DE CARAC.	MODIF. DE LA CARAC.	VALEUR TEMPORAIRE	MODIF. TEMPORAIRE.
INTELLIGENCE				
SAGESSE				
CHARISME				

SANTÉ

SANTÉ	TOTAL	RÉDUCTION DES DÉGÂTS	TYPE DE DÉS DE VIE
PV points de vie			

COMBAT

	MODIF. DEX	MODIF. DIVERS	TOTAL
Modificateur d'INITIATIVE			

	TOTAL
bonus de base à l'ATTAQUE	

BONUS D'ATTAQUE	BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MODIF. CARAC.	MODIF. TAILLE	MODIF. DIVERS	MODIF. TEMPORAIRES	TOTAL
Bonus d'attaque au CORPS À CORPS						
Bonus d'attaque à DISTANCE						

VITESSE	CHARGE LÉGÈRE	CHARGE INTERM.	CHARGE LOURDE	PORTER À BOUT DE BRAS	SOULEVER	TIRER OU POUSSER

JETS DE SAUVEGARDE	JS DE BASE	MODIF. CARAC.	MODIF. MAGIQUES	MODIF. DIVERS	MODIF. TEMPORAIRES	TOTAL
RÉFLEXES (Dextérité)						
VIGUEUR (Constitution)						
VOLONTÉ (Sagesse)						

ARMURE

CA CLASSE D'ARMURE = 10+ | MODIF. DEX. | MODIF. TAILLE | ARMURE NATURELLE | BONUS D'ARMURE | BONUS DE BOUCLIER | MODIF. DIVERS

CLASSE D'ARMURE

CHANCE D'ÊTRE RATÉ | ÉCHEC DES SORTS | PÉNALITÉ D'ARMURE | RÉSISTANCE À LA MAGIE

ARMES

ARME	BONUS TOTAL À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	COUP CRITIQUE

PORTÉE	POIDS	TYPE	TAILLE	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES

ARME	BONUS TOTAL À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	COUP CRITIQUE

PORTÉE	POIDS	TYPE	TAILLE	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES

MUNITIONS _____ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

MUNITIONS _____ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ARMURE

ARMURE / OBJET DE PROTECTION	TYPE	BONUS À LA CA	BONUS DE DEX. MAX.

PÉNALITÉ D'ARMURE	ÉCHEC DES SORTS	VITESSE DÉPL.	POIDS	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES

BOUCLIERS/OBJET DE PROTECTION	BONUS À LA CA	POIDS	PÉNALITÉ D'ARMURE	ÉCHEC DES SORTS

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES

CAPACITÉS

COMPÉTENCES

Classe	COMPÉTENCE	CARAC.	RANGS	MODIF. DE CARAC.	MODIF. DIVERS	MODIF. TOTAL
○						
○						
○						
○						
○						
○						
○						
○						
○						
○						
○						
○						
○						
○						

COMPÉTENCES

Classe	COMPÉTENCE	CARAC.	RANGS	MODIF. DE CARAC.	MODIF. DIVERS	MODIF. TOTAL
○						
○						
○						
○						
○						
○						
○						
○						
○						
○						
○						
○						
○						
○						

DONS & POUVOIRS

NOM DE PERSONNAGE | JOUEUR | CAMPAGNE

DIVERS

EQUIPEMENT

OBJET	LOCALISATION	POIDS	NOMBRE

SORTS

SORT	DOMAINE/ÉCOLE	NIVEAU	PRÉPARÉ

RICHESSE

MONNAIE	TYPE	NOMBRE
	(PC)	
	(PA)	
	(PO)	
	(PP)	

TRÉSORS ET AUTRES

LANGUES

jet de sauvegarde			
DD DU JET		SORTS PAR JOUR	SORTS EN BONUS
	0		0
	1ER		
	2E		
	3E		
	4E		
	5E		
	6E		
	7E		
	8E		
	9E		

DD MOD