

| | |
|---------------|------------------|
| Nom _____ | Archétype _____ |
| Prénom _____ | Profession _____ |
| Age _____ | Taille _____ |
| Royaume _____ | Poids _____ |
| Don _____ | faiblesse _____ |



CORPS

ESPRIT

ÂME

| | | |
|-----------------|------------------|---------------------|
| Puissance _____ | Intellect _____ | Charisme _____ |
| Vigueur _____ | Perception _____ | Instinct _____ |
| Agilité _____ | Ténacité _____ | Communication _____ |

INI

REA _____

ENC _____

Prot. _____

Magie _____

Total _____

DP

Base _____

ENC _____

Prot. _____

Magie _____

Total _____

DM

Base _____

Prot. _____

Magie _____

Total _____

| | | | |
|----------------|---|-------------|--------------|
| DEP _____ | 0 | SR 10 _____ | SR 14 _____ |
| ENC _____ | | -3 | +1 Niv _____ |
| Renommée _____ | | | |

| | | |
|---------------------|--------------------|--------------------------|
| Acrobatie _____ | Langues* _____ | Galdr* _____ |
| Artisanat _____ | Larcins _____ | Runes* _____ |
| Arts _____ | Médecine* _____ | Sejdr* _____ |
| Attelage _____ | Mouvement _____ | Armes courtes _____ |
| Chercher _____ | Navigation _____ | Armes longues _____ |
| Chevaucher _____ | Natation _____ | Armes à deux mains _____ |
| Commerce _____ | Négociation _____ | Armes d'ast _____ |
| Discrétion _____ | Sagas _____ | Armes de tir _____ |
| Eloquence _____ | Savoir _____ | Lancer _____ |
| Empathie _____ | Séduction _____ | Lutte _____ |
| Escalade _____ | Superstition _____ | Armes Improvisées _____ |
| Esquive _____ | Survie _____ | |
| Herboristerie _____ | Tactique _____ | |
| Intimidation _____ | Traditions _____ | |
| Jeux _____ | Vigilance _____ | |

| Vie | Armes | Niv | Dgts | PC | PM | PE | PE | Prouesses |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-----------|
| 0 | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| -3 | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| -10 | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

| | | | | | | | |
|------|----------------|----|----|-----|-----|-----|-----------------------|
| 0 | Actions | -2 | -5 | -10 | -15 | -20 | Réserve de Dés |
| Mort | Base | | | | | | |

Équipement / Argent

Historique

Renommée

faits Marquants :

PROUesses MARTIALES

Nom

Niv

Effet

SORTS DU SEJDR

Nom

Niv

Mal.

Prép.

Zone

Effet

SORTS DU GALDR

SD

Domaine

Durée

Cible / Zone

Effet

3
6
9
12
15

SD

Domaine

Durée

Cible / Zone

Effet

3
6
9
12
15

RUNES

SD

Nom

Niv

Support / Durée

Effet

3
6
9
12
15

Peau - Heure
Tissu - Jour
Cuir - Semaine
Bois - Mois
Pierre/Métal - An

