

NOM:

CONSTITUTION

INTELLIGENCE

CLASSE:
RACE:

FORCE

SAGESSE

MENTAL

CHARISME

NIVEAU:
ALIGNEMENT:

DEXTERITE

ARME PRINCIPALE ou ARME à DEUX MAINS
Usure: ○○○○○○ ○○○ | Dgt -1 ○○○

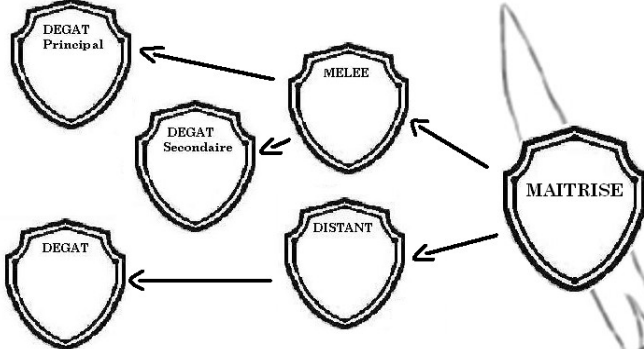
ARMURE / ROBE / HABIT
Usure: ○○○○○○ ○○○ | CA -1 ○○○

CASQUE ou COUVRE-CHEF

JP MORT
Succès Echec

BRACELETS

AMULETTE



POINT DE VIE ACTUEL

OBJETS SUR SOI
Fo ou Co 18 20

CEINTURE | BOURSE (30 pièces max.)
POTION | POTION | POTION

OBJETS DANS LE SAC à DOS

PETIT SAC / SACOCHE Taille M

SAC à DOS Taille P | Fo ou Co 18 | GRAND SAC à DOS Taille P | Fo ou Co 18 20

Désavantage aux JP Dex | Désavantage aux JP Dex et For

ANNEAUX

ANNEAUX

EUISEMENT ○○○○○○ MORT

JP FORCE

JP DEXTERITE

JP CONSTITUTION

JP INTELLIGENCE

JP SAGESSE

JP CHARISME

JP MENTAL

INIT.

C.A.

RESISTANCE

ARME SECONDAIRE ou BOUCLIER

ARME de JET

CAPE

BOTTES

ETUI à PARCHEMIN
Parchemin de Parchemin de Parchemin de

NOMBRE DE CASE : Très petit 1, Petit 2, Moyen 4, Grand 8, Très grand 12.

Très petit : potion, bourse, amulette, piton, ration, gourde, dague, marteau, briquet, bougie.
Petit : carquois, livre, focus, lanterne, ceinture, menotte, pied de biche, hachette, épée courte, torche, gamelle.
Moyen : trousse de soin, botte, casque, gantelet, épée longue, hache, kit professionnel.

Grand : couverture, cape, corde, chaîne, bouclier, armure légère, arbalète, arc, hache.
Très grand : armure intermédiaire, lance, épée deux mains, arc long.



