



# FICHE DE HÉROS

Origine : \_\_\_\_\_

Métier : \_\_\_\_\_

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

Signes particuliers

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Gurdil de Jambfer

Carac.  
de base

Carac.  
modifiée

Expérience

NIVEAU

Courage (COU)

Intelligence (INT)



Charisme (CHA)

Résistance Magique

Adresse (AD)

Moyenne de COU, INT et FO

Force (FO)

Points de Destin

Pour éviter de mourir trop tôt...

Énergie vitale max.

Elle ne change qu'au passage de niveau

Utilisez ces cases pour noter vos blessures

## COMPÉTENCES

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## MES RICHESSES

Or  Argent

L. de thritil

L. de berylium

Autres machins précieux :

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## ARMEMENT ET BASTON

Bonus FO :

① \_\_\_\_\_ Bonus/malus \_\_\_\_\_ P.I. \_\_\_\_\_

Notes et détails : \_\_\_\_\_ Rup. \_\_\_\_\_

② \_\_\_\_\_ Bonus/malus \_\_\_\_\_ P.I. \_\_\_\_\_

Notes et détails : \_\_\_\_\_ Rup. \_\_\_\_\_

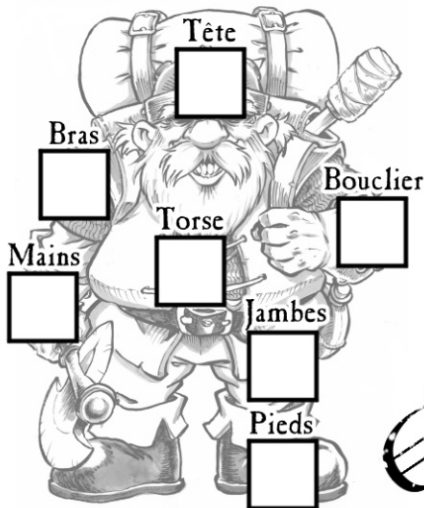
③ \_\_\_\_\_ Bonus/malus \_\_\_\_\_ P.I. \_\_\_\_\_

Notes et détails : \_\_\_\_\_ Rup. \_\_\_\_\_

## ARMURES ET PROTECTIONS

Pièce d'armure	Bonus/malus	PR nat.	PR mag.	Rup.

### Répartition de la protection



### Caractéristiques de COMBAT

	De base	Arme 1	Arme 2	Arme 3
Attaque (AT)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Parade (PRD)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## ÉQUIPEMENT et TRUCS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Truc de mauviette  
+1 en PR MAGIQUE

PR naturelle

PR magique

TOTAL PR

# NOTES D'AVENTURE

## CAMPEMENT DE GURDIL

CONSTRUCTION

Points  
d'Emplacement

Points de  
Ressources

CONSTRUCTION	Points d'Emplacement	Points de Ressources

## NOTES DIVERSES ET UTILES


## BUTIN ENTERRE AU CAMP


# LE COIN DES BAROUDEURS

## ARMES À POUVRE ET SPÉCIALES

Arme : \_\_\_\_\_ Détails : voir fiche associée

Arme : \_\_\_\_\_ Détails : voir fiche associée

## MONTURES ET ANIMAUX

Bestiole : \_\_\_\_\_ Détails : voir fiche associée

Bestiole : \_\_\_\_\_ Détails : voir fiche associée

## MUNITIONS

Type de munition

Bonus/effet

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

_____
_____
_____
_____
_____
_____

## BUTIN/QUÊTE

_____
_____
_____
_____
_____
_____

## NOURRITURE

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Billets et autres monnaies étranges

_____
_____
_____
_____

## POISONS et ANTIDOTES

doses : \_\_\_\_\_ effets : \_\_\_\_\_

doses : \_\_\_\_\_ effets : \_\_\_\_\_

doses : \_\_\_\_\_ effets : \_\_\_\_\_

doses : \_\_\_\_\_ effets : \_\_\_\_\_

doses : \_\_\_\_\_ effets : \_\_\_\_\_

doses : \_\_\_\_\_ effets : \_\_\_\_\_

doses : \_\_\_\_\_ effets : \_\_\_\_\_

## GEMMES

_____
_____
_____
_____
_____
_____