

# FICHE DE HÉROS

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

Métier : \_\_\_\_\_

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

Signes particuliers

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

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. \_\_\_\_\_

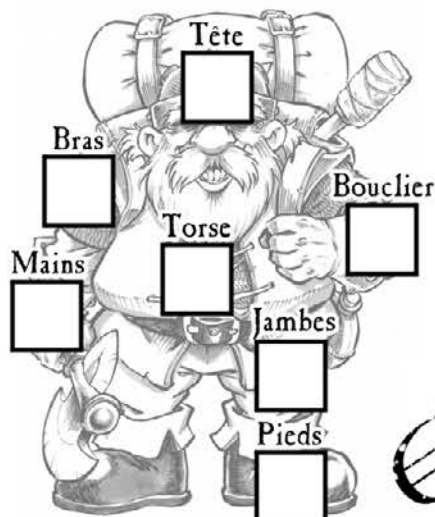
③ \_\_\_\_\_ Bonus/malus \_\_\_\_\_ P.I. \_\_\_\_\_

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

## ARMURES ET PROTECTIONS

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

Répartition de la protection



Truc de mauviette  
+1 en PR MAGIQUE ☐

PR naturelle ☐

PR magique ☐

TOTAL  
PR

Caractéristiques de COMBAT

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

## ÉQUIPEMENT et TRUCS

# LE COIN DES ÉRUDITS

Énergie astrale max.

Elle ne change qu'au passage de niveau






Utilisez ces cases quand vous dépensez des PA





MagiePhys

Moyenne INT et AD

Bonus d'intelligence aux dégâts

MagiePsy

Moyenne INT et CHA

Autre bonus magie/prêtrise : \_\_\_\_\_

Autre bonus magie/prêtrise : \_\_\_\_\_

## MES LIVRES

## POTIONS et FIOLES

_____ doses : _____	_____ effets : _____
_____ doses : _____	_____ effets : _____
_____ doses : _____	_____ effets : _____
_____ doses : _____	_____ effets : _____
_____ doses : _____	_____ effets : _____
_____ doses : _____	_____ effets : _____
_____ doses : _____	_____ effets : _____
_____ doses : _____	_____ effets : _____
_____ doses : _____	_____ effets : _____
_____ doses : _____	_____ effets : _____
_____ doses : _____	_____ effets : _____
_____ doses : _____	_____ effets : _____

## INGRÉDIENTS

## OBJETS CHARGÉS

_____ charges _____	_____ effets : _____
_____ charges _____	_____ effets : _____
_____ charges _____	_____ effets : _____
_____ charges _____	_____ effets : _____
_____ charges _____	_____ effets : _____
_____ charges _____	_____ effets : _____

## OBJETS SPÉCIAUX

## ARMES À POUDRE 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

---

---

---

---

---

---

[illegible]

## BUTIN/QUÊTE

## NOURRITURE

## Billets et autres monnaies étrangères

## POISONS et ANTIDOTES

[illegible]

## GEMMES



## Renforcement (niveau 5) et spécialisation (niveau 10)

### Spécialisation :

## Coups spéciaux : liste et notes







