

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. _____

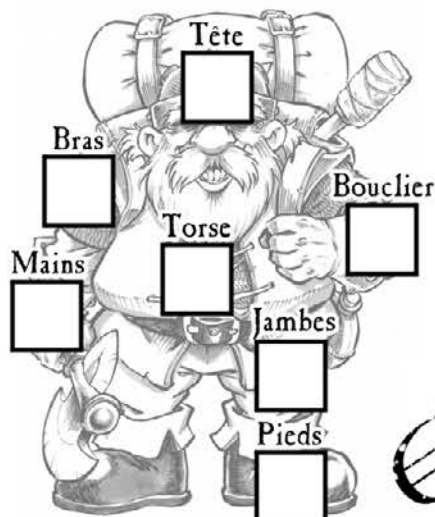
③ _____ Bonus/malus _____ P.I. _____

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

