

Identification du Personnage

Identité du personnage

Nom du Personnage			Nom du joueur			
.....					
Race	Profil	Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids
.....
Croyance / D��t��			Surnoms / Titres			
.....					

Description Physique

Peau Cheveux Yeux Corpulence

.....

Signe(s) Particulier(s)

.....

.....

Description Compl  te

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Dessin / Portrait du Personnage

Punchlines & R  pliques

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Secrets

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Caractéristiques

Force

Base	Race	Divers	Total	Mod
.....

Dextérité

Base	Race	Divers	Total	Mod
.....

Constitution

Base	Race	Divers	Total	Mod
.....

Intelligence

Base	Race	Divers	Total	Mod
.....

Sagesse

Base	Race	Divers	Total	Mod
.....

Charisme

Base	Race	Divers	Total	Mod
.....

Capacité Raciale

.....
.....

Santé

Dé de Vie			
PC	PC	PV	PV	Max
.....
Chance	Mana	Vie		

Défense

10 + Armure + Bouclier
+ DEX + Divers
Total =

Combat

Attaque	Carac	Bonus	Total
Au Contact	FOR	NIV
À Distance	DEX	NIV
Magique	NIV
Initiative	DEX		

Armes

Description	Attaque	OC	Special
.....	1d20+.....

Description	Attaque	OC	Special
.....	1d20+.....

Description	Attaque	OC	Special
.....	1d20+.....

Description	Attaque	OC	Special
.....	1d20+.....

Date de création

.....

Date de Mort

.....

Raison de la Mort

.....
.....

Voies

Progression, Niveau & Compagnon

Niveau	PV Supplémentaires	Attaque	Capacités (2 points/Niveau)
1	MOD CON + DV MAX	+1	Voie (R1) + Voie (R1)
2	MOD CON + DV	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6	+6
7	+7
8	+8
9	+9
10	+10
11	+11
12	+12
13	+13
14	+14
15	+15
16	+16
17	+17
18	+18
19	+19
20	+20

Compagnon (Animal ou autre)

FOR MOD	INT	Nom du compagnon	Type de compagnon
DEX MOD	DEF	Armes	Attaque 1d20 +
CON MOD	PV MAX PV	DM	Spécial
INT MOD		Notes, Capacités & Équipement	
SAC MOD			
CHA MOD			

Historique du Personnage

Famille

Noms des Parents

.....

Lieu et Date de Naissance

.....

Croyance de la Famille

.....

FRÈRES & SOEURS éventuels

.....

Clan / tribu / Famille Noble

.....

Origine Sociale

.....

Historique

Traits de Personnalité

.....

.....

.....

.....

Idéal

.....

.....

.....

.....

Lien

.....

.....

.....

Défauts

.....

.....

.....

Passé

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Amis

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ennemis

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Rappel Éléments de Règles

États Préjudiciables

Aveuglé : -5 en INIT, en ACC et en DEF, -10 en ACC à Distance

Affaibli : utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20

Étourdi : aucune action possible et -5 en DEF

Immobilisé : pas de déplacement et utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20

Paralysé : aucune action possible, si attaqué, touché automatiquement et subit un critique

Ralenti : une seule action par tour (action d'ACC ou de Mouvement)

Renversé : -5 en ACC et en DEF, nécessite une action de Mouvement pour se relever

Surpris : pas d'action et -5 en DEF au premier tour de combat

D) Incompétents

Manier une arme pour laquelle on n'est pas Formé impose un malus de -3 au test d'ACC

Manier un bouclier pour lequel on n'est pas Formé impose un malus de -3 en INIT, en ACC et à tous les tests de FOR et de OEX

Porter une armure pour laquelle on n'est pas Formé impose un malus de -3 en INIT, en ACC et à tous les tests de FOR et de OEX

Ternes d'Osgild

Les cartes de la Terre d'Osgild sont des créations de géographes. Elles ont été réalisées en collaboration avec les auteurs de la campagne.



50km 100km 150km

Royaumes Barbares

Royaumes du Nord

