WARHAMMER® FANTASY ROLE-PLAY

Nom	Race	Classe
Carrière	Echelon	
Schéma de Carrière		Statut
Age	Taille	Cheveux	Yeux

CARACTERISTIQUES

	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc
Initiales										
Avancées										
Courantes										

DESTIN

Destin	
Chance	

RESILIENCE

Résilience	Détermination	Motivation

EXPERIENCE

Actuelle	Dépensée	Totale

MOUVEMENT

Mouvement		Marche		Course	

COMPETENCES DE BASE

Nom	Caractéristique		Aug	Comp
Art				
Atlétisme				
Calme				
Charme				
Chevaucher				
Commandement				
Conduite d'attelage				
Corps à corps (base)				
Corps à corps				
Discrétion				
Divertissement				
Emprise animaux				
Escalade				

COMPETENCES DE BASE

Nom	Caractéristique		Aug	Comp
Esquive				
Intimidation				
Intuition				
Marchandage				
Navigation				
Pari				
Perception				
Ragot				
Ramer				
Résistance				
Résistance à l'alcool				
Subornation				
Survie en extérieur				

COMP. GROUPEES & AVANCEES

Nom	Caractéristique		Aug	Comp

TALENTS

Nom	Nbre pris	Description

AMBITIONS

A court terme

A long terme

GROUPE

Nom du groupe

A court terme

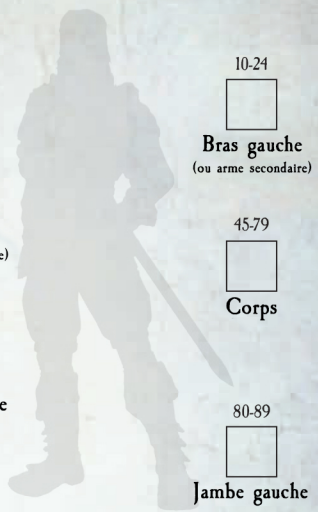
A long terme

Membres

ARMURE

Nom	Localisation	Enc	PA	Atouts / Défauts

POINTS D'ARMURE (PA)



POSSESSIONS

PSYCHOLOGIE

CORRUPTION & MUTATION

RICHESSES

SC	
PA	
CO	

ENCOMBREMENT

Armes	
Armure	
Possessions	
Enc. Max	
Total	

BLESSURES

BF	
BE x2	
BFM	
Dur à cuire	
Blessures	

ARMES

Nom	Groupe	Enc	Portée/Allonge	Dégats	Atouts/Défauts

SORTS & PRIERES

Nom	NI	Portée	Cible	Durée	Effets