

DÉFIS FANTASTIQUES

FEUILLE D' AVENTURE

Nom
 ..
Race Humain
Archétype Barbare
Statut social
 ..

HABILITÉ
 7

MAGIE
 ..

ENDURANCE
 18

CHANCE
 9

ARMES	1	2	3	4	5	6	7+
Épée	2	3	3	3	3	4	5
Poignard	1	1	2	2	2	2	3

COMPÉTENCES	Rang
Animaux	1
Bagarre	1
Chasse	1
Connaissance du monde	1
Épée	3
Esquive	2
Langue commune	4
Connaissance des religions	1
Vigilance	2

ARMURES	1	2	3	4	5	6	7+
Tunique de cuir	0	0	0	0	1	1	2

Total d'armure :

ÉQUIPEMENT
 Cape de fourrure
 Bottes de cuir
 Provisions pour 2 jours

PIÈCES D'ARGENT	PIÈCES D'OR
	(2d6)

BIJOUX & TRÉSORS
 ..

TALENTS
 Robuste
 ..
 ..
 ..
 ..

POINTS D'EXPÉRIENCE
 ..

DÉFIS FANTASTIQUES

FEUILLE D' AVENTURE

Nom

Race Humain
Archétype Guerrier Kai
Statut social

HABILITÉ

8

MAGIE

ENDURANCE

12

CHANCE

11

ARMES	1	2	3	4	5	6	7+
Épées courtes (x2)	2	3	3	3	3	4	5

ARMURES	1	2	3	4	5	6	7+
Tunique de cuir	0	0	0	0	1	1	2

Total d'armure :

ÉQUIPEMENT	
Robe de moine Kai Provisions pour 2 jours	
PIÈCES D'ARGENT	PIÈCES D'OR
	(2d6)

BIJOUX & TRÉSORS

COMPÉTENCES	Rang
Acrobaties	2
Bâton	2
Connaissance du monde	1
Connaissance des villes	1
Épée	2
Escalade	2
Esquive	2
Langue commune	4
Guérison	1
Connaissance des religions	1

TALENTS
Ambidextre

POINTS D'EXPÉRIENCE

DÉFIS FANTASTIQUES

FEUILLE D' AVENTURE

Nom
 ..
Race Humain
Archétype Roublard
Statut social
 ..

HABILETÉ
 7

MAGIE
 ..

ENDURANCE
 13

CHANCE
 11

ARMES	1	2	3	4	5	6	7+
Epée	2	3	3	3	3	4	5
Poignard	1	1	2	2	2	2	3

COMPÉTENCES	Rang
Bagarre	1
Connaissance du monde	1
Connaissance des pièges	2
Connaissance des religions	1
Connaissance des villes	1
Épées	1
Escalade	1
Esquive	1
Furtivité	1
Langue commune	4
Serrures	1
Vigilance	2

ARMURES	1	2	3	4	5	6	7+
Esquive	0	0	0	0	0	1	2

Total d'armure :

ÉQUIPEMENT
 Cape sombre
 Bottes de cuir souple
 Provisions pour 2 jours

PIÈCES D'ARGENT	PIÈCES D'OR
	(2d6)

BIJOUX & TRÉSORS
 ..

TALENTS
 Bretteur
 Expert en pièges (+2)
 ..
 ..

POINTS D'EXPÉRIENCE
 ..