

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

Nom	Race	Classe
Carrière	Échelon	
Schéma de Carrière		Statut
Âge	Taille	Cheveux
		Yeux

CARACTÉRISTIQUES											DESTIN		RÉSILIENCE			EXPÉRIENCE		
	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	Destin	Chance	Résilience	Détermination	Motivation	Actuelle	Dépensée	Totale
Initiales																		
Augmentées																		
Courantes																		

MOUVEMENT				
Mouvement		Marche		Course

COMPÉTENCES DE BASE			
Nom	Caractéristique	Aug	Comp
Art	Dex		
Athlétisme	Ag		
Calme	FM		
Charme	Soc		
Chevaucher	Ag		
Commandement	Soc		
Conduite d'attelage	Ag		
Corps à corps (base)	CC		
Corps à corps	CC		
Discretion	Ag		
Divertissement	Soc		
Emprise animaux	FM		
Escalade	F		

COMPÉTENCES DE BASE			
Nom	Caractéristique	Aug	Comp
Esquive	Ag		
Intimidation	F		
Intuition	I		
Marchandage	Soc		
Navigation	I		
Pari	Int		
Perception	I		
Ragot	Soc		
Ramer	F		
Résistance	E		
Résistance à l'alcool	E		
Subornation	Soc		
Survie en extérieur	Int		

COMP. GROUPÉES ET AVANCÉES			
Nom	Caractéristique	Aug	Comp

TALENTS		
Nom	Nbre pris	Description

AMBITIONS
À court terme
À long terme
GROUPE
Nom du groupe
À court terme
À long terme
Membres

ARMURE

Nom	Localisation	Enc	PA	Atouts / Défauts

POINTS D'ARMURE (PA)



01-09

 Tête

10-24

 Bras gauche
(ou arme secondaire)

25-44

 Bras droit
(ou arme principale)

45-79

 Corps

80-89

 Jambe gauche

90-00

 Jambe droite


 Bouclier

POSSESSIONS

Nom	Enc

PSYCHOLOGIE

CORRUPTION ET MUTATION

RICHESSSES

SC	
PA	
CO	

ENCOMBREMENT

Armes	
Armure	
Possessions	
Enc. Max	
Total	

BLESSURES

BF	
BE×2	
BFM	
Dur à cuire	
Blessures	

ARMES

Nom	Groupe	Enc	Portée/Allonge	Dégâts	Atouts/Défauts

SORTS ET PRIÈRES

Nom	NI	Portée	Cible	Durée	Effets

Péché