

# Le Paysagiste de l'Imaginaire

## FEUILLE DE PERSONNAGE

### CARACTÉRISTIQUES

<b>Force</b>	Valeur	Modificateur
--------------	--------	--------------

Le modificateur s'applique: aux attaques et aux dégâts de corps à corps, pour défoncer les portes.

<b>Dextérité</b>	Valeur	Modificateur
------------------	--------	--------------

Le modificateur s'applique: à la classe d'armure, aux attaques à distance, aux sauvegarde de réflexes, aux compétences Crochetage, Déplacement Silencieux et Discrétion.

<b>Constitution</b>	Valeur	Modificateur
---------------------	--------	--------------

Le modificateur s'applique: aux points de vie, aux sauvegardes de Vigueur.

<b>Intelligence</b>	Valeur	Modificateur
---------------------	--------	--------------

Le modificateur s'applique: aux compétences Désamorçage et Fouille.

<b>Sagesse</b>	Valeur	Modificateur
----------------	--------	--------------

Le modificateur s'applique: aux sauvegardes de Volonté, aux compétences Détection et Perception auditive.

<b>Charisme</b>	Valeur	Modificateur
-----------------	--------	--------------

Le modificateur s'applique: à la compétence Diplomatie.

<b>POINTS DE VIE</b>	Maximum	Actuel

<b>CLASSE D'ARMURE</b>	
------------------------	--

Nom \_\_\_\_\_

Race \_\_\_\_\_

Classe \_\_\_\_\_

Alignement \_\_\_\_\_

Niveau \_\_\_\_\_

### SAUVEGARDES

Pour utiliser une sauvegarde, lancez un d20 et ajoutez le total.

<b>Réflexes</b>	Total	Base	Bonus de caractérist
-----------------	-------	------	----------------------

Pour éviter le feu d'un piège, le souffle d'un dragon, etc.

<b>Vigueur</b>	Total	Base	Bonus de caractérist
----------------	-------	------	----------------------

Pour résister au poison, à l'étourdissement, etc.

<b>Volonté</b>	Total	Base	Bonus de caractérist
----------------	-------	------	----------------------

Pour résister aux attaques mentales.

### INITIATIVE

--

Au début du combat, le protagoniste ayant la plus haute initiative agit le premier.

### VITESSE

--

Le personnage se déplace de ce nombre de cases à chaque tour de jeu.

### ATTAQUES ET DÉGÂTS

Pour attaquer, lancez un d20 et ajoutez le total. Si le résultat est égal ou supérieur à la classe d'armure du monstre, l'attaque réussit. Lancez les autres dés pour calculer les dégâts. Les dégâts sont retirés des points de vie du monstre.

Armes	Total	Attaque de base	Modificateur	Jet de dégâts
Armes	Total	Attaque de base	Modificateur	Jet de dégâts
Armes	Total	Attaque de base	Modificateur	Jet de dégâts

### ARMURES

Type de protection	Bonus d'armure
Type de protection	Bonus d'armure

