



NLS and JETS DE SAUVEGARDE table with columns for characteristic scores and saving throw bonuses.

COMPÉTENCES table listing skills like ACROBATIES, ARCANES, etc., with associated ability scores and modifiers.

POINTS DE VIE ET CLASSE D'ARMURE table for calculating HP and armor class.

MAITRISE table for tracking mastery bonuses and saving throw attempts.

ARMURE table for armor details including type, weight, and special properties.

BOUCLIER table for shield details including weight and special properties.

À TERRE section for Perception, Initiative, Vitesse, and Inspiration.

ARMES, ARMURES, OUTILS section for listing weapons, armor, and tools.

ATTAKES section for attack bonuses and standard attack values.

LANGUES ET DIALECTES table for listing languages and dialects.

ARME 1 table for weapon 1 details including bonus, damage, and type.

EQUIPEMENT PORTÉ

MUNITIONS row for listing ammunition for weapon 1.

ARME 2 table for weapon 2 details including bonus, damage, and type.

CASQUE MAINS

MUNITIONS row for listing ammunition for weapon 2.

ARME 3 table for weapon 3 details including bonus, damage, and type.

INSTRUMENT VISUEL

MUNITIONS row for listing ammunition for weapon 3.

ARME 4 table for weapon 4 details including bonus, damage, and type.

POIGNETS ET AVANT-BRAS

ARME 5 table for weapon 5 details including bonus, damage, and type.

COLLIER

MUNITIONS row for listing ammunition for weapon 5.

ARME 6 table for weapon 6 details including bonus, damage, and type.

ARMURE

MUNITIONS row for listing ammunition for weapon 6.

CAPE

VÊTEMENTS

ANNEAU EN MAIN GAUCHE

CEINTURE

ANNEAU EN MAIN DROITE

BOTTES

ENCOMBREMENT BOURSE

ACTUEL PLATINE (PP) 1 PP = 10 PO

ENCOMBRÉ FOR * 2.5 VITESSE -3 OR (PO) 1 PO = 2 PE

TRÈS ENCOMBRÉ FOR * 5 VITESSE -6 DESAVANTAGE JETS DE FOR, DEX, CON, ATTAQUE & SAUVEGARDE ELECTRUM (PE) 1 PE = 5 PA

CHARGE MAX FOR * 7.5 ARGENT (PA) 1 PA = 10 PC CUIVRE (PC)

PORTRAIT

NOTES, SOUVENIRS, CONNAISSANCES SPÉCIFIQUES

FATIGUE

Degré	Effets (se cumulent)	Degré actuel
1	Désavantage aux tests de caracs	<input type="text"/>
2	Vitesse diminuée de moitié	
3	Désavantage aux jets d'attaque et de sauvegarde	
4	PV max diminués de moitié	
5	Vitesse réduite à 0	
6	Mort	

Effectuer un repos long réduit la fatigue d'un degré, à condition d'avoir mangé et bu durant le repos

ÉTATS PRÉJUDICIALES

À TERRE <ul style="list-style-type: none">La seule option de mouvement possible pour une créature à terre est de ramper; à moins qu'elle ne se relève et mette alors un terme à la condition.La créature a un désavantage aux jets d'attaque.Un jet d'attaque contre la créature a l'avantage si l'attaquant est à 1,50 m ou moins de la créature. Sinon, le jet d'attaque a un désavantage.
AGRIPPÉ <ul style="list-style-type: none">La vitesse d'une créature agrippée passe à 0, et elle ne peut bénéficier d'aucun bonus à sa vitesse.La condition prend fin si la créature qui agrippe est incapable d'agir (voir la condition).La condition se termine également si un effet met la créature agrippée hors de portée de la créature ou de l'effet qui l'agrippe, comme par exemple lorsqu'une créature est projetée par le sort onde de choc.
ASSOURDI <ul style="list-style-type: none">Une créature assourdie n'entend pas et rate automatiquement tout jet de caractéristique qui nécessite l'ouïe.
AVEUGLÉ <ul style="list-style-type: none">Une créature aveuglée ne voit pas et rate automatiquement tout jet de caractéristique qui nécessite la vue.Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage, et les jets d'attaque de la créature ont un désavantage.
CHARMÉ <ul style="list-style-type: none">Une créature charmée ne peut pas attaquer le charmeur ou le cibler avec des capacités offensives ou magiques.Le charmeur a l'avantage à ses jets de caractéristique pour interagir socialement avec la créature.
ÉFFRAYÉ <ul style="list-style-type: none">Une créature effrayée a un désavantage aux jets de caractéristique et aux jets d'attaque tant que la source de sa peur est dans sa ligne de vue.La créature ne peut se rapprocher volontairement de la source de sa peur.
EMPOISONNÉ <ul style="list-style-type: none">Une créature empoisonnée a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de caractéristique.
ENTRAVÉ <ul style="list-style-type: none">La vitesse d'une créature entravée passe à 0, et elle ne peut bénéficier d'aucun bonus à sa vitesse.Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage, et les jets d'attaque de la créature ont un désavantage.La créature a un désavantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité.
ÉTOURDI <ul style="list-style-type: none">Une créature étourdie est incapable d'agir (voir la condition), ne peut plus bouger et parle de manière hésitante.La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage.
INCAPABLE D'AGIR <ul style="list-style-type: none">Une créature incapable d'agir ne peut réaliser une action ou une réaction.
INCONSCIENT <ul style="list-style-type: none">Une créature inconsciente est incapable d'agir (voir la condition), ne peut plus bouger ni parler, et n'est plus consciente de ce qui se passe autour d'elle.La créature lâche ce qu'elle tenait et tombe à terre.La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage. Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'attaquant est à 1,50 m. ou moins de la créature.
INVISIBLE <ul style="list-style-type: none">Une créature invisible ne peut être vue sans l'aide de la magie ou un sens particulier.En ce qui concerne le fait de se cacher, la créature est considérée dans une zone à visibilité nulle.L'emplacement de la créature peut être détecté par un bruit qu'elle fait ou par les traces qu'elle laisse.Les jets d'attaque contre la créature ont un désavantage, et les jets d'attaque de la créature ont l'avantage.
PARALYSÉ <ul style="list-style-type: none">Une créature paralysée est incapable d'agir (voir la condition) et ne peut plus bouger ni parler.La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage.Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'attaquant est à 1,50 m. ou moins de la créature.
PÉTRIFIÉ <ul style="list-style-type: none">Une créature pétrifiée est transformée, ainsi que tout objet non magique qu'elle porte, en une substance inanimée solide (généralement en pierre).Son poids est multiplié par dix et son vieillissement cesse.La créature est incapable d'agir (voir la condition), ne peut plus bouger ni parler, et n'est plus consciente de ce qui se passe autour d'elle.Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage.La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.La créature obtient la résistance contre tous les types de dégâts.La créature est immunisée contre le poison et la maladie, mais un poison ou une maladie déjà dans son organisme est seulement suspendu, pas neutralisé.