OPENQUEST

Nom : ..... Age : .....
Joueur : ..... Sexe : .....
Race : .....
Concept : .....
Culture : .....

Caractéristiques

FORce
CONstitution
DEXtérité
TAIlle
INTelligence
POUvoir
CHArisme

Attributs

PV Total
= (TAI + CON) / 2
Blessure Grave
= PV Max / 2
Pts Magie Total
= POU
Mod. Dégâts
= table*
Mouvement

*FOR + TAI :	Dégât
1 à 10	-1D6
11 à 15	-1D4
16 à 25	0
26 à 30	1D4
31 à 45	1D6
46 à 60	2D6
61 à 75	3D6
76 à 90	4D6
+15	+1D6

Points de Vie

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
40 41 42 43 44 45 46 47 48 49

Points de Magie

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
40 41 42 43 44 45 46 47 48 49

Points d'Héroisme

Sorts

Sorts	Magn.
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

Compétences

Compétences	Base	Pts dép	Bonus	%
Résistances				
Endurance (CON+POU)	.....	.....	.....	.....
Esquive (DEX+10)	.....	.....	.....	.....
Persévérance (POU+10)	.....	.....	.....	.....
Combat				
A Distance (DEX+INT)	.....	.....	.....	.....
Rapproché (DEX+FOR)	.....	.....	.....	.....
Sans Arme (DEX+FOR)	.....	.....	.....	.....
Connaissance				
Culture (d'origine) (INT+10)	.....	.....	.....	.....
Langage (Maternel)	.....	.....	.....	.....
Connaissance nature (INT+50)	.....	.....	.....	.....
Culture ( ) (INT)	.....	.....	.....	.....
Langage ( ) (INT)	.....	.....	.....	.....
Connaissance ( ) (INT)	.....	.....	.....	.....
Connaissance ( ) (INT)	.....	.....	.....	.....
Connaissance ( ) (INT)	.....	.....	.....	.....
Pratique				
Artisanat (INT+10)	.....	.....	.....	.....
Athlétisme (DEX+FOR)	.....	.....	.....	.....
Conduite (DEX+INT)	.....	.....	.....	.....
Équitation (DEX+POU)	.....	.....	.....	.....
Guérison (INT+10)	.....	.....	.....	.....
Influence (CHA+10)	.....	.....	.....	.....
Ingénierie (INT+10)	.....	.....	.....	.....
Mécanismes (DEX+INT)	.....	.....	.....	.....
Navigation (DEX+INT)	.....	.....	.....	.....
Négoce (INT+10)	.....	.....	.....	.....
Perception (INT+POU)	.....	.....	.....	.....
Performance (CHA+10)	.....	.....	.....	.....
Sens de la rue (CHA+POU)	.....	.....	.....	.....
Tromperie (DEX+INT)	.....	.....	.....	.....
Magie				
Magie Commune (POUx3)	.....	.....	.....	.....
Sorcellerie (INT)	.....	.....	.....	.....
Magie Divine (INT)	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....

Armes & Armures

Sans Arme	Dégâts
.....	.....

Rapproché	Dégâts	Taille	FOR /DEX		ENC
.....	.....	.....	.....		.....
.....	.....	.....	.....		.....

A Distance	Dégâts	Portée	FOR /DEX	Recharg.	ENC
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....

Armure	Points d'Armure	ENC
.....	.....	.....

Equipement

Objet	ENC	Notes
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Relations & Contacts (CHA+10)

Nom	Type	%
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Notes

Monnaie	Plomb	Cuivre	Argent	Or