

# FORMULAIRE UNIVERSEL D'IDENTIFICATION DE MONSTRES



Nom

Espèce	Classe	Niveau	Sexe	Age	Taille	Poids
--------	--------	--------	------	-----	--------	-------

Traumatisme	Travers
-------------	---------

Historique

## POINTS D'HUMANITÉ

MAXIMUM SACRIFIÉS

ACTUELS

□□□□ □□□□

- +10 SUR UN TEST (SAUF 1)
- SAUVER SA PEAU
- ÉPARGNER UN ADVERSAIRE

SI LES PH À 0, **DÉ MALUS** AUX TESTS DE PULSIONS.

SACRIFIER 1 PH POUR TRANSFORMER UN « 1 » EN « 20 ».

## CARAC. 2d20 Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE				<b>INITIATIVE</b>	DEX	BONUS	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ							
<b>CON</b> CONSTITUTION				<b>ATTAQUE</b>			
<b>INT</b> INTELLIGENCE				<b>CONTACT</b>	NIVEAU	FOR	
<b>PER</b> PERCEPTION				<b>DISTANCE</b>	NIVEAU	DEX	
<b>CHA</b> CHARISME				<b>MAGIQUE</b>	NIVEAU	INT/CHA	

**PV**  
POINTS DE VIE

PV MAX:

REPOS 30':

BLESSURE GRAVE

DÉ DE VIE:

ARME	ATTAQUE	DM	SPÉCIAL - PORTÉE
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

  

DÉFENSE	DEX	DIVERS	TOTAL
<b>DÉFENSE = 10+</b>			

## POINTS DE PULSIONS

- TEST DE CHA DIFFICULTÉ 5
- TEST DE CHA DIFFICULTÉ 10
- TEST DE CHA DIFFICULTÉ 15
- TEST DE CHA DIFFICULTÉ 20
- DIFF. 25 - PASSAGE À L'ACTE

DÉ BONUS EN ATTAQUE +1D6 AUX DOMMAGES RISQUE D'ÉCHEC CRITIQUE X2

Équipement

Richesses

# FORMULAIRE UNIVERSEL D'IDENTIFICATION DE MONSTRES



Nom

## Voie d'espèce:

Rang 1:

Rang 2:

Rang 3:

Rang 4:

Rang 5:

## Voie d'espèce:

Rang 1:

Rang 2:

Rang 3:

Rang 4:

Rang 5:

## Avantages d'espèce

## Défauts d'espèce

## Apparence monstrueuse

## Voie de classe:

Rang 1:

Rang 2:

Rang 3:

Rang 4:

Rang 5:

## Voie de classe:

Rang 1:

Rang 2:

Rang 3:

Rang 4:

Rang 5:

## Voie de lien:

Rang 1:

Rang 2:

Rang 3:

Rang 4:

Rang 5: