

THE ELDER SCROLLS

LE JEU DE RÔLE

Nom : _____

Race : _____

Sexe : ♂ ♀ Point de destin : _____

Don : _____

Pierre gardienne : _____

Niveau

Santé Total | Actuel | Régénération (+)

Vigueur Total | Actuel | Régénération (+)

Magie Total | Actuel | Régénération (+)

RÉUSSITES EFFECTUÉS	REQUIS

Blessé
1/2 Santé totale en un coup
Dure 2 tours
Tours :

Coma
Santé actuelle inf. ou égale à 0
Dure 4 tours
Tours :

Vigueur
Esquive : 2 1
Coup puissant : 5 3

GUERRIER			VOLEUR			MAGE		
FORGEAGE			ARMURE LÉGÈRE			ILLUSION		
ARMURE LOURDE			FURTIVITÉ			CONJURATION		
BLOCAGE			CROCHETAGE			DESTRUCTION		
DEUX MAINS			VOL			GUÉRISON		
UNE MAIN			ÉLOQUENCE			ALTÉRATION		
ARCHERIE			ALCHIMIE			ENCHANTEMENT		

Le jet de compétence de la deuxième main n'octroie pas de réussite et subit un malus de -10 à tous les jets, à moins de posséder un talent qui l'annule

ARMURE				
NOM	ARMURE DE BASE	ARMURE RÉELLE	ENCHANTEMENT	TYPE
1 Tête				
2 Torse				
3 Bras				
4 Jambes				
Bouclier				
TYPE D'ARMURE DOMINANTE			MALUS DE FURTIVITÉ	

POINT DE FORTUNE

PERCEPTION

ARME			
NOM	DÉGÂTS DE BASE	DÉGÂTS RÉELS	ENCHANTEMENT
Main droite			
Main gauche			
Arc			
FLÈCHES ÉQUIPÉES		DÉGÂT	NOMBRE

SORT ✨				
NOM	ECOLE	COUT DE BASE	COUT RÉEL	EFFET

Valeur « de base » : indiquée dans le livre de règles ; valeur « réelle » : valeur de base après application des talents, enchantements et autres boni

TALENT

NOM	COMPÉTENCE	EFFET

INVENTAIRE

OBJET	ENC.	OBJET	ENC.

NOTES



POTION ET POISON

1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

Un emplacement correspond à **une seule potion / un seul poison** :
vous ne pouvez pas en avoir plus de 10

GEMME

GEMME	ÂME	GEMME	ÂME
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

Un emplacement correspond à **une seule gemme** :
vous ne pouvez pas en avoir plus de 10

ENCOMBREMENT

Actuel / Total

SEPTIM

INGRÉDIENT

POUSSIÈRE D'OS		COEUR DAEDRA	
GRELOT DE LA MORT		GRIFFE D'OURS	
OEUF		AILE DE PAPILLON	
BAIES		VIN ALTO	

