

NOM DU PERSONNAGE _____ CLASSE _____ NIVEAU _____ RACE _____ SEXE _____ AGE _____

JOUEUR _____ CATEGORIE _____ TAILLE _____ POIDS _____ PEAU _____ YEUX _____ CHEVEUX _____

ALIGNEMENT _____ SIGNES PARTICULIERS _____

CARACTERISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPOR.	MODIF. TEMPOR.
FOR FORCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX DEXTERITE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON CONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SAG SAGESSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHA CHARISME	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

COMBAT

NOMBRE D'ATTAQUES

INITIATIVE = +
TOTAL DEX DIVERS

DEPLACEMENT

POINTS DE MAGIE

JETS DE SAUVEGARDE TOTAL = BASE + CARACTERISTIQUE + MAGIE + DIVERS + MOD. TEMPORAIRE

REFLEXES (DEXTERITE) = + + + +

VIGUEUR (CONSTITUTION) = + + + +

VOLETTE (SAGESSE) = + + + +

MODIFICATEURS PARTICULIERS

ARME		COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PORTEE	POIDS	TYPE	NOTES	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

ARME		COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PORTEE	POIDS	TYPE	NOTES	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

ARME		COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PORTEE	POIDS	TYPE	NOTES	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

ARMURE		TYPE	DEX MAX.	BONUS CA
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MALUS	VITESSE	ECHEC SORTS	POIDS	NOTES
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CLASSE D'ARMURE TOTAL = 10 + ARMURE + DEX + BOUCLIER + ESQUIVE + DIVERS

= 10 + + + + +

POINTS DE VIE	-9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10																			
	<input type="text"/>	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

de classe	COMPETENCES		NIVEAU MAX.		
	Nom de la compétence	Compé- tence	Caracté- ristique	Niveau	Divers
	ACROBATIE	Dex*	=	+	+
	ART DE LA MAGIE	Int	=	+	+
	ARTISANAT	Int	=	+	+
	BLUFF	Cha	=	+	+
	CONCENTRATION	Con	=	+	+
	CONNAISSANCE	Int	=	+	+
		Int	=	+	+
		Int	=	+	+
	CONTREFAÇON	Int	=	+	+
	CROCHETAGE	Dex	=	+	+
	DECRYPTAGE	Int	=	+	+
	DEGUISEMENT	Cha	=	+	+
	DEPLACEMENT SILENCIEUX	Dex*	=	+	+
	DESAMORÇAGE/SABOTAGE	Int	=	+	+
	DÉTECTION	Sag	=	+	+
	DIPLOMATIE	Cha	=	+	+
	DISCRETION	Dex*	=	+	+
	DRESSAGE	Cha	=	+	+
	EQUILIBRE	Dex*	=	+	+
	EQUITATION	Dex	=	+	+
	ESCALADE	For*	=	+	+
	ESCAMOTAGE	Dex*	=	+	+
	ESTIMATION	Int	=	+	+
	EVASION	Dex*	=	+	+
	FOUILLE	Int	=	+	+
	INTIMIDATION	Cha	=	+	+
	MAITRISE DES CORDES	Dex	=	+	+
	NATATION	For*	=	+	+
	PERCEPTION AUDITIVE	Sag	=	+	+
	PREMIERS SOINS	Sag	=	+	+
	PROFESSION	Sag	=	+	+
	PSYCHOLOGIE	Sag	=	+	+
	RENSEIGNEMENTS	Cha	=	+	+
	REPRESENTATION	Cha	=	+	+
	SAUT	For*	=	+	+
	SURVIE	Sag	=	+	+
	UTILISAT° D'OBJET MAGIQUE	Cha	=	+	+

* La pénalité d'armure s'applique le cas échéant (doublez-la lors des tests de natation).

CAPACITES	
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

DONS	
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>