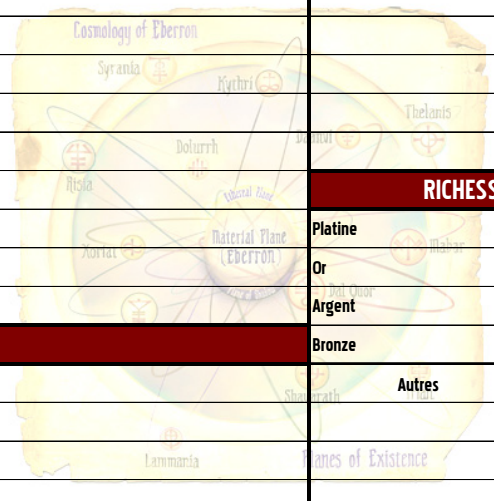




LE PERSONNAGE										PARTICULARITÉS DE CLASSE					LANGUES				
Joueur			Nom																
Race			Classes																
Alignement			Niveaux																
Expérience			Malus XP																
Sexe			Age		Poids			Taille ()											
Peau			Cheveux			Yeux									RICHESSES				
Religion			Organisation												Platine				
Réserve		Effet	Région d'origine			Gaucher / Ambidextre / Droitier									Or				
															Argent				
															Bronze				
CARACTÉRISTIQUES					POIDS TRANSPORTABLE					DONS									
Valeur		Modif.	Temporaires		Lever au-dessus de la tête			x1											
FORce					Lever du sol			x2											
DEXtérité					Pousser / Tirer			x5											
CONstitution					Encombrement										Autres				
INTelligence					Déplacement de base										Valeur				
SAGesse					PARTICULARITÉS DE RACE														
CHARisme					Classe de prédilection:														
ENCOMBREMENT																			
	Déplac.	Poids	DEX max	Pén	Course														
Léger			Normal	0	Normal														
Moyen			+3	-3	Normal														
Lourd			+1	-6	x3														
BONUS DE BASE À L'ATTAQUE										CLASSE D'ARMURE					POINTS DE VIE				
	Bonus Total	Base	Carac.	Taille	Divers	Magie	Temp.	Optimum	= 10 +	Armure	Bouclier	DEX	Actuels:						
Mêlée (FOR)								Pris au dépourvu		Taille	Magie	Divers	Temporaires:						
Distance (DEX)								Attaque de contact					INITIATIVE						
								Pénalité d'armure				Notes / Spécial	DEX	+	Divers	=	Total		
								% échec des sorts											
JETS DE SAUVEGARDE										ARMURE, BOUCLIER & PROTECTIONS									
	Total	Base	Carac.	Magie	Divers	Notes				Bonus CA	DEX max	Pénalité	% sorts	Dépl.	Poids				
Vigueur (CON)																			
Réflexes (DEX)																			
Volonté (SAG)																			
ARMES										ARMES MAÎTRISÉES					ARMURES MAÎTRISÉES				
	Attaque	Dégâts	Critique	Portée	Taille	Type	Poids			Armes courantes	<input type="radio"/>	Armes de guerre	<input type="radio"/>	Légères	<input type="radio"/>	Intermédiaires	<input type="radio"/>		
														Lourdes	<input type="radio"/>	Boucliers	<input type="radio"/>		
																Pavois	<input type="radio"/>		



Des Jeux & Des Histoires - http://membres.lycos.fr/djdh

COMPÉTENCES															EQUIPEMENT			
Points de compétence / niveau		Classe:					Classe	Race	INT	Total	Objet	Emplacement	Poids					
Points de compétence / niveau		Classe:					Classe	Race	INT	Total								
Points de compétence / niveau		Classe:					Classe	Race	INT	Total								
CC		Total	Rng	Car	Div	Carac.	CC		Total	Rng	Car	Div	Carac.					
000	Acrobaties §					DEX	000	Détection +					SAG					
000	Art de la Magie					INT	000	Diplomatie +					CHA					
000	Art psi					INT	000	Discrétion + §					DEX					
000	Artisanat + ()					INT	000	Dressage					CHA					
000	Artisanat + ()					INT	000	Equilibre + §					DEX					
000	Autohypnose					SAG	000	Equitation +					DEX					
000	Bluff +					CHA	000	Escalade + §					FOR					
000	Concentration +					CON	000	Escamotage §					DEX					
000	Connaissance (architecture)					INT	000	Estimation +					INT					
000	Connaissance (souterrains)					INT	000	Evasion + §					DEX					
000	Connaissance (folklore local)					INT	000	Fouille +					INT					
000	Connaissance (géographie)					INT	000	Intimidation +					CHA					
000	Connaissance (histoire)					INT	000	Langue					-					
000	Connaissance (mystères)					INT	000	Maîtrise des cordes +					DEX					
000	Connaissance (nature)					INT	000	Natation + § §					FOR					
000	Connaissance (noblesse)					INT	000	Perception auditive +					SAG					
000	Connaissance (plans)					INT	000	Premiers secours +					SAG					
000	Connaissance (psioniques)					INT	000	Profession ()					SAG					
000	Connaissance (religion)					INT	000	Profession ()					SAG					
000	Connaissance ()					INT	000	Psychologie +					SAG					
000	Connaissance ()					INT	000	Renseignements +					CHA					
000	Contrefaçon +					INT	000	Représentation ()					CHA					
000	Crochetage					DEX	000	Représentation ()					CHA					
000	Décryptage					INT	000	Saut + §					FOR					
000	Déguisement +					CHA	000	Survie +					SAG					
000	Déplacement silencieux + §					DEX	000	Utilisation des objets magiques					CHA					
000	Désamorçage / Sabotage					INT	000	Utilisation des objets psioniques					CHA					
* : Utilisable de manière innée - § : Malus d'armure et d'encombrement - Rangs max CC: niveau+3 - Rangs max CAC: (niveau+3) / 2																		
MONTURE, COMPAGNON ANIMAL																		
Race:	Dés de vie:					Classe d'armure:					Objet	Notes	Où?	Valeur				
Type:	Points de vie:					Compétences:												
Nom:	Attaques:					Dons:												
Déplacement:	Dommages:					Particularités:												
											Valeur totale:							

