



LE PERSONNAGE										PARTICULARITÉS DE CLASSE					LANGUES					
Joueur		Nom																		
Race		Classes																		
Alignement		Niveaux																		
Expérience		Malus XP																		
POINTS DE VIE MAXIMUM		Sexe	Age	Poids		Taille		()												
		Peau		Cheveux			Yeux								RICHESSES					
POINTS D'ACTION		Religion			Organisation												Platine			
Réserve	Effet		Région d'origine			Gaucher / Ambidextre / Droitier												Or		
CARACTÉRISTIQUES					POIDS TRANSPORTABLE					DONS					Bronze					
	Valeur	Modif.	Temporaires		Lever au-dessus de la tête			x1							Autres					
FORce					Lever du sol			x2							Valeur					
DEXtérité					Pousser / Tirer			x5												
CONstitution					Encombrement															
INTelligence					Déplacement de base															
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						
JETS DE SAUVEGARDE												Notes / Spécial	DEX	Divers	=	Total				
	Total	Base	Carac.	Magie	Divers	Notes														
Vigueur (CON)																				
Réflexes (DEX)																				
Volonté (SAG)																				
ARMES										ARMURE, BOUCLIER & PROTECTIONS										
	Attaque	Dégâts	Critique	Portée	Taille	Type	Poids				Bonus CA	DEX max	Pénalité	% sorts	Dépl.	Poids				
ARMES MAÎTRISÉES										ARMURES MAÎTRISÉES										
	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

INFLUX - FACONNEUR

Niveau de lanceur de de sorts:

Résistance à la magie:

Réserve de création:

Niveau	Influx par jour	Influx bonus	Influx lancés	DD Sauvegarde	DONS MÉTAMAGIQUES
			□□□□□□□□		Augmentation d'intensité <input type="checkbox"/>
			□□□□□□□□		Extension d'effet <input type="checkbox"/>
			□□□□□□□□		Extension de durée <input type="checkbox"/>
			□□□□□□□□		Extension de portée <input type="checkbox"/>
			□□□□□□□□		Extension de zone d'effet <input type="checkbox"/>
			□□□□□□□□		Incantation rapide <input type="checkbox"/>
			□□□□□□□□		Incantation silencieuse <input type="checkbox"/>
			□□□□□□□□		Incantation statique <input type="checkbox"/>
			□□□□□□□□		Quintessence des sorts <input type="checkbox"/>

LISTE DES INFLUX

<p style="text-align: center;">Niveau 1</p> <p>Amélioration d'arme personnelle Amélioration d'armure mineure Arme magique Bouclier de la foi Détérioration légère Détournement d'altération Détournement d'énergie Identification Lumière Panoplie magique Pierre magique Réparation des dégâts légers Talisman de compétence Talisman de résistance Talisman de stockage de sort</p>	<p>Métal brûlant Métal gelé Renforcement de créature artificielle Réparation de dégâts modérés Ruse du renard Sagesse du hibou Splendeur de l'aigle</p>	<p>Défense anti-énergétique suprême Détérioration critique Détournement d'objet Globe d'invulnérabilité partielle Réparation des dégâts critiques Rouille</p>
<p style="text-align: center;">Niveau 2</p> <p>Amélioration d'arme mineure Amélioration d'armure Arme alignée Détérioration modérée Endurance de l'ours Force du taureau Grâce féline</p>	<p style="text-align: center;">Niveau 3</p> <p>Amélioration d'armure suprême Annulation de condition Arme magique suprême Corps artificiel de pierre Défense anti-énergétique Détérioration importante Objet métamagique Réparation des dégâts importants Sursaut d'énergie</p>	<p style="text-align: center;">Niveau 5</p> <p>Arme destructrice Création majeure Fabrication Mur de force Mur de pierre</p>
<p style="text-align: center;">Niveau 4</p> <p>Amélioration d'arme Bouclier de la foi de groupe Corps artificiel de fer Création mineure</p>	<p style="text-align: center;">Niveau 6</p> <p>Amélioration d'arme suprême Barrière de lames Durcissement Glissement de terrain Globe d'invulnérabilité Mur de fer Réparation suprême Sabotage de créatuer artificielle</p>	

NOTES