



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					Argent					
	Valeur	Modif.	Temporaires		Lever au-dessus de la tête			x1							Bronze					
FORce					Lever du sol			x2							Autres					
DEXtérité					Pousser / Tirer			x5							Valeur					
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)										ARMURE, BOUCLIER & PROTECTIONS										
Réflexes (DEX)										Bonus CA	DEX max	Pénalité	% sorts	Dépl.	Poids					
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	Discretion + §					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:							

Des Jeux & Des Histories - <http://membres.lycos.fr/djdh>

