



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				
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

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	Encombrement : Léger / Moyen / Lourd	Malus d'encombrement:	Poids total:		
000	Connaissance (psioniques)					INT	000	Profession ()					SAG	OBJETS MAGIQUES / PSIONIQUES				
000	Connaissance (religion)					INT	000	Profession ()					SAG	Objet	Notes	Où?	Valeur	
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:												
Type:	Points de vie:					Compétences:												
Nom:	Attaques:					Dons:												
Déplacement:	Dommages:					Particularités:					Valeur totale:							

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

MAGIE DIVINE - PRÊTRE

Divinité	Panthéon
Symbole sacré	Arme symbolique
Attributions	Alignement
	Heure de prière

DOMAINES	SORTS
----------	-------

Domaine 1	Niveau	Sorts par jour	Sorts bonus	Sauvegarde
Pouvoir	0			
1	1er			
2	2ème			
3	3ème			
4	4ème			
5	5ème			
6	6ème			
7	7ème			
8	8ème			
9	9ème			

Domaine 2	REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS
-----------	-----------------------------

Pouvoir	Action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité		
1	Portée: 18 mètres	Durée: 1 minute	
2	Si le prêtre d'approche à moins de 3 mètres -> libération		
3	Si acculés, les MV combattent avec -2 à la CA et aux attaques		
4	Niveau du prêtre = double DV des morts-vivants -> destruction		
5	Zone d'effet: rayon de 18 mètres (12 cases)		
6	Tentatives par jour (3 + CHA + don éventuel)		
7	Jet de renvoi: 1d20 + modificateur de Charisme		
8	0	Niveau du prêtre -4	
9	1 - 3	Niveau du prêtre -3	

Domaine 3	
-----------	--

Pouvoir				
1	4 - 6	Niveau du prêtre -2		
2	7 - 9	Niveau du prêtre -1		
3	10 - 12	Niveau du prêtre		
4	13 - 15	Niveau du prêtre +1		
5	16 - 18	Niveau du prêtre +2		
6	19 - 21	Niveau du prêtre +3		
7	22 +	Niveau du prêtre +4		
8	Jet d'efficacité: 2d6 + Niveau du prêtre + CHA			
9	Total des Dés de vie des morts-vivants repoussés			
	Les plus proches d'abord			
	Les morts-vivants repoussés fuient le plus loin possible			

SORTS PRÉPARÉS - PRÊTRE

NIVEAU 0

Nom du sort	Préparés	Lancés	Métamagie	Effet résumé	Page
D:	●○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			

NIVEAU 1

Nom du sort	Préparés	Lancés	Métamagie	Effet résumé	Page
D:	●○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			

NIVEAU 2

Nom du sort	Préparés	Lancés	Métamagie	Effet résumé	Page
D:	●○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			

NIVEAU 3

Nom du sort	Préparés	Lancés	Métamagie	Effet résumé	Page
D:	●○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			

NIVEAU 4

Nom du sort	Préparés	Lancés	Métamagie	Effet résumé	Page
D:	●○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			

SORTS PRÉPARÉS - PRÊTRE

NIVEAU 5

Nom du sort	Préparés	Lancés	Métamagie	Effet résumé	Page
D:	●○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			

NIVEAU 6

Nom du sort	Préparés	Lancés	Métamagie	Effet résumé	Page
D:	●○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			

NIVEAU 7

Nom du sort	Préparés	Lancés	Métamagie	Effet résumé	Page
D:	●○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			

NIVEAU 8

Nom du sort	Préparés	Lancés	Métamagie	Effet résumé	Page
D:	●○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			

NIVEAU 9

Nom du sort	Préparés	Lancés	Métamagie	Effet résumé	Page
D:	●○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			
	○○○○○	□□□□□			