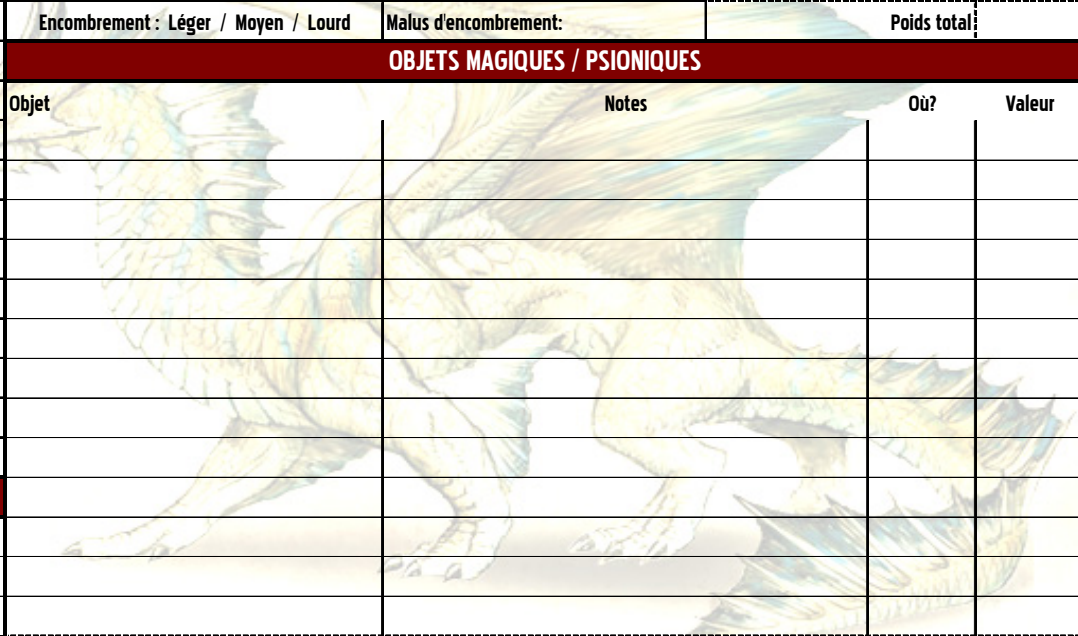
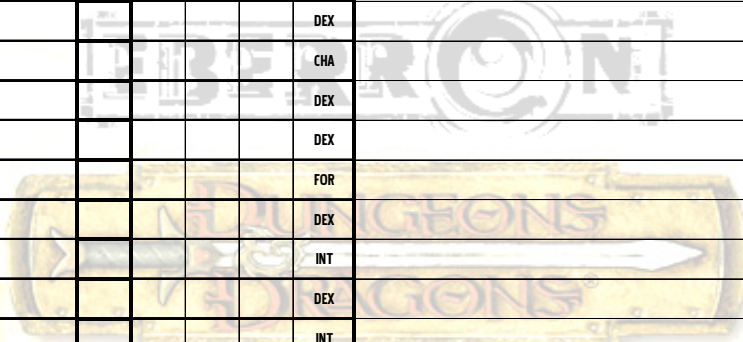
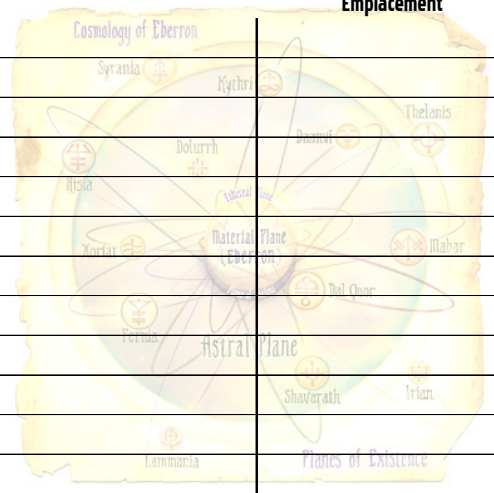




LE PERSONNAGE										PARTICULARITÉS DE CLASSE					LANGUES		
Joueur			Nom														
Race			Classes														
Alignement			Niveaux														
Expérience			Malus XP														
Sexe			Age		Poids		Taille ( )										
Peau			Cheveux			Yeux									<b>RICHESSES</b>		
Religion			Organisation												Platine		
Réserve		Effet	Région d'origine			Gaucher / Ambidextre / Droitier									Or		
															Argent		
															Bronze		
<b>CARACTÉRISTIQUES</b>					<b>POIDS TRANSPORTABLE</b>					<b>DONS</b>							
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					<b>PARTICULARITÉS DE RACE</b>												
CHARisme					Classe de prédilection:												
<b>ENCOMBREMENT</b>																	
	Déplac.	Poids	DEX max	Pén	Course												
Léger			Normal	0	Normal												
Moyen			+3	-3	Normal												
Lourd			+1	-6	x3												
<b>BONUS DE BASE À L'ATTAQUE</b>										<b>CLASSE D'ARMURE</b>					<b>POINTS DE VIE</b>		
	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					<b>INITIATIVE</b>				
<b>JETS DE SAUVEGARDE</b>												Notes / Spécial	DEX	+	Divers	=	Total
	Total	Base	Carac.	Magie	Divers	Notes											
Vigueur (CON)																	
Réflexes (DEX)																	
Volonté (SAG)																	
<b>ARMES</b>										<b>ARMURE, BOUCLIER &amp; PROTECTIONS</b>							
	Attaque	Dégâts	Critique	Portée	Taille	Type	Poids			Bonus CA	DEX max	Pénalité	% sorts	Dépl.	Poids		
<b>ARMES MAÎTRISÉES</b>										<b>ARMURES MAÎTRISÉES</b>							
	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"/>									

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:											
Type:		Points de vie:					Compétences:											
Nom:		Attaques:					Dons:											
Déplacement:		Dommages:					Particularités:											
											Valeur totale:							



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

