

NOM DU PERSONNAGE _____

JOUEUR _____

Logo spécifique à la campagne, à venir

FUTURE CLASSE _____

RACE _____

ALIGNEMENT _____

DIEU _____

FEUILLE DE PERSONNAGE

TRANCHE D'AGE (PUIS NIVEAU)	CATEGORIE DE TAILLE	AGE	SEXE	TAILLE	POIDS	YEUX	CHEVEUX	VITESSE DE DEPLACEMENT						
ENFANT	ADO.	ADULTE	Niv 1	TOTAL	BLESSURES/PV ACTUELS	DEGATS TEMPORAIRES	REDUCTION DES DEGATS	DES DE VIE						
FOR FORCE														
DEX DEXTERITE														
INT INTELLIGENCE														
CON CONSTITUTION														
SAG SAGESSE														
CHA CHARISME														

JETS DE SAUVEGARDE	TOTAL	JET DE SAUVEGARDE DE BASE	MOD. DE CARACTE RISTIQUE	MOD. MAGIQUES	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	TOTAL
REFLEXES (DEXTERITE)							
VIGUEUR (CONSTITUTION)							
VOLONTE (SAGESSE)							

BONUS DE BASE A L'ATTAQUE		RESISTANCE A LA MAGIE	
MODIFICATEUR AU JET DE LUTTE			

BONUS D'ATTAQUE AU CORPS A CORPS		BONUS DE BASE A L'ATTAQUE	MOD. DE FOR	MOD. DE TAILLE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	TOTAL
BONUS D'ATTAQUE A DISTANCE		BONUS DE BASE A L'ATTAQUE	MOD. DE DEX	MOD. DE TAILLE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	TOTAL

MANIEMENT DES ARMES		PORT DES ARMURES	
<input type="checkbox"/> BOUCLERS		<input type="checkbox"/> LEGERES	
<input type="checkbox"/> COURANTES		<input type="checkbox"/> INTERMEDIAIRES	
<input type="checkbox"/> DE GUERRE		<input type="checkbox"/> LOURDES	

ATTAQUE	BONUS TOTAL A L'ATTAQUE	DEGATS	COUP CRITIQUE
Attaque à mains nues			x2
PORTEE	POIDS	TYPE	PROPRIETES SPECIALES
		Contondant	dégâts non-létaux, 1d3 si PJ de taille M, 1d2 si PJ P.

ATTAQUE	BONUS TOTAL A L'ATTAQUE	DEGATS	COUP CRITIQUE
Jet de pierres			x2
PORTEE	POIDS	TYPE	PROPRIETES SPECIALES
3 m		Contondant	dégâts létaux, 1d3 si PJ de taille M, 1d2 si PJ P. portée maximum : 15 m

ATTAQUE	BONUS TOTAL A L'ATTAQUE	DEGATS	COUP CRITIQUE
PORTEE	POIDS	TYPE	PROPRIETES SPECIALES

BOUCLIER / OBJET DE PROTECTION	BONUS A LA CA	POIDS	PENALITE D'ARMURE	ECHEC DES SORTS
PROPRIETES SPECIALES				

DE CLASSE	COMPETENCE	CARACTE RISTIQUE ASSOCIEE	MOD. DE COMPE TENCE	MOD. DE CARACTE RISTIQUE	DEGRE DE MAITRISE	DEGRE DE MAITRISE MAX.	/	
							MOD. DIVERS	
<input type="checkbox"/>	ACROBATIE	DEX *	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	ART DE LA MAGIE	INT	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	ARTISANAT ■ (_____)	INT	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	BLUFF ■	CHA	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	CONCENTRATION ■	CON	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (NATURE)	INT	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (ARCHITECTURE ET INGENIERIE)	INT	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (FOLK. LOCAL)	INT	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (GEOGRAPHIE)	INT	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (HISTOIRE)	INT	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (MYSTERES)	INT	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (NOBLESSE ET ROYAUTE)	INT	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (PLANS)	INT	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (RELIGIONS)	INT	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	CONTREFACON ■	INT	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	CROCHETAGE	DEX	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	DECRYPTAGE	INT	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	DEGUISEMENT ■	CHA	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	DEPLACEMENT SILENCIEUX ■	DEX *	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	DESARMOCAGE / SABOTAGE	INT	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	DETECTION ■	SAG	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	DIPLOMATIE ■	CHA	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	DISCRETION ■	DEX *	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	DRESSAGE	CHA	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	EQUILIBRE ■	DEX *	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	EQUITATION ■ (_____)	DEX	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	ESCALADE ■	FOR *	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	ESCAMOTAGE	DEX *	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	ESTIMATION ■	INT	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	EVASION ■	DEX *	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	FOUILLE ■	INT	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	INTIMIDATION ■	CHA	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	MAITRISE DES CORDES ■	DEX	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	NATATION ■	FOR *	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	PERCEPTION AUDITIVE ■	SAG	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	PREMIERS SECOURS ■	SAG	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	PROFESSION (_____)	SAG	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	PSYCHOLOGIE ■	SAG	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	RENSEIGNEMENTS ■	CHA	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	REPRESENTATION ■ (_____)	CHA	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	REPRESENTATION ■ (_____)	CHA	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	SAUT ■	FOR *	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	SURVIE ■	SAG	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	UTILISAT° D'OBJET MAGIQUE	CHA	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	_____	_____	=	+	+			
<input type="checkbox"/>	_____	_____	=	+	+			

Les compétences signalées par ■ peuvent être utilisées de façon innée, c'est-à-dire avec un degré de maîtrise de 0.
* La pénalité d'armure s'applique le cas échéant. Doublez la lors des tests de natation.

LES DONNS, REPARTITION DES POINTS DE COMPETENCES ET POINTS DE COMP. TOTAUX, PEUVENT CHANGER D'UNE TRANCHE D'AGE A UNE AUTRE. VOIR VERSO.

