

Logo spécifique à la campagne, à venir

NOM DU PERSONNAGE _____ JOUEUR _____

FUTURE CLASSE _____ RACE _____ ALIGNEMENT _____ DIEU _____

FEUILLE DE PERSONNAGE

CARACTERISTIQUE	TRANCHE D'AGE (PUIS NIVEAU)				AGE	SEXE	MODIF. Actuel	TOTAL	BLESSURES/PV ACTUELS				DEGATS TEMPORAIRES				REDUCTION DES DEGATS	DES DE VIE	VITESSE DE DEPLACEMENT			
	ENFANT	ADO.	ADULTE	Niv 1					BONUS D'ARMURE	BONUS DE BOUCLIER	MOD. DE DEX	MOD. DE TAILLE	ARMURE NATURELLE	MOD. DIVERS	CHANCE D'ETRE RATE	ECHEC DES SORTS PROFANES			PENALITE D'ARMURE	RESISTANCE A LA MAGIE		
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	MOD. DE DEX	MOD. DIVERS
REFLEXES (DEXTERITE)									
VIGUEUR (CONSTITUTION)									
VOLONTE (SAGESSE)									

BONUS DE BASE A L'ATTAQUE RESISTANCE A LA MAGIE

MODIFICATEUR AU JET DE LUTTE = + + + +

TOTAL BONUS DE BASE A L'ATTAQUE MOD. DE FOR MOD. DE TAILLE (spécial) MOD. DIVERS

BONUS D'ATTAQUE AU CORPS A CORPS = + + + +

TOTAL BONUS DE BASE A L'ATTAQUE MOD. DE FOR MOD. DE TAILLE MOD. DIVERS MOD. TEMPORAIRE

BONUS D'ATTAQUE A DISTANCE = + + + +

TOTAL BONUS DE BASE A L'ATTAQUE MOD. DE DEX MOD. DE TAILLE MOD. DIVERS MOD. TEMPORAIRE

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

ARME	BONUS TOTAL A L'ATTAQUE	DEGATS	COUP CRITIQUE
Attaque à mains nues	+0	1d3	x2
PORTEE	POIDS	TYPE	TAILLE
		Contondant	Très Petite
PROPRIETES SPECIALES			
dégâts temporaires ; à DD3.5 = dégât non-létaux, 1d3 si PJ de taille M, 1d2 si PJ P.			

ARME	BONUS TOTAL A L'ATTAQUE	DEGATS	COUP CRITIQUE
Jet de pierres	+0	1d3	x2
PORTEE	POIDS	TYPE	TAILLE
3 m		Contondant	Petite
PROPRIETES SPECIALES			
portée maximum : 15 m			

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

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

DE CLASSE	COMPETENCES					DEGRES DE MAITRISE MAX.	
	COMPETENCE	CARACTE RISTIQUE ASSOCIEE	MOD. DE COMPE TENCE	MOD. DE CARACTE RISTIQUE	DEGRE DE MAITRISE	MOD. DIVERS	/

- ACROBATIE DEX * = + +
- ALCHIMIE INT = + +
- ARTISANAT ■ (_____) INT = + +
- BLUFF ■ CHA = + +
- CONCENTRATION ■ CON = + +
- CONNAISSANCES DES SORTS INT = + +
- CONNAISSANCES (ARCHITECTURE ET INGENIERIE) INT = + +
- CONNAISSANCES (FOLK. LOCAL) INT = + +
- CONNAISSANCES (GEOGRAPHIE) INT = + +
- CONNAISSANCES (HISTOIRE) INT = + +
- CONNAISSANCES (MYSTERES) INT = + +
- CONNAISSANCES (NATURE) INT = + +
- CONNAISSANCES (NOBLESSE ET ROYAUTE) INT = + +
- CONNAISSANCES (PLANS) INT = + +
- CONNAISSANCES (RELIGIONS) INT = + +
- CONTREFACON ■ INT = + +
- CROCHETAGE DEX = + +
- DECRYPTAGE INT = + +
- DEGUISEMENT ■ CHA = + +
- DEPLACEMENT SILENCIEUX ■ DEX * = + +
- DESARMOCAGE/SABOTAGE INT = + +
- DETECTION ■ SAG = + +
- DIPLOMATIE ■ CHA = + +
- DISCRETION ■ DEX * = + +
- DRESSAGE CHA = + +
- EMPATHIE AVEC LES ANIMAUX CHA = + +
- EQUILIBRE ■ DEX * = + +
- EQUITATION ■ (_____) DEX = + +
- ESCALADE ■ FOR * = + +
- ESTIMATION ■ INT = + +
- EVASION ■ DEX * = + +
- FOUILLE ■ INT = + +
- INTIMIDATION ■ CHA = + +
- LANGAGE SECRET SAG = + +
- LECTURE SUR LES LEVRES INT = + +
- MAITRISE DES CORDES ■ DEX = + +
- NATATION ■ FOR ** = + +
- PERCEPTION AUDITIVE ■ SAG = + +
- PREMIERS SECOURS ■ SAG = + +
- PROFESSION (_____) SAG = + +
- PSYCHOLOGIE ■ SAG = + +
- RENSEIGNEMENTS ■ CHA = + +
- REPRESENTATION ■ (_____) CHA = + +
- SAUT ■ FOR * = + +
- SCRUTATION ■ INT = + +
- SENS DE L'ORIENTATION SAG = + +
- SENS DE LA NATURE ■ SAG = + +
- UTILISAT° D'OBJET MAGIQUE CHA = + +
- VOL A LA TIRE DEX * = + +
- _____ = + +

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. ** -1 tous les 2,5 kg d'équipement.

