

Nom du personnage		Classes & Niveaux		Âge	
Race	Éthnie Type / Ethnie	Taille (type) & Poids	Âge	Sexe	
Cheveux	Peau	Yeux	Dextérité		
Divinité	Symbole	Nation		Joueur	Prochain Niveau

CARACTÉRISTIQUES

	Score	Mod	Temp.
FOR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

JETS DE SAUVEGARDE

	Total	Base	Carac	Magie	Divers	Temp.	Condition.
REF	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/> DEX	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
VIG	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/> CON	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
VOL	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/> SAG	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>

DÉPLACEMENTS

Base	<input type="text"/>	Au sol	<input type="text"/>
Marche	<input type="text"/>	Course	<input type="text"/>
Escalade	<input type="text"/>	Nage	<input type="text"/>

PÉRCEPTIONS

Perception	<input type="text"/>
Vision nocturne	<input type="checkbox"/>
Vision dans le noir	<input type="checkbox"/>
Odorat	<input type="checkbox"/>

RÉSISTANCES

Acide	<input type="text"/>	Feu	<input type="text"/>	Poison	<input type="text"/>	Divers	<input type="text"/>
Froid	<input type="text"/>	Son	<input type="text"/>	Éclair	<input type="text"/>	R.M.	<input type="text"/>

PSY	Max	<input type="text"/>	RD	<input type="text"/>	Régén.	<input type="text"/>
dégâts létaux						
dégâts non létaux						

ATAQUE

BBA	<input type="text"/>	Init	<input type="text"/>
CAC	<input type="text"/>	= <input type="text"/> BBA	+ <input type="text"/> FOR
DIST	<input type="text"/>	= <input type="text"/> BBA	+ <input type="text"/> DEX
BMC	<input type="text"/>	= <input type="text"/> BBA	+ <input type="text"/> FOR

ARMES

ARME			
Att.	<input type="text"/>	Dgts	<input type="text"/>
Type	<input type="text"/>	Taille	<input type="text"/>
ARME			
Att.	<input type="text"/>	Dgts	<input type="text"/>
Type	<input type="text"/>	Taille	<input type="text"/>
ARME			
Att.	<input type="text"/>	Dgts	<input type="text"/>
Type	<input type="text"/>	Taille	<input type="text"/>
ARME			
Att.	<input type="text"/>	Dgts	<input type="text"/>
Type	<input type="text"/>	Taille	<input type="text"/>

Armes maîtrisées, Options de combat, Dons, Notes

DÉFENSE

CA totale	<input type="text"/>
CA de contact	<input type="text"/>
CA Surpris	<input type="text"/>
DMC	<input type="text"/>
DEX	<input type="text"/>
SAG	<input type="text"/>
TAI	<input type="text"/>
NAT	<input type="text"/>

ARMURE

CA armure	<input type="text"/>	max Dex	<input type="text"/>
malus arm.	<input type="text"/>	échec Sorts	<input type="text"/>

BOUCLETTES

CA bouclier	<input type="text"/>	max Dex	<input type="text"/>
malus arm.	<input type="text"/>	échec Sorts	<input type="text"/>

CA Parade	<input type="text"/>	OBJET
CA Esquive	<input type="text"/>	OBJET
CA Chance	<input type="text"/>	OBJET
CA Intuition	<input type="text"/>	OBJET
CA	<input type="text"/>	OBJET

Armure Légère Bouclier
 Armure Intermédiaire Pavois
 Armure Lourde ESQ: bonus cumulables

APTITUDES RACIALES

APTITUDES DE CLASSE

DONS

HISTORIQUE, NOTES, DIVERS

LANGUES

Commun	<input type="checkbox"/>	Druidique	<input type="checkbox"/>	Abyssal	<input type="checkbox"/>	L	<input type="checkbox"/>
Elfique	<input type="checkbox"/>	Sylvestre	<input type="checkbox"/>	Céleste	<input type="checkbox"/>	N	<input type="checkbox"/>
Gnome	<input type="checkbox"/>	Géant	<input type="checkbox"/>	Inferral	<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>
Halfling	<input type="checkbox"/>	Gnoll	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>
Nain	<input type="checkbox"/>	Gobelin	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	N	<input type="checkbox"/>
Draconique	<input type="checkbox"/>	Orque	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	M	<input type="checkbox"/>

COMPÉTENCES

Rangs/ niv.

cc : compétence de classe, bonus +3 pour 1 ou + rang

* : compétence utilisable sans formation arm : pénalité d'armure

	cc	Total	Carac	Rang	Bonus Divers	Notes
Acrobatie	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Art de la magie	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Artisanat	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Artisanat	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Bluff	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Connaissances	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
exploration	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
folklore local	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
géographie	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
histoire	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
ingénierie	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
mystères	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
nature	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
noblesse	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
plans	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
religion	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Déguisement	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Diplomatie	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Discrétion	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Dressage	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

	cc	Total	Carac	Rang	Bonus Divers	Notes
Équitation	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Escalade	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	FOR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Escamotage	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Estimation	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Évasion	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Intimidation	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Linguistique	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Natation	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	FOR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Perception	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Premiers secours	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Profession	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Profession	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Psychologie	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Représentation	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Représentation	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Représentation	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Sabotage	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Survie	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Utilisation d'objets magiques	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Vol	* <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

ÉQUIPEMENT STANDARD

Quantité Poids (KG)

ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

Quantité Poids (KG)

CHARGE

course max malus
dex arm

Charge légère	<input type="text"/>	x 4	-	-	Poids équipement	<input type="text"/>
Charge moyenne	<input type="text"/>	x 4	+ 3	- 3	Poids richesses	<input type="text"/>
Charge lourde	<input type="text"/>	x 3	+ 1	- 6	Poids sac à dos	<input type="text"/>
Soulever du sol	<input type="text"/>	1 pas			Poids TOTAL	<input type="text"/>
Pousser / Tirer	<input type="text"/>	1 pas				<input type="text"/>

RICHESSES

P. Platine	<input type="text"/>
P. Or	<input type="text"/>
P. Argent	<input type="text"/>
P. Cuivre	<input type="text"/>