

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														

PV POINTS DE VIE														
CA CLASSE D'ARMURE														
CLASSE D'ARMURE ATTAQUE DE CONTACT														
CLASSE D'ARMURE PRIS AU DEPOURVU														
INITIATIVE MODIFICATEUR														

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
PORTEE	POIDS	TYPE	PROPRIETES SPECIALES

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

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	DEGRES DE MAITRISE MAX.	
						DEGRE DE MAITRISE	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 DONS, REPARTITION DES POINTS DE COMPETENCES ET POINTS DE COMP. TOTAUX, PEUVENT CHANGER D'UNE TRANCHE D'AGE A UNE AUTRE. VOIR VERSO.

Tranche d'âge	Jets de sauvegarde			Compétences *		Dons / Capacités spéciales **
	BBA	Réf.	Vig.	Vol.	Points	
ENFANT	+0	+0	+0	+0		
ADOLESCENT	+0					
ADULTE	+0					
Niv 1.						

BBA = Bonus de base à l'attaque
Réf. = Jet de Réflexes
Vig. = Jet de Vigueur
Vol. = Jet de Volonté
Points = Points de compétences total
dm = Degrés de maîtrise

* La répartition des points de compétences peut être totalement changée entre deux tranches d'âges. Par exemple, enlever 2 dm mis dans une compétence, pour réutiliser les points de compétences correspondant ailleurs.

** Seuls les jeunes humains ont droit à un don dès le début du jeu. Cela correspond au fait que les humains ont droit à un don au niveau 1. Il est possible de changer ce don d'une tranche d'âge à une autre. Les autres races ont leurs capacités spéciales (vision nocturne, etc...).

PARTICULARITES RACIALES			
LANGUES		NOTES	
langues de départ = commun + langue raciale + bonus d'int chaque langue additionnelle = 2 points de compétence en Langue			
Commun			

CAMPAGNE en cours

POINTS D'EXPERIENCE

CAMPAGNES et SCENARIOS finis

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

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

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

EQUIPEMENT		POIDS
QUANTITE	OBJETS	
ARGENT		POIDS
PC -		10 g/pièce
PA -		
PO -		
PP -		
GEMMES		
AUTRES TRESORS		
POIDS TOTAL (EQUIPEMENT + ARGENT + GEMMES + TRESORS)		

ARMURE / OBJET DE PROTECTION		TYPE	BONUS A LA CA	BONUS DE DEX MAX.
PENALITE D'ARMURE	ECHEC DES SORTS	VITESSE DEP.	POIDS	PROPRIETES SPECIALES

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

SORTS / POUVOIRS	
DOMAINES / SPECIALISATION :	

LANCEUR DE SORTS				
	MOD. DE LA CARAC. DE LA MAGIE			
DD DU	JET DE SAU	NIVEAU	SORTS	SORTS EN
SORTS CONNUS	VEGARDE	PAR JOUR	BONUS	BONUS
		0		
		1 ^{er}		
		2 ^{ème}		
		3 ^{ème}		

POIDS TOTAL TRANSPORTE		
0 - kg	- kg	- kg
CHARGE LEGERE	CHARGE INTERMEDIAIRE	CHARGE LOURDE
PORTER A BOUT DE BRAS CHARGE MAX.	SOULEVER 2 X CHARGE MAX.	TIRER OU POUSSER 5 X CHARGE MAX.

NOTES