

NOM DU PERSONNAGE

JOUEUR

Logo spécifique à la campagne, à venir

FUTURE CLASSE

RACE

ALIGNEMENT

DIEU

FEUILLE DE PERSONNAGE

TRANCHE D'AGE (PUISS NIVEAU)	CATEGORIE DE TAILLE	AGE	SEXE	TAILLE	POIDS	YEUX	CHEVEUX	VITESSE DE DEPLACEMENT						
ENFANT	ADO.	ADULTE	Niv 1	MODIF. Actuel	TOTAL	BLESSURES/PV ACTUELS		DEGATS TEMPORAIRES				REDUCTION DES DEGATS	DES DE VIE	
<b>FOR</b> FORCE														
<b>DEX</b> DEXTERITE														
<b>INT</b> INTELLIGENCE														
<b>CON</b> CONSTITUTION														
<b>SAG</b> SAGESSE														
<b>CHA</b> 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
<b>REFLEXES</b> (DEXTERITE)									
<b>VIGUEUR</b> (CONSTITUTION)									
<b>VOLONTE</b> (SAGESSE)									

**BONUS DE BASE A L'ATTAQUE** [ ] **RESISTANCE A LA MAGIE** [ ]

**BMO : BONUS DE MANŒVRE OFFENSIVE** [ ] = [ ] + [ ] + [ ] + [ ]

**DMD : DEGRE DE MANŒVRE DEFENSIVE** [ ] = [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + 10

**BONUS D'ATTAQUE AU CORPS A CORPS** [ ] = [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ]

**BONUS D'ATTAQUE A DISTANCE** [ ] = [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ]

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	
							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"/> CONNAISSANCES (EXPLORATION)				INT		=	+ +
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (FOLK. LOCAL)				INT		=	+ +
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (GEOGRAPHIE)				INT		=	+ +
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (HISTOIRE)				INT		=	+ +
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (INGENIERIE)				INT		=	+ +
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (MYSTERES)				INT		=	+ +
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (NATURE)				INT		=	+ +
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (NOBLESSE)				INT		=	+ +
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (PLANS)				INT		=	+ +
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (RELIGIONS)				INT		=	+ +
	<input type="checkbox"/> DEGUISEMENT ■				CHA		=	+ +
	<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE ■				CHA		=	+ +
	<input type="checkbox"/> DISCRETION ■				DEX *		=	+ +
	<input type="checkbox"/> DRESSAGE				CHA		=	+ +
	<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"/> INTIMIDATION ■				CHA		=	+ +
	<input type="checkbox"/> LINGUISTIQUE				DEX		=	+ +
	<input type="checkbox"/> NATATION ■				FOR*		=	+ +
	<input type="checkbox"/> PERCEPTION ■				SAG		=	+ +
	<input type="checkbox"/> PREMIERS SECOURS ■				SAG		=	+ +
	<input type="checkbox"/> PROFESSION (_____)				SAG		=	+ +
	<input type="checkbox"/> PSYCHOLOGIE ■				SAG		=	+ +
	<input type="checkbox"/> REPRESENTATION ■ (_____)				CHA		=	+ +
	<input type="checkbox"/> REPRESENTATION ■ (_____)				CHA		=	+ +
	<input type="checkbox"/> REPRESENTATION ■ (_____)				CHA		=	+ +
	<input type="checkbox"/> SABOTAGE				DEX *		=	+ +
	<input type="checkbox"/> SURVIE ■				SAG		=	+ +
	<input type="checkbox"/> UTILISAT° D'OBJET MAGIQUE				CHA		=	+ +
	<input type="checkbox"/> VOL ■				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.

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

