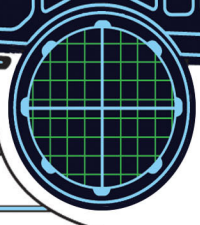


NOM DU PERSONNAGE _____ JOUEUR _____

CLASSE _____ ESPECE _____ NIVEAU DU PERSONNAGE _____ NIVEAU DE CLASSE _____

AGE _____ GENRE _____ TAILLE _____ POIDS _____ YEUX _____ CHEVEUX _____ PEAU _____



	SCORE CARAC.	MODIFICATEUR CARAC.	POINTS (TEMP)	MODIFICATEUR (TEMP)
FOR _{CE}				
DEX _{TERITE}				
CON _{STITUTION}				
INT _{ELLIGENCE}				
SAG _{ESSE}				
CHA _{RISME}				

VITALITE = **TOTAL** (PTS ACTUELS) - **MORT** (PTS ACTUELS)

DEFENSE = 10 + **BONUS DE CLASSE** + **MOD. DEX** + **MOD. TAILLE** + **BONUS DIVERS** - **PENALITE D'ARMURE**

VITESSE = **TOTAL** (MOD. DEX) + **BONUS DIVERS**

ATTACHE DE BASE BONUS (POINTS DE FORCE)

REPUTATION BONUS (POINTS DU COTE OBSCUR)

RESISTANCE (CONSTITUTION) = **TOTAL** (SVG DE BASE) + **MOD DE CARAC.** + **MOD DIVERS**

REFLEXES (DEXTERITE) = **TOTAL** (SVG DE BASE) + **MOD DE CARAC.** + **MOD DIVERS**

VOLONTE (SAGESSE) = **TOTAL** (SVG DE BASE) + **MOD DE CARAC.** + **MOD DIVERS**

MELEE (BONUS D'ATTAQUE) = **TOTAL** (BASE) + **MOD FOR** + **MOD TAILLE** + **MOD DIVERS**

TIR (BONUS D'ATTAQUE) = **TOTAL** (BASE) + **MOD DEX** + **MOD TAILLE** + **MOD DIVERS**

ARMES	BONUS D'ATTAQUE TOTAL	DOMMAGES	CRITIQUE
PORTEE	POIDS	TYPE	TAILLE
PROPRIETE SPECIALE			

ARMES	BONUS D'ATTAQUE TOTAL	DOMMAGES	CRITIQUE
PORTEE	POIDS	TYPE	TAILLE
PROPRIETE SPECIALE			

ARMURE / PIÈCES PROTECT.	TYPE	BONUS D'ARMURE	BONUS DE DEXTERITE MAXIMUM
PENALITE	VITESSE	POIDS	TAILLE
PROPRIETE SPECIALE			

COMPÉTENCES	CP DE CLASSE	COMPÉTENCE	CARAC DE BASE	MODIF DE CARAC.	RANGS	RANGS MAX	MODIF DIVERS	CP MODIFIEE
<input type="checkbox"/> Artisanat (.....)			INT	+		+		=
<input type="checkbox"/> Astrogation			INT	+		+		=
<input type="checkbox"/> Bluff			CHA	+		+		=
<input type="checkbox"/> Chercher			INT	+		+		=
<input type="checkbox"/> Chuter			DEX*	+		+		=
<input type="checkbox"/> Connaissances(.....)			INT	+		+		=
<input type="checkbox"/> Connaissances(.....)			INT	+		+		=
<input type="checkbox"/> Contrefaçon			INT	+		+		=
<input type="checkbox"/> Déguisement			CHA	+		+		=
<input type="checkbox"/> Démolition			INT	+		+		=
<input type="checkbox"/> Déplacement Silencieux			DEX*	+		+		=
<input type="checkbox"/> Désamorcer			INT	+		+		=
<input type="checkbox"/> Diplomatie			CHA	+		+		=
<input type="checkbox"/> Diverfir (.....)			CHA	+		+		=
<input type="checkbox"/> Dressage			CHA	+		+		=
<input type="checkbox"/> Ecouter			SAG	+		+		=
<input type="checkbox"/> Equitation			DEX	+		+		=
<input type="checkbox"/> Equilibre			DEX	+		+		=
<input type="checkbox"/> Escalader			FOR*	+		+		=
<input type="checkbox"/> Evaluation			INT	+		+		=
<input type="checkbox"/> Evasion			DEX*	+		+		=
<input type="checkbox"/> Informatique			INT	+		+		=
<input type="checkbox"/> Intimidation			CHA	+		+		=
<input type="checkbox"/> Jeu			SAG	+		+		=
<input type="checkbox"/> Lire/Ecrire Langue(.....)			AUCUN					=
<input type="checkbox"/> Lire/Ecrire Langue(.....)			AUCUN					=
<input type="checkbox"/> Nager			FOR	+		+		=
<input type="checkbox"/> Parler Langue(.....)			AUCUN					=
<input type="checkbox"/> Parler Langue(.....)			AUCUN					=
<input type="checkbox"/> Piloter			DEX	+		+		=
<input type="checkbox"/> Premier Soins			SAG	+		+		=
<input type="checkbox"/> Profession (.....)			SAG	+		+		=
<input type="checkbox"/> Psychologie			SAG	+		+		=
<input type="checkbox"/> Rassembler Informations			CHA	+		+		=
<input type="checkbox"/> Réparation			INT	+		+		=
<input type="checkbox"/> Repérer			SAG	+		+		=
<input type="checkbox"/> Sauter			FOR*	+		+		=
<input type="checkbox"/> Se Cacher			DEX*	+		+		=
<input type="checkbox"/> Survie			SAG	+		+		=
<input type="checkbox"/> Tour de Passe Passe			DEX*	+		+		=
<input type="checkbox"/>								=
<input type="checkbox"/>								=
<input type="checkbox"/>								=
<input type="checkbox"/>								=