



DUNGEONS & DRAGONS
FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE _____

JOUEUR _____

CLASSE ET NIVEAU _____

RACE _____

ALIGNEMENT _____

DIVINITÉ _____

CATÉGORIE DE TAILLE _____

ÂGE _____

SEXE _____

TAILLE _____

POIDS _____

CAMPAGNE _____

CARACTÉRISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPORAIRE	MODIF. TEMPORAIRE
FOR FORCE				
DEX DEXTÉRITÉ				
CON CONSTITUTION				
INT INTELLIGENCE				
SAG SAGESSE				
CHA CHARISME				

CA CLASSE D'ARMURE	TOTAL	BONUS D'ARMURE	BONUS DE BOUCLIER	MOD. DE DEXTÉRITÉ	MOD. DE TAILLE	ARMURE NATURELLE	MOD. DE PARADE	MOD. DIVERS
	+10+							

CLASSE D'ARMURE	
DE CONTACT	
PRIS AU DÉPOURVU	
RÉSERVE DE POINTS D'ACTION	
DÉS D'ACTION	

PV POINTS DE VIE	TOTAL	DÉGÂTS NON-LÉTAUX
BLESSURES / PV ACTUELS		

MODIFICATEUR À LA CLASSE D'ARMURE	PARTICULIER

DE CLASSE ?	COMPÉTENCES						DEGRÉ MAXIMAL (DE CLASSE / HORS CLASSE)
	NOM DE LA COMPÉTENCE	CARAC. ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	MOD. DE CARAC.	DEGRÉ DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS	BONUS SYNERGIE

COMPÉTENCES NON-INNÉES

ACROBATIES	DEX*		=	+	+	+
ART DE LA MAGIE	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (EXPLORATION)	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (FOLKLORE LOCAL)	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (GÉOGRAPHIE)	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (HISTOIRE)	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (MYSTÈRES)	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (NATURE)	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (NOBLESSE)	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (PLANS)	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (RELIGIONS)	INT		=	+	+	+
CROCHETAGE	DEX		=	+	+	+
DÉCRYPTAGE	INT		=	+	+	+
DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE	INT		=	+	+	+
DRESSAGE	CHA		=	+	+	+
ESCAMOTAGE	DEX*		=	+	+	+
LANGUE	---		=	+	+	+
PROFESSION (_____)	SAG		=	+	+	+
PROFESSION (_____)	SAG		=	+	+	+
PROFESSION (_____)	SAG		=	+	+	+
UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES	CHA		=	+	+	+

COMPÉTENCES INNÉES

ARTISANAT (_____)	INT		=	+	+	+
ARTISANAT (_____)	INT		=	+	+	+
ARTISANAT (_____)	INT		=	+	+	+
BLUFF	CHA		=	+	+	+
CONCENTRATION	CON		=	+	+	+
CONTREFAÇON	INT		=	+	+	+
DÉGUISEMENT	CHA		=	+	+	+
DÉPLACEMENT SILENCIEUX	DEX*		=	+	+	+
DÉTECTION	SAG		=	+	+	+
DIPLOMATIE	CHA		=	+	+	+
DISCRÉTION	DEX*		=	+	+	+
ÉQUILIBRE	DEX*		=	+	+	+
ÉQUITATION	DEX		=	+	+	+
ESCALADE	FOR*		=	+	+	+
ESTIMATION	INT		=	+	+	+
ÉVASION	DEX*		=	+	+	+
FOUILLE	INT		=	+	+	+
INTIMIDATION	CHA		=	+	+	+
MAÎTRISE DES CORDES	DEX		=	+	+	+
NATATION	FOR*		=	+	+	+
PERCEPTION AUDITIVE	SAG		=	+	+	+
PREMIERS SECOURS	SAG		=	+	+	+
PSYCHOLOGIE	SAG		=	+	+	+
RENSEIGNEMENTS	CHA		=	+	+	+
REPRÉSENTATION (_____)	CHA		=	+	+	+
REPRÉSENTATION (_____)	CHA		=	+	+	+
REPRÉSENTATION (_____)	CHA		=	+	+	+
SAUT	FOR*		=	+	+	+
SURVIE	SAG		=	+	+	+

SAUVEGARDES	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. DE CARAC.	MOD. MAGIQUE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	MODIFICATEUR PARTICULIER
REFLEXES (DEXTÉRITÉ)							
VIGUEUR (CONSTITUTION)							
VOLONTÉ (SAGESSE)							

IMMUNITÉS		
RÉSISTANCE À LA MAGIE		
MODIFICATEUR À L'INITIATIVE		
TOTAL	MOD. DE DEXTÉRITÉ	MOD. DIVERS

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MODIFICATEUR AU TEST DE LUTTE	BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MOD. DE FORCE	MOD. DE TAILLE	MOD. DIVERS

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

☒ Compétence de classe. Points de compétence par niveau : _____
* Un éventuel malus d'armure aux tests s'applique à cette compétence (double pour Natation)

DON	RÉF.	
NOTES		
DON	RÉF.	
NOTES		
DON	RÉF.	
NOTES		
DON	RÉF.	
NOTES		
DON	RÉF.	
NOTES		
DON	RÉF.	
NOTES		

DON	RÉF.	
NOTES		
DON	RÉF.	
NOTES		
DON	RÉF.	
NOTES		
DON	RÉF.	
NOTES		
DON	RÉF.	
NOTES		
DON	RÉF.	
NOTES		

NOTES	

SORTS				
DD DES SORTS	<input type="text"/>	MOD. DD	RISQUE D'ÉCHEC DES SORTS PROFANES	<input type="text"/> %
MODIFICATEURS PARTICULIERS				
SORTS CONNUS	DD DES SORTS	NIVEAU	SORTS / JOUR	SORTS EN BONUS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1 ^{er}	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÉCOLE DE PRÉDILECTION				
ÉCOLES INTERDITES				



FEUILLE DE PERSONNAGE

BARBARE

NOM DU PERSONNAGE _____

JOUEUR _____

CLASSE ET NIVEAU _____

RACE _____

ALIGNEMENT _____

DIVINITÉ _____

CATÉGORIE DE TAILLE _____

ÂGE _____

SEXE _____

TAILLE _____

POIDS _____

CAMPAGNE _____

CARACTÉRISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPORAIRE	MODIF. TEMPORAIRE
FOR FORCE				
DEX DEXTÉRITÉ				
CON CONSTITUTION				
INT INTELLIGENCE				
SAG SAGESSE				
CHA CHARISME				

CA CLASSE D'ARMURE	TOTAL	BONUS D'ARMURE	BONUS DE BOUCLIER	MOD. DE DEXTÉRITÉ	MOD. DE TAILLE	ARMURE NATURELLE	MOD. DE PARADE	MOD. DIVERS
	+10+							

CLASSE D'ARMURE	
DE CONTACT	
PRIS AU DÉPOURVU	
RÉSERVE DE POINTS D'ACTION	
DÈS D'ACTION	

PV POINTS DE VIE	TOTAL	DÉGÂTS NON-LÉTAUX
BLESSURES / PV ACTUELS		

MODIFICATEUR PARTICULIER À LA CLASSE D'ARMURE	
---	--

DE CLASSE ?	COMPÉTENCES						DEGRÉ MAXIMAL (DE CLASSE / HORS CLASSE)
	NOM DE LA COMPÉTENCE	CARAC. ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	MOD. DE CARAC.	DEGRÉ DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS	BONUS SYNERGIE

COMPÉTENCES NON-INNÉES

ACROBATIES	DEX*								
ART DE LA MAGIE	INT								
CONNAISSANCES (EXPLORATION)	INT								
CONNAISSANCES (FOLKLORE LOCAL)	INT								
CONNAISSANCES (GÉOGRAPHIE)	INT								
CONNAISSANCES (HISTOIRE)	INT								
CONNAISSANCES (MYSTÈRES)	INT								
CONNAISSANCES (NATURE)	INT								
CONNAISSANCES (NOBLESSE)	INT								
CONNAISSANCES (PLANS)	INT								
CONNAISSANCES (RELIGIONS)	INT								
CROCHETAGE	DEX								
DÉCRYPTAGE	INT								
DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> DRESSAGE	CHA								
ESCAMOTAGE	DEX*								
LANGUE	---								
PROFESSION (_____)	SAG								
PROFESSION (_____)	SAG								
PROFESSION (_____)	SAG								
UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES	CHA								

COMPÉTENCES INNÉES

<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT								
BLUFF	CHA								
CONCENTRATION	CON								
CONTREFAÇON	INT								
DÉGUISEMENT	CHA								
DÉPLACEMENT SILENCIEUX	DEX*								
DÉTECTION	SAG								
DIPLOMATIE	CHA								
DISCRÉTION	DEX*								
ÉQUILIBRE	DEX*								
<input checked="" type="checkbox"/> ÉQUITATION	DEX								
<input checked="" type="checkbox"/> ESCALADE	FOR*								
ESTIMATION	INT								
ÉVASION	DEX*								
FOUILLE	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> INTIMIDATION	CHA								
MAÎTRISE DES CORDES	DEX								
<input checked="" type="checkbox"/> NATATION	FOR*								
<input checked="" type="checkbox"/> PERCEPTION AUDITIVE	SAG								
PREMIERS SECOURS	SAG								
PSYCHOLOGIE	SAG								
RENSEIGNEMENTS	CHA								
REPRÉSENTATION (_____)	CHA								
REPRÉSENTATION (_____)	CHA								
REPRÉSENTATION (_____)	CHA								
<input checked="" type="checkbox"/> SAUT	FOR*								
<input checked="" type="checkbox"/> SURVIE	SAG								

SAUVEGARDES	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. DE CARAC.	MOD. MAGIQUE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	MODIFICATEUR PARTICULIER
REFLEXES (DEXTÉRITÉ)							
VIGUEUR (CONSTITUTION)							
VOLONTÉ (SAGESSE)							

IMMUNITÉS	

RÉSISTANCE À LA MAGIE	
MODIFICATEUR À L'INITIATIVE	
TOTAL	MOD. DE DEXTÉRITÉ
	MOD. DIVERS

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MODIFICATEUR AU TEST DE LUTTE				

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

* Compétence de classe. Points de compétence par niveau : 4
* Un éventuel malus d'armure aux tests s'applique à cette compétence (double pour Natation)

DON RÉF.

NOTES

NOTES



FEUILLE DE PERSONNAGE

BARDE

NOM DU PERSONNAGE

JOUEUR

CLASSE ET NIVEAU

RACE

ALIGNEMENT

DIVINITÉ

CATÉGORIE DE TAILLE

ÂGE

SEXE

TAILLE

POIDS

CAMPAGNE

Statistiques: FOR (Force), DEX (Dextérité), CON (Constitution), INT (Intelligence), SAG (Sagesse), CHA (Charisme). Includes temporary and modifier columns.

CA (Classe d'Armure) and PV (Points de Vie) summary. Shows total CA (+10+) and PV with non-lethal damage.

CLASSE D'ARMURE: DE CONTACT, PRIS AU DÉPOURVU, RÉSERVE DE POINTS D'ACTION, DÉS D'ACTION.

REFLEXES (DEX), VIGUEUR (CON), VOLONTÉ (SAG). Includes modifiers and a 'MODIFICATEUR PARTICULIER' column.

IMMUNITÉS table.

RÉSISTANCE À LA MAGIE table. Includes modifier to initiative.

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE and MODIFICATEUR AU TEST DE LUTTE.

ATTAQUE table: PORTÉE, TYPE, NOTES.

MUNITIONS row.

MODIFICATEUR PARTICULIER À LA CLASSE D'ARMURE.

COMPÉTENCES table header: NOM DE LA COMPÉTENCE, CARAC. ASSOCIÉE, MOD. DE COMPÉTENCE, MOD. DE CARAC, DEGRÉ DE MAÎTRISE, MOD. DIVERS, BONUS SYNERGIE.

COMPÉTENCES NON-INNÉES list: ACROBATIES, ART DE LA MAGIE, CONNAISSANCES (EXPLORATION, FOLKLORE LOCAL, GÉOGRAPHIE, HISTOIRE, MYSTÈRES, NATURE, NOBLESSE, PLANS, RELIGIONS), CROCHETAGE, DÉCRYPTAGE, DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE, DRESSAGE, ESCAMOTAGE, LANGUE, PROFESSION, UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES.

COMPÉTENCES INNÉES list: ARTISANAT, BLUFF, CONCENTRATION, DÉGUISEMENT, DÉPLACEMENT SILENCIEUX, DÉTECTION, DIPLOMATIE, DISCRÉTION, ÉQUILIBRE, ÉQUITATION, ESCALADE, ESTIMATION, ÉVASION, FOUILLE, INTIMIDATION, MAÎTRISE DES CORDES, NATATION, PERCEPTION AUDITIVE, PREMIERS SECOURS, PSYCHOLOGIE, RENSEIGNEMENTS, REPRÉSENTATION, SAUT, SURVIE.

* Compétence de classe. Points de compétence par niveau : 6. * Un éventuel malus d'armure aux tests s'applique à cette compétence (double pour Natation)

DON RÉF.

NOTES

ARMURE, BOUCLIER ET PROTECTIONS

ARMURES TYPE BONUS À LA CA DEX. MAX.

MALUS AUX TESTS ÉCHEC DES SORTS VITESSE POIDS PROPRIÉTÉS SPÉCIALES

BOUCLIER BONUS À LA CA POIDS MALUS AUX TESTS

ÉCHEC DES SORTS PROPRIÉTÉS SPÉCIALES

AUTRE PROTECTION BONUS À LA CA POIDS MALUS AUX TESTS

AUTRE PROTECTION BONUS À LA CA POIDS MALUS AUX TESTS

SORTS

DD DES SORTS MOD. DD RISQUE D'ÉCHEC DES SORTS PROFANES %

MODIFICATEURS PARTICULIERS

SORTS CONNUS	DD DES SORTS	NIVEAU	SORTS / JOUR	SORTS EN BONUS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1 ^{er}	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

NOTES

Large empty box for notes.

EXPÉRIENCE

POINT D'EXPÉRIENCE

PROCHAIN NIVEAU À

AJUSTEMENT DE NIVEAU

NPE

TRAITS RACIAUX



APTITUDES DE CLASSE

TEST DE SAVOIR BARDIQUE
1d20 + NIVEAU DU BARDE +
MODIFICATEUR D'INTELLIGENCE

MUSIQUE DE BARDE / JOUR

MUSIQUES UTILISÉES

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

CONTRE CHANT. Toute créature se trouvant à 9 mètres ou moins de lui (y compris le barde lui-même) peut utiliser le test de Représentation du barde à la place de son propre jet de sauvegarde si elle est prise pour cible par une attaque magique de son ou de langage. Toute créature qui se trouve à portée du contre-chant et qui subit les effets durables d'une attaque magique de son ou de langage a droit à un nouveau jet de sauvegarde, pour lequel elle ne peut utiliser que le résultat du test de Représentation du barde. Le barde peut maintenir un contre-chant pendant 10 rounds.

FASCINATION. Le barde peut fasciner une créature au niveau 1, plus une tous les trois niveau au dessus du niveau 1. Les créatures ciblée doivent voir et entendre le barde, lui prêter attention et se trouver à 27 mètres ou moins de lui. Le barde effectue un test de Représentation dont le résultat sert de DD aux jets de Volonté pour résister à l'effet. En cas d'échec au jet de sauvegarde, le sujet s'assoit, écoute attentivement le chant et ne prend plus aucune autre action tant que le barde continue de jouer et de se concentrer (pendant un maximum de 1 round par niveau du barde). Tant qu'il est fasciné, il subit un malus de -4 à ses test de compétence joués de façon réactive, comme Détection et de Perception auditive.

INSPIRATION VAILLANTE. Le barde peut susciter la bravoure chez ses alliés (y compris lui-même). L'effet dure tant que l'allié entend le barde chanter ou jouer de la musique, et pendant 5 rounds par la suite. La bravoure donne un bonus de moral aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur ainsi qu'aux jets d'attaque et de dégâts des armes.

INSPIRATION TALENTUEUSE. Le barde peut aider un allié (autre que lui-même) à mener à bien une tâche spécifique. Le sujet bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests d'une compétence (tant qu'il entend la musique du barde).

SUGGESTION. Le barde peut faire une suggestion (comme le sort) à une créature qu'il vient de fasciner, sans rompre sa concentration sur sa fascination et sans autoriser le sujet à effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre la fascination. Un jet de Volonté réussi (DD 10 + 1/2 du niveau du barde + modificateur de Charisme du barde) annule cet effet.

INSPIRATION HÉROÏQUE. Le barde peut inspirer l'héroïsme chez un allié distant de 9 mètres ou moins (ou lui-même), plus un tous les trois niveau au dessus du niveau 9. Les effets durent tant que le sujet entend chanter le barde, et pendant 5 rounds par la suite. Le sujet bénéficie de 2 dés de vie de bonus (des D10), du nombre de points de vie temporaires correspondant (on applique normalement le modificateur de Constitution), d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets de Vigueur.

CHANT DE LIBERTÉ. Le barde peut créer un effet semblable au sort d'annulation d'enchantement (niveau de lanceur de sort égal à son niveau de barde) sur une créature distante de 9 mètres ou moins que lui-même. Le barde doit se concentrer et jouer de la musiquesans interruption pendant une minute.

INSPIRATION INTRÉPIDE. Le barde peut inspirer l'intrépidité chez un allié distant de 9 m ou moins (ou lui-même), plus un tous les trois niveau au dessus de 15. Pour recevoir l'inspiration, l'allié doit entendre le chant du barde pendant un round entier. Le sujet bénéficie d'un bonus de moral de +4 sur les jets de sauvegarde et d'un bonus d'esquive de +4 à la CA tant qu'il entend chanter et pendant 5 round par la suite.

APTITUDE DE CLASSE

NOTE



FEUILLE DE PERSONNAGE

DRUIDE

NOM DU PERSONNAGE _____

JOUEUR _____

CLASSE ET NIVEAU _____

RACE _____

ALIGNEMENT _____

DIVINITÉ _____

CATÉGORIE DE TAILLE _____

ÂGE _____

SEXE _____

TAILLE _____

POIDS _____

CAMPAGNE _____

CARACTÉRISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPORAIRE	MODIF. TEMPORAIRE
FOR FORCE				
DEX DEXTÉRITÉ				
CON CONSTITUTION				
INT INTELLIGENCE				
SAG SAGESSE				
CHA CHARISME				

CA CLASSE D'ARMURE	TOTAL	BONUS D'ARMURE	BONUS DE BOUCLIER	MOD. DE DEXTÉRITÉ	MOD. DE TAILLE	ARMURE NATURELLE	MOD. DE PARADE	MOD. DIVERS
	+10+							

CLASSE D'ARMURE	
DE CONTACT	
PRIS AU DÉPOURVU	
RÉSERVE DE POINTS D'ACTION	
DÉS D'ACTION	

PV POINTS DE VIE	TOTAL	DÉGÂTS NON-LÉTAUX
BLESSURES / PV ACTUELS		
RÉDUCTION DES DÉGÂTS		
VITESSE(S) DE DÉPLACEMENT		

MODIFICATEUR PARTICULIER À LA CLASSE D'ARMURE	
---	--

DE CLASSE ?	COMPÉTENCES		DEGRÉ MAXIMAL (DE CLASSE / HORS CLASSE)			
	NOM DE LA COMPÉTENCE	CARAC. ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	MOD. DE CARAC.	DEGRÉ DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS

COMPÉTENCES NON-INNÉES

<input type="checkbox"/> ACROBATIES	DEX*								
<input checked="" type="checkbox"/> ART DE LA MAGIE	INT								
CONNAISSANCES (EXPLORATION)	INT								
CONNAISSANCES (FOLKLORE LOCAL)	INT								
CONNAISSANCES (GÉOGRAPHIE)	INT								
CONNAISSANCES (HISTOIRE)	INT								
CONNAISSANCES (MYSTÈRES)	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> CONNAISSANCES (NATURE)	INT								
CONNAISSANCES (NOBLESSE)	INT								
CONNAISSANCES (PLANS)	INT								
CONNAISSANCES (RELIGIONS)	INT								
CROCHETAGE	DEX								
DÉCRYPTAGE	INT								
DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> DRESSAGE	CHA								
ESCAMOTAGE	DEX*								
LANGUE	---								
<input checked="" type="checkbox"/> PROFESSION (_____)	SAG								
PROFESSION (_____)	SAG								
PROFESSION (_____)	SAG								
UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES	CHA								

COMPÉTENCES INNÉES

<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT								
BLUFF	CHA								
<input checked="" type="checkbox"/> CONCENTRATION	CON								
CONTREFAÇON	INT								
DÉGUISEMENT	CHA								
DÉPLACEMENT SILENCIEUX	DEX*								
<input checked="" type="checkbox"/> DÉTECTION	SAG								
<input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMATIE	CHA								
DISCRÉTION	DEX*								
ÉQUILIBRE	DEX*								
<input checked="" type="checkbox"/> ÉQUITATION	DEX								
ESCALADE	FOR*								
ESTIMATION	INT								
ÉVASION	DEX*								
FOUILLE	INT								
INTIMIDATION	CHA								
MAÎTRISE DES CORDES	DEX								
<input checked="" type="checkbox"/> NATATION	FOR*								
<input checked="" type="checkbox"/> PERCEPTION AUDITIVE	SAG								
<input checked="" type="checkbox"/> PREMIERS SECOURS	SAG								
PSYCHOLOGIE	SAG								
RENSEIGNEMENTS	CHA								
REPRÉSENTATION (_____)	CHA								
REPRÉSENTATION (_____)	CHA								
REPRÉSENTATION (_____)	CHA								
SAUT	FOR*								
<input checked="" type="checkbox"/> SURVIE	SAG								

SAUVEGARDES	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. DE CARAC.	MOD. MAGIQUE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	MODIFICATEUR PARTICULIER
REFLEXES (DEXTÉRITÉ)							
VIGUEUR (CONSTITUTION)							
VOLONTÉ (SAGESSE)							

IMMUNITÉS		RÉSISTANCE À LA MAGIE	
MODIFICATEUR À L'INITIATIVE		BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	
MODIFICATEUR AU TEST DE LUTTE		BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

* Compétence de classe. Points de compétence par niveau : 4
* Un éventuel malus d'armure aux tests s'applique à cette compétence (double pour Natation)

DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	
DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	
DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	
DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	
DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	

SORTS

DD DES SORTS	MOD. DD	RISQUE D'ÉCHEC DES SORTS PROFANES	%	
MODIFICATEURS PARTICULIERS				
SORTS CONNUS	DD DES SORTS	NIVEAU	SORTS / JOUR	SORTS EN BONUS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1 ^{er}	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

COMPAGNON ANIMAL

TAILLE	INITIATIVE	VITESSE	DÉS DE VIE
POINTS DE VIE			
PROTECTION	BONUS À LA CA	POIDS	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES
CLASSE D'ARMURE	CA DE CONTACT	CA PRIS AU DÉPOURVU	ARMURE NATURELLE
BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	LUTTE	ATTAQUE SIMPLE	
ATTAQUE A OUTRANCE	DÉGÂTS		
ESPACE	ALLONGE		
SAUVEGARDES	REF	VIG	VOL
CARACTÉRISTIQUES	FOR	DEX	CON
	INT	SAG	CHA

FORMES ANIMALES PRÉFÉRÉES

FORME	VD	INIT	FOR	DEX	CON
POINTS DE VIE					
ATTAQUE PRINCIPALE			DÉGÂTS		
ATTAQUES SECONDAIRES (LE CAS ÉCHÉANT)			DÉGÂTS		
ATTAQUES SPÉCIALES EXTRAORDINAIRES					
FORME	VD	INIT	FOR	DEX	CON
POINTS DE VIE					
ATTAQUE PRINCIPALE			DÉGÂTS		
ATTAQUES SECONDAIRES (LE CAS ÉCHÉANT)			DÉGÂTS		
ATTAQUES SPÉCIALES EXTRAORDINAIRES					

ATTAQUES SPÉCIALES ET PARTICULARITÉS

FORMES ANIMALES PRÉFÉRÉES

FORME	VD	INIT	FOR	DEX	CON
POINTS DE VIE					
ATTAQUE PRINCIPALE			DÉGÂTS		
ATTAQUES SECONDAIRES (LE CAS ÉCHÉANT)			DÉGÂTS		
ATTAQUES SPÉCIALES EXTRAORDINAIRES					

TOURS CONNUS

FORMES ANIMALES PRÉFÉRÉES

FORME	VD	INIT	FOR	DEX	CON
POINTS DE VIE					
ATTAQUE PRINCIPALE			DÉGÂTS		
ATTAQUES SECONDAIRES (LE CAS ÉCHÉANT)			DÉGÂTS		
ATTAQUES SPÉCIALES EXTRAORDINAIRES					

COMPÉTENCES

NOM DE LA COMPÉTENCE	CARAC. ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	MOD. DE CARAC.	DEGRÉ DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS
		<input type="checkbox"/>	=	+	+
		<input type="checkbox"/>	=	+	+
		<input type="checkbox"/>	=	+	+
		<input type="checkbox"/>	=	+	+
		<input type="checkbox"/>	=	+	+

FORMES ANIMALES PRÉFÉRÉES

FORME	VD	INIT	FOR	DEX	CON
POINTS DE VIE					
ATTAQUE PRINCIPALE			DÉGÂTS		
ATTAQUES SECONDAIRES (LE CAS ÉCHÉANT)			DÉGÂTS		
ATTAQUES SPÉCIALES EXTRAORDINAIRES					

DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	

FORMES ANIMALES PRÉFÉRÉES

FORME	VD	INIT	FOR	DEX	CON
POINTS DE VIE					
ATTAQUE PRINCIPALE			DÉGÂTS		
ATTAQUES SECONDAIRES (LE CAS ÉCHÉANT)			DÉGÂTS		
ATTAQUES SPÉCIALES EXTRAORDINAIRES					



FEUILLE DE PERSONNAGE

ENSORCELEUR

NOM DU PERSONNAGE _____

JOUEUR _____

CLASSE ET NIVEAU _____

RACE _____

ALIGNEMENT _____

DIVINITÉ _____

CATÉGORIE DE TAILLE _____

ÂGE _____

SEXE _____

TAILLE _____

POIDS _____

CAMPAGNE _____

CARACTÉRISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPORAIRE	MODIF. TEMPORAIRE
FOR FORCE				
DEX DEXTÉRITÉ				
CON CONSTITUTION				
INT INTELLIGENCE				
SAG SAGESSE				
CHA CHARISME				

CA CLASSE D'ARMURE	TOTAL	BONUS D'ARMURE	BONUS DE BOUCLIER	MOD. DE DEXTÉRITÉ	MOD. DE TAILLE	ARMURE NATURELLE	MOD. DE PARADE	MOD. DIVERS
	+10+							

CLASSE D'ARMURE	
DE CONTACT	
PRIS AU DÉPOURVU	
RÉSERVE DE POINTS D'ACTION	
DÈS D'ACTION	

PV POINTS DE VIE	TOTAL	DÉGÂTS NON-LÉTAUX
BLESSURES / PV ACTUELS		

MODIFICATEUR À LA CLASSE D'ARMURE	PARTICULIER

DE CLASSE ?	COMPÉTENCES						DEGRÉ MAXIMAL (DE CLASSE / HORS CLASSE)
	NOM DE LA COMPÉTENCE	CARAC. ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	MOD. DE CARAC.	DEGRÉ DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS	BONUS SYNERGIE

COMPÉTENCES NON-INNÉES

ACROBATIES	DEX*		=	+	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> ART DE LA MAGIE	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (EXPLORATION)	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (FOLKLORE LOCAL)	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (GÉOGRAPHIE)	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (HISTOIRE)	INT		=	+	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> CONNAISSANCES (MYSTÈRES)	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (NATURE)	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (NOBLESSE)	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (PLANS)	INT		=	+	+	+
CONNAISSANCES (RELIGIONS)	INT		=	+	+	+
CROCHETAGE	DEX		=	+	+	+
DÉCRYPTAGE	INT		=	+	+	+
DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE	INT		=	+	+	+
DRESSAGE	CHA		=	+	+	+
ESCAMOTAGE	DEX*		=	+	+	+
LANGUE	---		=	+	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> PROFESSION (_____)	SAG		=	+	+	+
PROFESSION (_____)	SAG		=	+	+	+
PROFESSION (_____)	SAG		=	+	+	+
UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES	CHA		=	+	+	+

COMPÉTENCES INNÉES

<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT		=	+	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT		=	+	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT		=	+	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> BLUFF	CHA		=	+	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> CONCENTRATION	CON		=	+	+	+
CONTREFAÇON	INT		=	+	+	+
DÉGUISEMENT	CHA		=	+	+	+
DÉPLACEMENT SILENCIEUX	DEX*		=	+	+	+
DÉTECTION	SAG		=	+	+	+
DIPLOMATIE	CHA		=	+	+	+
DISCRÉTION	DEX*		=	+	+	+
ÉQUILIBRE	DEX*		=	+	+	+
ÉQUITATION	DEX		=	+	+	+
ESCALADE	FOR*		=	+	+	+
ESTIMATION	INT		=	+	+	+
ÉVASION	DEX*		=	+	+	+
FOUILLE	INT		=	+	+	+
INTIMIDATION	CHA		=	+	+	+
MAÎTRISE DES CORDES	DEX		=	+	+	+
NATATION	FOR*		=	+	+	+
PERCEPTION AUDITIVE	SAG		=	+	+	+
PREMIERS SECOURS	SAG		=	+	+	+
PSYCHOLOGIE	SAG		=	+	+	+
RENSEIGNEMENTS	CHA		=	+	+	+
REPRÉSENTATION (_____)	CHA		=	+	+	+
REPRÉSENTATION (_____)	CHA		=	+	+	+
REPRÉSENTATION (_____)	CHA		=	+	+	+
SAUT	FOR*		=	+	+	+
SURVIE	SAG		=	+	+	+

SAUVEGARDES	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. DE CARAC.	MOD. MAGIQUE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	MODIFICATEUR PARTICULIER
REFLEXES (DEXTÉRITÉ)							
VIGUEUR (CONSTITUTION)							
VOLONTÉ (SAGESSE)							

IMMUNITÉS	

RÉSISTANCE À LA MAGIE	
MODIFICATEUR À L'INITIATIVE	
TOTAL	MOD. DE DEXTÉRITÉ
BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MOD. DE FORCE
TOTAL	MOD. DE TAILLE
	MOD. DIVERS

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MODIFICATEUR AU TEST DE LUTTE

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

* Un éventuel malus d'armure aux tests s'applique à cette compétence (double pour Natation)

EXPÉRIENCE

POINT D'EXPÉRIENCE		
PROCHAIN NIVEAU À	AJUSTEMENT DE NIVEAU	NPE

ARMURE, BOUCLIER ET PROTECTIONS

ARMURES	TYPE	BONUS À LA CA	DEX. MAX.
---------	------	---------------	-----------

MALUS AUX TESTS	ÉCHEC DES SORTS	VITESSE	POIDS	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES
-----------------	-----------------	---------	-------	----------------------

BOUCLIER	BONUS À LA CA	POIDS	MALUS AUX TESTS
----------	---------------	-------	-----------------

ÉCHEC DES SORTS	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES
-----------------	----------------------

AUTRE PROTECTION	BONUS À LA CA	POIDS	MALUS AUX TESTS
------------------	---------------	-------	-----------------

AUTRE PROTECTION	BONUS À LA CA	POIDS	MALUS AUX TESTS
------------------	---------------	-------	-----------------

AUTRE PROTECTION	BONUS À LA CA	POIDS	MALUS AUX TESTS
------------------	---------------	-------	-----------------

TRAITS RACIAUX

NOTES



FEUILLE DE PERSONNAGE

F A C O N N E U R

NOM DU PERSONNAGE _____

JOUEUR _____

CLASSE ET NIVEAU _____

RACE _____

ALIGNEMENT _____

DIVINITÉ _____

CATÉGORIE DE TAILLE _____

ÂGE _____

SEXE _____

TAILLE _____

POIDS _____

CAMPAGNE _____

CARACTÉRISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPORAIRE	MODIF. TEMPORAIRE
FOR FORCE				
DEX DEXTÉRITÉ				
CON CONSTITUTION				
INT INTELLIGENCE				
SAG SAGESSE				
CHA CHARISME				

CA CLASSE D'ARMURE	TOTAL	BONUS D'ARMURE	BONUS DE BOUCLIER	MOD. DE DEXTÉRITÉ	MOD. DE TAILLE	ARMURE NATURELLE	MOD. DE PARADE	MOD. DIVERS
	+10+							

CLASSE D'ARMURE	
DE CONTACT	
PRIS AU DÉPOURVU	
RÉSERVE DE POINTS D'ACTION	
DÉS D'ACTION	

PV POINTS DE VIE	TOTAL	DÉGÂTS NON-LÉTAUX
BLESSURES / PV ACTUELS		
RÉDUCTION DES DÉGÂTS		
VITESSE(S) DE DÉPLACEMENT		

MODIFICATEUR PARTICULIER À LA CLASSE D'ARMURE	
---	--

DE CLASSE ?	COMPÉTENCES						DEGRÉ MAXIMAL (DE CLASSE / HORS CLASSE)	
	NOM DE LA COMPÉTENCE	CARAC. ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	MOD. DE CARAC.	DEGRÉ DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS	BONUS SYNERGIE	/

COMPÉTENCES NON-INNÉES

<input type="checkbox"/> ACROBATIES	DEX*								
<input checked="" type="checkbox"/> ART DE LA MAGIE	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> CONNAISSANCES (ARCHITECTURE)	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> CONNAISSANCES (INGÉNIERIE)	INT								
CONNAISSANCES (EXPLORATION)	INT								
CONNAISSANCES (FOLKLORE LOCAL)	INT								
CONNAISSANCES (GÉOGRAPHIE)	INT								
CONNAISSANCES (HISTOIRE)	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> CONNAISSANCES (MYSTÈRES)	INT								
CONNAISSANCES (NATURE)	INT								
CONNAISSANCES (NOBLESSE)	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> CONNAISSANCES (PLANS)	DEX								
CONNAISSANCES (RELIGIONS)	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> CROCHETAGE	INT								
DÉCRYPTAGE	CHA								
<input checked="" type="checkbox"/> DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE	DEX*								
DRESSAGE	---								
ESCAMOTAGE	SAG								
LANGUE	SAG								
<input checked="" type="checkbox"/> PROFESSION (_____)	SAG								
<input checked="" type="checkbox"/> UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES	CHA								

COMPÉTENCES INNÉES

ARTISANAT (_____)	INT								
ARTISANAT (_____)	INT								
ARTISANAT (_____)	INT								
BLUFF	CHA								
CONCENTRATION	CON								
CONTREFAÇON	INT								
DÉGUISEMENT	CHA								
DÉPLACEMENT SILENCIEUX	DEX*								
DÉTECTION	SAG								
DIPLOMATIE	CHA								
DISCRÉTION	DEX*								
ÉQUILIBRE	DEX*								
ÉQUITATION	DEX								
ESCALADE	FOR*								
<input checked="" type="checkbox"/> ESTIMATION	INT								
ÉVASION	DEX*								
<input checked="" type="checkbox"/> FOUILLE	INT								
INTIMIDATION	CHA								
MAÎTRISE DES CORDES	DEX								
NATATION	FOR*								
PERCEPTION AUDITIVE	SAG								
PREMIERS SECOURS	SAG								
PSYCHOLOGIE	SAG								
RENSEIGNEMENTS	CHA								
REPRÉSENTATION (_____)	CHA								
REPRÉSENTATION (_____)	CHA								
REPRÉSENTATION (_____)	CHA								
SAUT	FOR*								
SURVIE	SAG								

SAUVEGARDES	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. DE CARAC.	MOD. MAGIQUE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	MODIFICATEUR PARTICULIER
REFLEXES (DEXTÉRITÉ)							
VIGUEUR (CONSTITUTION)							
VOLONTÉ (SAGESSE)							

IMMUNITÉS		RÉSISTANCE À LA MAGIE	
MODIFICATEUR À L'INITIATIVE			
BONUS DE BASE À L'ATTAQUE		MODIFICATEUR AU TEST DE LUTTE	

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

* Un éventuel malus d'armure aux tests s'applique à cette compétence (double pour Natation)

DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	
DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	
DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	
DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	
DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	
DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	
DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	

INFLUX			
DD DES INFLUX		RISQUE D'ÉCHEC DES SORTS PROFANES	%
MODIFICATEURS PARTICULIERS			

INFLUX CONNUS	DD DES INFLUX	NIVEAU	INFLUX / JOUR	INFLUX EN BONUS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1 ^{er}	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

RÉSERVE CRÉATIVE

CRÉATURE ARTIFICIELLE					
TAILLE	INITIATIVE	VITESSE	DÉS DE VIE		
POINTS DE VIE					
CLASSE D'ARMURE	CA DE CONTACT	CA PRIS AU DÉPOURVU	ARMURE NATURELLE		
BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	LUTTE	ATTAQUE SIMPLE			
ATTAQUE A OUTRANCE	DÉGÂTS				
ESPACE	ALLONGE				
SAUVEGARDES	REF	VIG	VOL		
CARACTÉRISTIQUES	FOR	DEX	CON		
	INT	SAG	CHA		
POUVOIRS SPÉCIAUX DE LA CRÉATURE					
COMPÉTENCES					
NOM DE LA COMPÉTENCE	CARAC. ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	MOD. DE CARAC.	DEGRÉ DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS
		<input type="checkbox"/>	=	+	+
		<input type="checkbox"/>	=	+	+
		<input type="checkbox"/>	=	+	+
		<input type="checkbox"/>	=	+	+
		<input type="checkbox"/>	=	+	+
DON					RÉF.
NOTES					

NOTES



FEUILLE DE PERSONNAGE

GUERRIER

NOM DU PERSONNAGE _____

JOUEUR _____

CLASSE ET NIVEAU _____

RACE _____

ALIGNEMENT _____

DIVINITÉ _____

CATÉGORIE DE TAILLE _____

ÂGE _____

SEXE _____

TAILLE _____

POIDS _____

CAMPAGNE _____

CARACTÉRISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPORAIRE	MODIF. TEMPORAIRE
FOR FORCE				
DEX DEXTÉRITÉ				
CON CONSTITUTION				
INT INTELLIGENCE				
SAG SAGESSE				
CHA CHARISME				

CA CLASSE D'ARMURE	TOTAL	+10+	BONUS D'ARMURE	BONUS DE BOUCLIER	MOD. DE DEXTÉRITÉ	MOD. DE TAILLE	ARMURE NATURELLE	MOD. DE PARADE	MOD. DIVERS
------------------------------	-------	-------------	----------------	-------------------	-------------------	----------------	------------------	----------------	-------------

CLASSE D'ARMURE	
DE CONTACT	
PRIS AU DÉPOURVU	
RÉSERVE DE POINTS D'ACTION	
DÉS D'ACTION	

PV POINTS DE VIE	TOTAL	DÉGÂTS NON-LÉTAUX
BLESSURES / PV ACTUELS		

MODIFICATEUR PARTICULIER À LA CLASSE D'ARMURE	
---	--

DE CLASSE ?	COMPÉTENCES						DEGRÉ MAXIMAL (DE CLASSE / HORS CLASSE)	
	NOM DE LA COMPÉTENCE	CARAC. ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	MOD. DE CARAC.	DEGRÉ DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS	BONUS SYNERGIE	/

COMPÉTENCES NON-INNÉES

ACROBATIES	DEX*								
ART DE LA MAGIE	INT								
CONNAISSANCES (EXPLORATION)	INT								
CONNAISSANCES (FOLKLORE LOCAL)	INT								
CONNAISSANCES (GÉOGRAPHIE)	INT								
CONNAISSANCES (HISTOIRE)	INT								
CONNAISSANCES (MYSTÈRES)	INT								
CONNAISSANCES (NATURE)	INT								
CONNAISSANCES (NOBLESSE)	INT								
CONNAISSANCES (PLANS)	INT								
CONNAISSANCES (RELIGIONS)	INT								
CROCHETAGE	DEX								
DÉCRYPTAGE	INT								
DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> DRESSAGE	CHA								
ESCAMOTAGE	DEX*								
LANGUE	---								
PROFESSION (_____)	SAG								
PROFESSION (_____)	SAG								
PROFESSION (_____)	SAG								
UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES	CHA								

COMPÉTENCES INNÉES

<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT								
BLUFF	CHA								
CONCENTRATION	CON								
CONTREFAÇON	INT								
DÉGUISEMENT	CHA								
DÉPLACEMENT SILENCIEUX	DEX*								
DÉTECTION	SAG								
DIPLOMATIE	CHA								
DISCRÉTION	DEX*								
ÉQUILIBRE	DEX*								
<input checked="" type="checkbox"/> ÉQUITATION	DEX								
<input checked="" type="checkbox"/> ESCALADE	FOR*								
ESTIMATION	INT								
ÉVASION	DEX*								
FOUILLE	INT								
<input checked="" type="checkbox"/> INTIMIDATION	CHA								
MAÎTRISE DES CORDES	DEX								
<input checked="" type="checkbox"/> NATATION	FOR*								
PERCEPTION AUDITIVE	SAG								
PREMIERS SECOURS	SAG								
PSYCHOLOGIE	SAG								
RENSEIGNEMENTS	CHA								
REPRÉSENTATION (_____)	CHA								
REPRÉSENTATION (_____)	CHA								
REPRÉSENTATION (_____)	CHA								
<input checked="" type="checkbox"/> SAUT	FOR*								
SURVIE	SAG								

SAUVEGARDES	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. DE CARAC.	MOD. MAGIQUE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	MODIFICATEUR PARTICULIER
REFLEXES (DEXTÉRITÉ)							
VIGUEUR (CONSTITUTION)							
VOLONTÉ (SAGESSE)							

IMMUNITÉS	

RÉSISTANCE À LA MAGIE	
MODIFICATEUR À L'INITIATIVE	

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MODIFICATEUR AU TEST DE LUTTE				
---------------------------	-------------------------------	--	--	--	--

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

* Un éventuel malus d'armure aux tests s'applique à cette compétence (double pour Natation)

EXPÉRIENCE

POINT D'EXPÉRIENCE

PROCHAIN NIVEAU A

AJUSTEMENT DE NIVEAU

NPE



DON RÉF.

NOTES

DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	
DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	
DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	
DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	
DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	
DON	RÉF.	DON	RÉF.
NOTES		NOTES	

SORTS

DD DES SORTS	MOD. DD	RISQUE D'ÉCHEC DES SORTS PROFANES	%
MODIFICATEURS PARTICULIERS			

SORTS CONNUS	DD DES SORTS	NIVEAU	SORTS / JOUR	SORTS EN BONUS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1 ^{er}	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ÉCOLE DE PRÉDILECTION

ÉCOLES INTERDITES

FAMILIER

TAILLE	INITIATIVE	VITESSE	DÉS DE VIE
--------	------------	---------	------------

POINTS DE VIE

CLASSE D'ARMURE	CA DE CONTACT	CA PRIS AU DÉPOURVU	ARMURE NATURELLE
-----------------	---------------	---------------------	------------------

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	LUTTE	ATTAQUE SIMPLE
---------------------------	-------	----------------

ATTAQUE A OUTRANCE	DÉGÂTS
--------------------	--------

ESPACE	ALLONGE
--------	---------

SAUVEGARDES	CARACTÉRISTIQUES
REF VIG VOL	FOR DEX CON INT SAG CHA

POUVOIRS SPÉCIAUX DE FAMILIER

COMPÉTENCES

NOM DE LA COMPÉTENCE	CARAC. ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	MOD. DE CARAC.	DEGRÉ DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS
		<input type="checkbox"/>	=	+	+
		<input type="checkbox"/>	=	+	+
		<input type="checkbox"/>	=	+	+
		<input type="checkbox"/>	=	+	+
		<input type="checkbox"/>	=	+	+

DON	RÉF.
NOTES	

NOTES

EXPÉRIENCE

POINT D'EXPÉRIENCE		
PROCHAIN NIVEAU A	AJUSTEMENT DE NIVEAU	NPE

TRAITS RACIAUX



APTITUDES DE CLASSE

CHUTE RALENTIE

BONUS À LA CA	
note : bonus de +1 à la CA augmenté de +1 au niveau 5 et tous les 5 niveaux suivants.	
DÉLUGE DE COUPS	
note : le moine peut porter une attaque supplémentaire avec le bonus le plus élevé contre un malus de -2 à toutes les attaques. Le malus est de -1 au niveau 5 et disparaît au niveau 9	
COMBAT À MAINS NUES	
note : le moine reçoit le don Science du combat à mains nues en tant que don supplémentaire.	
DONS SUPPLÉMENTAIRES	
note : le moine choisit au niveau 2 entre coup étourdissant et science de la lutte, au niveau 2, entre attaque réflexe et parade de projectile, au niveau 6 entre science du croc-en-jambe et science du désarmement	
ESQUIVE TOTALE	
note : si une attaque provoque des demi-dégâts en cas de jet de réflexe réussi, le moine n'encaisse lui aucun dégât.	
DÉPLACEMENT ACCÉLÉRÉ	
note : à partir du niveau 3, la vitesse du moine est augmentée	
SÉRÉNITÉ	
note : à partir du niveau 3, le moine gagne un bonus de +2 contre les enchantements.	
FRAPPE KI	
note : au niveau 4, les attaques à mains nues sont considérées comme des armes magiques pour la réduction de dégâts.	
CHUTE RALENTIE	
note : la hauteur de chute est considérée comme réduite de 6 m au niveau 4 et augmente avec le temps.	
PURETÉ PHYSIQUE	
note : immunité aux maladies d'origine naturelle.	

PLÉNITUDE PHYSIQUE	
note : le moine de niveau 7 peut se soigner d'un nombre de points de vie égal au double de son niveau	
ESQUIVE EXTRAORDINAIRE	
note : lorsqu'il rate son jet de Réflexe, le moine ne reçoit que la moitié des dégâts prévus.	
CORPS DE DIAMANT	
note : au niveau 11, le moine est immunisé contre les poisons.	
DÉLUGE DE COUP SUPÉRIEUR	
note : au niveau 11, le moine obtient une nouvelle attaque supplémentaire à son bonus d'attaque maximum.	
PAS CHASSÉ	
note : au niveau 12, le moine peut se déplacer instantanément comme à l'aide du sort porte dimensionnelle. Son niveau de lanceur de sorts est égal à la moitié de son niveau.	
ÂME DE DIAMANT	
note : le moine acquiert une résistance à la magie égale à 10 + son niveau.	
PAUME VIBRATOIRE	
note : à partir du niveau 15, et une fois par semaine, le moine peut tenter de porter une attaque fatale à son adversaire. Si le coup porte, le moine peut décider d'activer le pouvoir à tout instant (avant 1 jour par niveau) et la victime doit alors réussir un test de vigueur (DD 10 + la moitié du niveau du moine + bonus de sagesse du moine) ou mourir.	
ÉTERNELLE JEUNESSE	
note : le druide ne subit plus les effets négatifs du vieillissement (naturel ou magique).	
LANGUES DU SOLEIL ET DE LA LUNE	
note : au niveau 17, un moine peut communiquer avec toutes les créatures vivantes.	
DÉSERTION DE L'ÂME	
note : une fois par jour, le moine peut prendre une forme éthérée pendant 1 round par niveau de moine.	
PERFECTION DE L'ÊTRE	
note : le moine devient un Extérieur et gagne une réduction de dégâts 10/magie.	



FEUILLE DE PERSONNAGE

PALADIN

NOM DU PERSONNAGE _____

JOUEUR _____

CLASSE ET NIVEAU _____

RACE _____

ALIGNEMENT _____

DIVINITÉ _____

CATÉGORIE DE TAILLE _____

ÂGE _____

SEXE _____

TAILLE _____

POIDS _____

CAMPAGNE _____

CARACTÉRISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPORAIRE	MODIF. TEMPORAIRE
FOR FORCE				
DEX DEXTÉRITÉ				
CON CONSTITUTION				
INT INTELLIGENCE				
SAG SAGESSE				
CHA CHARISME				

CA CLASSE D'ARMURE	TOTAL	BONUS D'ARMURE	BONUS DE BOUCLIER	MOD. DE DEXTÉRITÉ	MOD. DE TAILLE	ARMURE NATURELLE	MOD. DE PARADE	MOD. DIVERS
	+10+							

CLASSE D'ARMURE	
DE CONTACT	
PRIS AU DÉPOURVU	
RÉSERVE DE POINTS D'ACTION	
DÈS D'ACTION	

PV POINTS DE VIE	TOTAL	DÉGÂTS NON-LÉTAUX
BLESSURES / PV ACTUELS		

MODIFICATEUR PARTICULIER À LA CLASSE D'ARMURE	
---	--

DE CLASSE ?	COMPÉTENCES						DEGRÉ MAXIMAL (DE CLASSE / HORS CLASSE)
	NOM DE LA COMPÉTENCE	CARAC. ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	MOD. DE CARAC.	DEGRÉ DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS	BONUS SYNERGIE

COMPÉTENCES NON-INNÉES

ACROBATIES	DEX*						
ART DE LA MAGIE	INT						
CONNAISSANCES (EXPLORATION)	INT						
CONNAISSANCES (FOLKLORE LOCAL)	INT						
CONNAISSANCES (GÉOGRAPHIE)	INT						
CONNAISSANCES (HISTOIRE)	INT						
CONNAISSANCES (MYSTÈRES)	INT						
CONNAISSANCES (NATURE)	INT						
<input checked="" type="checkbox"/> CONNAISSANCES (NOBLESSE)	INT						
CONNAISSANCES (PLANS)	INT						
<input checked="" type="checkbox"/> CONNAISSANCES (RELIGIONS)	INT						
CROCHETAGE	DEX						
DÉCRYPTAGE	INT						
DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE	INT						
<input checked="" type="checkbox"/> DRESSAGE	CHA						
ESCAMOTAGE	DEX*						
LANGUE	---						
<input checked="" type="checkbox"/> PROFESSION (_____)	SAG						
<input checked="" type="checkbox"/> PROFESSION (_____)	SAG						
<input checked="" type="checkbox"/> PROFESSION (_____)	SAG						
UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES	CHA						

COMPÉTENCES INNÉES

<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT						
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT						
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT						
BLUFF	CHA						
<input checked="" type="checkbox"/> CONCENTRATION	CON						
CONTREFAÇON	INT						
DÉGUISEMENT	CHA						
DÉPLACEMENT SILENCIEUX	DEX*						
DÉTECTION	SAG						
<input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMATIE	CHA						
DISCRÉTION	DEX*						
ÉQUILIBRE	DEX*						
<input checked="" type="checkbox"/> ÉQUITATION	DEX						
ESCALADE	FOR*						
ESTIMATION	INT						
ÉVASION	DEX*						
FOUILLE	INT						
INTIMIDATION	CHA						
MAÎTRISE DES CORDES	DEX						
NATATION	FOR*						
PERCEPTION AUDITIVE	SAG						
<input checked="" type="checkbox"/> PREMIERS SECOURS	SAG						
<input checked="" type="checkbox"/> PSYCHOLOGIE	SAG						
RENSEIGNEMENTS	CHA						
REPRÉSENTATION (_____)	CHA						
REPRÉSENTATION (_____)	CHA						
REPRÉSENTATION (_____)	CHA						
SAUT	FOR*						
SURVIE	SAG						

SAUVEGARDES	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. DE CARAC.	MOD. MAGIQUE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	MODIFICATEUR PARTICULIER
REFLEXES (DEXTÉRITÉ)							
VIGUEUR (CONSTITUTION)							
VOLONTÉ (SAGESSE)							

IMMUNITÉS	

RÉSISTANCE À LA MAGIE	
MODIFICATEUR À L'INITIATIVE	
TOTAL	MOD. DE DEXTÉRITÉ
	MOD. DIVERS

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MODIFICATEUR AU TEST DE LUTTE				
---------------------------	-------------------------------	--	--	--	--

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

* Compétence de classe. Points de compétence par niveau : 2
* Un éventuel malus d'armure aux tests s'applique à cette compétence (double pour Natation)

DON RÉF.

NOTES

DESTRIER

TAILLE INITIATIVE VITESSE DÉS DE VIE

POINTS DE VIE

PROTECTION BONUS À LA CA POIDS PROPRIÉTÉS SPÉCIALES

CLASSE D'ARMURE CA DE CONTACT CA PRIS AU DÉPOURVU ARMURE NATURELLE

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE LUTTE ATTAQUE SIMPLE

ATTAQUE A OUTRANCE DÉGÂTS

ESPACE ALLONGE

SAUVEGARDES REF VIG VOL CARACTÉRISTIQUES FOR DEX CON INT SAG CHA

ATTAQUES SPÉCIALES ET PARTICULARITÉS

COMPÉTENCES

NOM DE LA COMPÉTENCE CARAC. ASSOCIÉE MOD. DE COMPÉTENCE MOD. DE CARAC. DEGRÉ DE MAÎTRISE MOD. DIVERS

Grid for recording competencies with associated characteristics, modification, degree of mastery, and other modifiers.

DON RÉF.

NOTES

DON RÉF.

NOTES

SORTS

DD DES SORTS MOD. DD NIVEAU DE LANCEUR DE SORTS EFFECTIF

MODIFICATEURS PARTICULIERS

Table for recording spells with columns for known spells, DD, level, spells per day, and spells with bonuses.

NOTES

Large empty box for general notes.



FEUILLE DE PERSONNAGE

PRETRE

NOM DU PERSONNAGE _____

JOUEUR _____

CLASSE ET NIVEAU _____

RACE _____

ALIGNEMENT _____

DIVINITE _____

CATEGORIE DE TAILLE _____

AGE _____

SEXE _____

TAILLE _____

POIDS _____

CAMPAGNE _____

CARACTÉRISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPORAIRE	MODIF. TEMPORAIRE
FOR FORCE				
DEX DEXTERITÉ				
CON CONSTITUTION				
INT INTELLIGENCE				
SAG SAGESSE				
CHA CHARISME				

CA CLASSE D'ARMURE	TOTAL	BONUS D'ARMURE	BONUS DE BOUCLIER	MOD. DE DEXTERITÉ	MOD. DE TAILLE	ARMURE NATURELLE	MOD. DE PARADE	MOD. DIVERS
	+10+							

CLASSE D'ARMURE	
DE CONTACT	
PRIS AU DÉPOURVU	
RÉSERVE DE POINTS D'ACTION	
DÉS D'ACTION	

PV POINTS DE VIE	TOTAL	DÉGÂTS NON-LÉTAUX
BLESSURES / PV ACTUELS		

MODIFICATEUR PARTICULIER À LA CLASSE D'ARMURE	
---	--

DE CLASSE ?	COMPÉTENCES						DEGRÉ MAXIMAL (DE CLASSE / HORS CLASSE)	
	NOM DE LA COMPÉTENCE	CARAC. ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	MOD. DE CARAC.	DEGRÉ DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS	BONUS SYNERGIE	/

COMPÉTENCES NON-INNÉES

<input type="checkbox"/> ACROBATIES	DEX*							
<input checked="" type="checkbox"/> ART DE LA MAGIE	INT							
CONNAISSANCES (EXPLORATION)	INT							
CONNAISSANCES (FOLKLORE LOCAL)	INT							
CONNAISSANCES (GÉOGRAPHIE)	INT							
<input checked="" type="checkbox"/> CONNAISSANCES (HISTOIRE)	INT							
<input checked="" type="checkbox"/> CONNAISSANCES (MYSTÈRES)	INT							
CONNAISSANCES (NATURE)	INT							
CONNAISSANCES (NOBLESSE)	INT							
<input checked="" type="checkbox"/> CONNAISSANCES (PLANS)	INT							
<input checked="" type="checkbox"/> CONNAISSANCES (RELIGIONS)	INT							
CROCHETAGE	DEX							
DÉCRYPTAGE	INT							
DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE	INT							
DRESSAGE	CHA							
ESCAMOTAGE	DEX*							
LANGUE	---							
<input checked="" type="checkbox"/> PROFESSION (_____)	SAG							
<input checked="" type="checkbox"/> PROFESSION (_____)	SAG							
<input checked="" type="checkbox"/> PROFESSION (_____)	SAG							
UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES	CHA							

COMPÉTENCES INNÉES

<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT							
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT							
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT							
BLUFF	CHA							
<input checked="" type="checkbox"/> CONCENTRATION	CON							
CONTREFAÇON	INT							
DÉGUISEMENT	CHA							
DÉPLACEMENT SILENCIEUX	DEX*							
DÉTECTION	SAG							
<input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMATIE	CHA							
DISCRÉTION	DEX*							
ÉQUILIBRE	DEX							
ÉQUITATION	DEX							
ESCALADE	FOR*							
ESTIMATION	INT							
ÉVASION	DEX*							
FOUILLE	INT							
INTIMIDATION	CHA							
MAÎTRISE DES CORDES	DEX							
NATATION	FOR*							
PERCEPTION AUDITIVE	SAG							
<input checked="" type="checkbox"/> PREMIERS SECOURS	SAG							
PSYCHOLOGIE	SAG							
RENSEIGNEMENTS	CHA							
REPRÉSENTATION (_____)	CHA							
REPRÉSENTATION (_____)	CHA							
REPRÉSENTATION (_____)	CHA							
SAUT	FOR*							
SURVIE	SAG							

SAUVEGARDES	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. DE CARAC.	MOD. MAGIQUE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	MODIFICATEUR PARTICULIER
REFLEXES (DEXTERITÉ)							
VIGUEUR (CONSTITUTION)							
VOLONTÉ (SAGESSE)							

IMMUNITÉS			
RÉSISTANCE À LA MAGIE			
MODIFICATEUR À L'INITIATIVE			
TOTAL	MOD. DE DEXTERITÉ	MOD. DIVERS	
BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MOD. DE FORCE	MOD. DE TAILLE	MOD. DIVERS

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MODIFICATEUR AU TEST DE LUTTE				

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

* Un éventuel malus d'armure aux tests s'applique à cette compétence (double pour Natation)

DON	RÉF.
NOTES	
DON	RÉF.
NOTES	
DON	RÉF.
NOTES	
DON	RÉF.
NOTES	
DON	RÉF.
NOTES	
DON	RÉF.
NOTES	
DON	RÉF.
NOTES	
DON	RÉF.
NOTES	

SORTS				
DD DES SORTS	<input type="text"/>	MOD. DD	RISQUE D'ÉCHEC DES SORTS PROFANES	<input type="text"/> %
MODIFICATEURS PARTICULIERS				

SORTS CONNUS	DD DES SORTS	NIVEAU	SORTS / JOUR	SORTS EN BONUS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1 ^{er}	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9 ^e	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

NOTES	

DIVINITÉ	
DOMAINES	
DOMAINE	DOMAINE
POUVOIR ACCORDÉ	POUVOIR ACCORDÉ
SORTS DE DOMAINES	SORTS DE DOMAINES
<input type="checkbox"/> 1 _____	<input type="checkbox"/> 1 _____
<input type="checkbox"/> 2 _____	<input type="checkbox"/> 2 _____
<input type="checkbox"/> 3 _____	<input type="checkbox"/> 3 _____
<input type="checkbox"/> 4 _____	<input type="checkbox"/> 4 _____
<input type="checkbox"/> 5 _____	<input type="checkbox"/> 5 _____
<input type="checkbox"/> 6 _____	<input type="checkbox"/> 6 _____
<input type="checkbox"/> 7 _____	<input type="checkbox"/> 7 _____
<input type="checkbox"/> 8 _____	<input type="checkbox"/> 8 _____
<input type="checkbox"/> 9 _____	<input type="checkbox"/> 9 _____



FEUILLE DE PERSONNAGE

RODEUR

NOM DU PERSONNAGE _____

JOUEUR _____

CLASSE ET NIVEAU _____

RACE _____

ALIGNEMENT _____

DIVINITÉ _____

CATÉGORIE DE TAILLE _____

ÂGE _____

SEXE _____

TAILLE _____

POIDS _____

CAMPAGNE _____

CARACTÉRISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPORAIRE	MODIF. TEMPORAIRE
FOR FORCE				
DEX DEXTÉRITÉ				
CON CONSTITUTION				
INT INTELLIGENCE				
SAG SAGESSE				
CHA CHARISME				

CA CLASSE D'ARMURE	TOTAL	BONUS D'ARMURE	BONUS DE BOUCLIER	MOD. DE DEXTÉRITÉ	MOD. DE TAILLE	ARMURE NATURELLE	MOD. DE PARADE	MOD. DIVERS
	+10+							

CLASSE D'ARMURE	
DE CONTACT	
PRIS AU DÉPOURVU	
RÉSERVE DE POINTS D'ACTION	
DÈS D'ACTION	

PV POINTS DE VIE	TOTAL	DÉGÂTS NON-LÉTAUX
BLESSURES / PV ACTUELS		

MODIFICATEUR PARTICULIER À LA CLASSE D'ARMURE	
---	--

DE CLASSE ?	COMPÉTENCES						DEGRÉ MAXIMAL (DE CLASSE / HORS CLASSE)
	NOM DE LA COMPÉTENCE	CARAC. ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	MOD. DE CARAC.	DEGRÉ DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS	BONUS SYNERGIE

COMPÉTENCES NON-INNÉES

<input type="checkbox"/> ACROBATIES	DEX*						
<input type="checkbox"/> ART DE LA MAGIE	INT						
<input checked="" type="checkbox"/> CONNAISSANCES (EXPLORATION)	INT						
<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (FOLKLORE LOCAL)	INT						
<input checked="" type="checkbox"/> CONNAISSANCES (GÉOGRAPHIE)	INT						
<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (HISTOIRE)	INT						
<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (MYSTÈRES)	INT						
<input checked="" 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"/> CROCHETAGE	DEX						
<input type="checkbox"/> DÉCRYPTAGE	INT						
<input type="checkbox"/> DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE	INT						
<input type="checkbox"/> DRESSAGE	CHA						
<input type="checkbox"/> ESCAMOTAGE	DEX*						
<input type="checkbox"/> LANGUE	---						
<input checked="" type="checkbox"/> PROFESSION (_____)	SAG						
<input checked="" type="checkbox"/> PROFESSION (_____)	SAG						
<input checked="" type="checkbox"/> PROFESSION (_____)	SAG						
<input type="checkbox"/> UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES	CHA						

COMPÉTENCES INNÉES

<input type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT						
<input type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT						
<input type="checkbox"/> ARTISANAT (_____)	INT						
<input type="checkbox"/> BLUFF	CHA						
<input checked="" type="checkbox"/> CONCENTRATION	CON						
<input type="checkbox"/> CONTREFAÇON	INT						
<input type="checkbox"/> DÉGUISEMENT	CHA						
<input checked="" type="checkbox"/> DÉPLACEMENT SILENCIEUX	DEX*						
<input checked="" type="checkbox"/> DÉTECTION	SAG						
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE	CHA						
<input checked="" type="checkbox"/> DISCRÉTION	DEX*						
<input type="checkbox"/> ÉQUILIBRE	DEX*						
<input checked="" type="checkbox"/> ÉQUITATION	DEX						
<input checked="" type="checkbox"/> ESCALADE	FOR*						
<input type="checkbox"/> ESTIMATION	INT						
<input type="checkbox"/> ÉVASION	DEX*						
<input checked="" type="checkbox"/> FOUILLE	INT						
<input type="checkbox"/> INTIMIDATION	CHA						
<input checked="" type="checkbox"/> MAÎTRISE DES CORDES	DEX						
<input checked="" type="checkbox"/> NATATION	FOR*						
<input checked="" type="checkbox"/> PERCEPTION AUDITIVE	SAG						
<input checked="" type="checkbox"/> PREMIERS SECOURS	SAG						
<input type="checkbox"/> PSYCHOLOGIE	SAG						
<input type="checkbox"/> RENSEIGNEMENTS	CHA						
<input type="checkbox"/> REPRÉSENTATION (_____)	CHA						
<input type="checkbox"/> REPRÉSENTATION (_____)	CHA						
<input type="checkbox"/> REPRÉSENTATION (_____)	CHA						
<input checked="" type="checkbox"/> SAUT	FOR*						
<input checked="" type="checkbox"/> SURVIE	SAG						

SAUVEGARDES	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. DE CARAC.	MOD. MAGIQUE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	MODIFICATEUR PARTICULIER
REFLEXES (DEXTÉRITÉ)							
VIGUEUR (CONSTITUTION)							
VOLONTÉ (SAGESSE)							

IMMUNITÉS	
RÉSISTANCE À LA MAGIE	
MODIFICATEUR À L'INITIATIVE	
TOTAL	MOD. DE DEXTÉRITÉ
BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MOD. DE FORCE
TOTAL	MOD. DE TAILLE
	MOD. DIVERS

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MODIFICATEUR AU TEST DE LUTTE				
---------------------------	-------------------------------	--	--	--	--

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

ATTAQUE	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES	

MUNITIONS _____

○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

* Compétence de classe. Points de compétence par niveau : 6
* Un éventuel malus d'armure aux tests s'applique à cette compétence (double pour Natation)



FEUILLE DE PERSONNAGE

ROUBLARD

NOM DU PERSONNAGE

JOUEUR

CLASSE ET NIVEAU

RACE

ALIGNEMENT

DIVINITÉ

CATÉGORIE DE TAILLE

ÂGE

SEXE

TAILLE

POIDS

CAMPAGNE

Statistiques: FOR (Force), DEX (Dextérité), CON (Constitution), INT (Intelligence), SAG (Sagesse), CHA (Charisme). Includes columns for Valeur, Modif., Valeur Temporaire, Modif. Temporaire.

CA (Classe d'Armure) and PV (Points de Vie) summary. Includes columns for Total, Bonus d'Armure, Bonus de Bouclier, Mod. de Dextérité, Mod. de Taille, Armure Naturelle, Mod. de Parade, Mod. Divers.

CLASSE D'ARMURE: DE CONTACT, PRIS AU DÉPOURVU, RÉSERVE DE POINTS D'ACTION, DÉS D'ACTION.

PV (Points de Vie) and BLESSURES / PV ACTUELS.

MODIFICATEUR PARTICULIER À LA CLASSE D'ARMURE.

COMPÉTENCES: DEGRÉ MAXIMAL (DE CLASSE / HORS CLASSE).

REFLEXES (DEXTERITÉ), VIGUEUR (CONSTITUTION), VOLONTÉ (SAGESSE). Includes columns for Sauvegardes, Total, Bonus de Base, Mod. de Carac., Mod. Magique, Mod. Divers, Mod. Temporaire, Modificateur Particulier.

IMMUNITÉS.

RÉSISTANCE À LA MAGIE. Includes Modificateur à l'Initiative.

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE and MODIFICATEUR AU TEST DE LUTTE.

ATTAQUE: PORTÉE, TYPE, NOTES.

MUNITIONS.

COMPÉTENCES NON-INNÉES

Table of non-innate skills: ACROBATIES, ART DE LA MAGIE, CONNAISSANCES (EXPLORATION, FOLKLORE LOCAL, GÉOGRAPHIE, HISTOIRE, MYSTÈRES, NATURE, NOBLESSE, PLANS, RELIGIONS), CROCHETAGE, DÉCRYPTAGE, DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE, DRESSAGE, ESCAMOTAGE, LANGUE, PROFESSION, UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES.

COMPÉTENCES INNÉES

Table of innate skills: ARTISANAT, BLUFF, CONCENTRATION, CONTREFAÇON, DÉGUISEMENT, DÉPLACEMENT SILENCIEUX, DÉTECTION, DIPLOMATIE, DISCRÉTION, ÉQUILIBRE ÉQUITATION, ESCALADE, ESTIMATION, ÉVASION, FOUILLE, INTIMIDATION, MAÎTRISE DES CORDES, NATATION, PERCEPTION AUDITIVE, PREMIERS SECOURS, PSYCHOLOGIE, RENSEIGNEMENTS, REPRÉSENTATION, SAUT, SURVIE.

* Un éventuel malus d'armure aux tests s'applique à cette compétence (double pour Natation)

RÉSUMÉ DES COMPÉTENCES

DON	RÉF.
NOTES	
DON	RÉF.
NOTES	
DON	RÉF.
NOTES	
DON	RÉF.
NOTES	
DON	RÉF.
NOTES	
DON	RÉF.
NOTES	
DON	RÉF.
NOTES	
DON	RÉF.
NOTES	

NOTES

ACROBATIE

TÂCHE DD
 - Amortir sa chute dont les dégâts sont calculés en retirant 3 mètres à la hauteur totale). 5
 - Pendant un mouvement normal, enchaîner les acrobaties à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle sans que ce déplacement ne provoque d'attaque d'opportunité. En cas d'échec, le personnage provoque une attaque d'opportunité. 15
 - Pendant un mouvement normal, enchaîner les acrobaties à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle en traversant l'espace occupé par un adversaire sans que cela ne provoque d'attaque d'opportunité. En cas d'échec, le personnage s'arrête juste devant l'espace occupé par l'adversaire et la manœuvre déclenche les attaques d'opportunité normales. 25
Un test est nécessaire pour chaque adversaire. Chaque ennemi au-delà du premier augmente le DD de +2.

BLUFF

SITUATIONS **MODIFICATEUR AU TEST DE PSYCHOLOGIE**
 - La cible veut croire le personnage. -5
 - Le bluff est crédible et n'affecte guère la cible. 0
 - Le bluff est un peu difficile à croire et implique un léger risque pour la cible. +5
 - Le bluff est difficile à croire et s'accompagne d'un risque important pour la cible. +10
 - Le bluff est totalement délirant. +20

CROCHETAGE

SERRURE DD **SERRURE** DD
 Très simple 20 Bonne 30
 Moyenne 25 Excellente 40

DÉGUISEMENT

DÉGUISEMENT **MODIFICATEUR AU TEST DE DÉGUISEMENT**
 Petits détails +5
 Autre sexe¹ -2
 Autre race -2
 Catégorie d'âge différente² -2
¹ Ces modificateurs se cumulent entre eux.
² Par catégorie de différence entre celle du personnage et celle dont il souhaite donner l'illusion.

DEGRÉ **BONUS SUR LE TEST DE FAMILIARITÉ DE DÉTECTION**
 Connaissance +4
 Ami ou associé +6
 Ami proche +8
 Parent, ami intime +10

DÉPLACEMENT SILENCIEUX

SURFACE **MODIFICATEUR AUX TESTS**
 Sonore (éboulement, marais profond, taillis, décombres importants). -2
 Très sonore (taillis touffu, neige épaisse) -5

DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE

MÉCANISME **TEMPS NÉCESSAIRE** DD
 simple 1 round 10
 complexe 1D4 rounds 15
 très complexe 2D4 rounds 20
 Incroyablement complexe 2D4 rounds 25

Le DD augmente de 5 si le personnage fait en sorte que personne ne remarque que l'objet a été touché.

ÉQUILIBRE

SURFACE ÉTROITE DD¹
 Large de 15 à 30 cm 10
 Large de 5 à 15 cm 15
 Large de moins de 5 cm 20
SURFACE DANGEREUSE DD¹
 Grandes pierres inégales 10²
 Sol de pierre taillées 10²
 Sol en pente ou abrupt 10²

¹ A ces DD s'ajoutent éventuellement les modificateurs de la table suivante.

² Seulement dans le cas d'une charge ou d'une course. En cas d'échec de moins de 5 points, le personnage ne peut courir ou charger, mais il peut agir normalement par ailleurs.

NATURE DU SOL **MODIFICATEUR AU DD**¹
 Légèrement encombré +2
 Très encombré +5
 Légèrement glissant +2
 Très glissant +5
 Sol en pente ou abrupt +2

¹ Ces modificateurs se cumulent entre eux.

ESCALADE

EXEMPLES DE SURFACE OU D'ACTIVITÉ DD
 Pente trop inclinée pour permettre d'avancer en marchant. Corde à noeuds accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer. 0
 Corde accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer, corde à noeuds ou corde créée par le sort Corde enchantée. 5
 Surface garnie de corniche où se tenir ou s'accrocher (mur en ruine, grément de navire). 10
 Toute surface comprenant suffisamment de prises naturelles ou artificielles. Corde lisse. Se hisser lorsqu'on se tient par les mains. 15
 Surface inégale comprenant quelques petites prises pour les mains et les pieds (mur typique de donjon). 20
 Surface rugueuse (paroi de roche naturelle, mur de briques). 25
 Dévers ou plafond garnis de prises pour les mains mais pas pour les pieds. 25
 Une surface absolument plate, lisse et verticale ne peut pas être escaladée. -
CONDITIONS **MODIFICATEUR AU DD**
 Cheminée (naturelle ou artificielle) ou tout autre goulet dans lequel on peut s'appuyer contre deux parois opposées en s'arc-boutant. -10

Angle permettant de s'appuyer contre deux parois perpendiculaires. -5
 Surface glissante. +5
Ces modificateurs se cumulent entre eux.

ESCAMOTAGE

TÂCHE DD
 Se saisir discrètement d'un objet de la taille d'une pièce de monnaie, faire disparaître une pièce 10
 Dérober un petit objet à quelqu'un 20

ÉVASION

ENTRAVES DD
 Cordes Résultat du test de Maîtrise des cordes du ligoteur +10
 Filet, contrôle des plantes, corde animée, empire végétal ou enchevêtrement. 20
 Collet 25
 Menottes 30
 Menottes de qualité supérieure 35
 Situation de lutte Résultat du test de lutte de l'adversaire

fouille tâche dd
 fouiller un coffre plein de babioles pour trouver un objet précis. 10
 Remarquer un passage secret normal ou un piège simple 20
 Trouver un piège complexe et non magique. 21 ou +
 Trouver un piège magique 25 + niveau du sort
 Remarquer un passage secret bien dissimulé 30
 Trouver des traces de pas Variable¹
¹ Un test de Fouille réussi permet de trouver des traces de pas ou d'autres signes du passage d'une créature, mais pas de suivre une piste. Voir le don Pistage, page 58 du Manuel des joueurs.

MAÎTRISE DES CORDES

TÂCHE DD
 Faire un noeud solide 10
 Fixer un grappin 10¹
 Faire un noeud spécial 15
 S'attacher d'une main à l'aide d'une corde 15
 Episser deux cordes 15
 Ligoter quelqu'un Variable
¹ On ajoute +2 au DD par 3 mètres de hauteur, voir la description.

SAUT

DISTANCE HORIZONTALE		DISTANCE VERTICALE ²	
DD ¹		DD ¹	
1,5 m	5	60 cm	8
3 m	10	90 cm	12
4,5 m	15	1,2 m	15
6 m	20	1,5 m	20
7,5 m	25	1,8 m	24
9 m	30	2,1 m	28

¹ requiert une prise d'élan d'au moins 3 mètres, sans élan, ce DD est doublé.

² Sans compter l'allonge verticale, voir page 84 du Manuel des joueurs.

UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES

TÂCHE DD
 Activer l'objet par chance 25
 Déchiffrer un sort écrit 25 + niveau du sort
 Imiter une valeur de caractéristique spécial¹
 Imiter une aptitude de classe 20
 Imiter une race 25
 Imiter un alignement 30
 Utiliser un parchemin 20 + niveau du lanceur de sort
 Utiliser une baguette 20

¹ Voir le Manuel des joueurs page 86.

