

Nom du personnage		Classes & niveaux			
Race/ethnie & catégorie de taille		Sexe	Religion/symbole		Joueur & date de création
Nation/origine	Age	Poids & taille	Yeux	Cheveux	Peau
Dextrie					

### CARACTÉRISTIQUES

	Val	Mod	Base	Intrins	Altér
<b>FOR</b>	<input type="text"/>				
<b>DEX</b>	<input type="text"/>				
<b>CON</b>	<input type="text"/>				
<b>INT</b>	<input type="text"/>				
<b>SAG</b>	<input type="text"/>				
<b>CHA</b>	<input type="text"/>				

### RÉSISTANCES

	Total	Base	Carac	Magie	Divers
<b>Réflexes</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Vigueur</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Con <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Volonté</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Sag <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Acide    Feu    Foudre    Froid    Son    RM					
<b>Résist</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### POINTS DE VIE

Max	Régénération
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Guérison acc. <input type="text"/>	RD <input type="text"/>
Dégâts non-létaux	

### VALEURS DE COMBAT

	Bonus d'attaque	BBA	Carac	Taille	Spc	
<b>Càc</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	For <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>Dist</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>BMO</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	For? <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>CA</b>	<input type="text"/>	Armure <sup>a</sup> <input type="text"/>	Taille <input type="text"/>	Parade <sup>b</sup> <input type="text"/>	Dex <input type="text"/>	
Contact (sans a)	sans a <input type="text"/>	Bouclier <input type="text"/>	Chance <input type="text"/>	Intuit <input type="text"/>	Circons <input type="text"/>	Esquive <input type="text"/>
Surpris (sans b)	sans b <input type="text"/>	Natur <input type="text"/>	Moral <input type="text"/>	Saint <input type="text"/>	Malfais <input type="text"/>	Sag <input type="text"/>
Contact intangible	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>DMD</b>	<input type="text"/>	BBA <input type="text"/>	For <input type="text"/>	Dex <input type="text"/>	-Taille <input type="text"/>	Divers <input type="text"/>
Combat défensif	+2 <input type="text"/>	Défense totale +4 <input type="text"/>	Pénalité cmpt <input type="text"/>	Échec sorts <input type="text"/>	$\Sigma$ <input type="text"/>	Spc <input type="text"/>

### EXPLORATION

Init	Dex	Spc
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Terrains de prédilection & notes		
<b>Modes de déplacement</b>		
Au sol	<input type="text"/>	
Au sol (base)	Nage <input type="text"/>	<input type="text"/>
Escalade	Creuser <input type="text"/>	<input type="text"/>
Vol & manœuv.	<input type="text"/>	
<b>Vision</b>		
Vision nocturne <input type="text"/>	Vision ds noir <input type="text"/>	<input type="text"/>

### UTILISATION DES ARMES

Arme	Type	Portée	Toucher	Dégâts	Options d'attaque														
<input type="text"/>	Dons échange - <input type="text"/> + <input type="text"/>																		
<input type="text"/>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td colspan="2" style="height: 30px;"></td></tr> </table>																		
<input type="text"/>																			
<input type="text"/>																			
<input type="text"/>																			
<input type="text"/>																			
<input type="text"/>																			

## COMPÉTENCES

		Total	Carac	Classe	Rangs	Modificateurs			Total	Carac	Classe	Rangs	Modificateurs
Artisanat	Acrobaties*	<input type="text"/>	Dex	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Escalade*	<input type="text"/>	For	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Art de la magie	<input type="text"/>	Int	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Escamotage	<input type="text"/>	Dex	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Connaissances	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Estimation*	<input type="text"/>	Int	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Bluff*	<input type="text"/>	Cha	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Évasion*	<input type="text"/>	Dex	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	exploration donjons	<input type="text"/>	Int	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Intimidation*	<input type="text"/>	Cha	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	folklore local	<input type="text"/>	Int	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Linguistique	<input type="text"/>	Int	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	géographie	<input type="text"/>	Int	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Natation*	<input type="text"/>	For	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	histoire	<input type="text"/>	Int	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Perception*	<input type="text"/>	Sag	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	ingénierie	<input type="text"/>	Int	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Premiers secours*	<input type="text"/>	Sag	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	mystères	<input type="text"/>	Int	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Profession	<input type="text"/>	Sag	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	nature	<input type="text"/>	Int	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Sag	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	noblesse	<input type="text"/>	Int	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Psychologie*	<input type="text"/>	Sag	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	plans	<input type="text"/>	Int	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Représentation*	<input type="text"/>	Cha	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	religion	<input type="text"/>	Int	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Déguisement*	<input type="text"/>	Cha	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Diplomatie*	<input type="text"/>	Cha	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Sabotage	<input type="text"/>	Dex	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Discrétion*	<input type="text"/>	Dex	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Survie*	<input type="text"/>	Sag	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Dressage	<input type="text"/>	Cha	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Utilisation d'objets magiques	<input type="text"/>	Cha	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Équitation*	<input type="text"/>	Dex	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Vol*	<input type="text"/>	Dex	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

### BONUS CONDITIONNELS (COMPÉTENCES)

\* compétence utilisable sans formation —  pénalité d'armure à compter


### DONS


### CAPACITÉS RACIALES & TRAITS


### COMPÉTENCES MARTIALES

<b>Armures</b> <input type="checkbox"/> légères <input type="checkbox"/> interméd. <input type="checkbox"/> lourdes <input type="checkbox"/> Boucliers <input type="checkbox"/> Pavois	<b>Armes</b> <input type="checkbox"/> simples <input type="checkbox"/> de guerre <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
---	--

### LANGUES CONNUES

<b>Races</b> <input type="checkbox"/> Commun <input type="checkbox"/> Elfique <input type="checkbox"/> Gnome <input type="checkbox"/> Halfling <input type="checkbox"/> Nain	<b>Monstres</b> <input type="checkbox"/> Draconique <input type="checkbox"/> Géant <input type="checkbox"/> Gnoll <input type="checkbox"/> Gobelin <input type="checkbox"/> Orque	<b>Extérieurs</b> <input type="checkbox"/> Abyssal <input type="checkbox"/> Aérien <input type="checkbox"/> Aquatique <input type="checkbox"/> Céleste <input type="checkbox"/> Igneux <input type="checkbox"/> Infernal <input type="checkbox"/> Terreux
<b>Classes</b> <input type="checkbox"/> Druidique <input type="checkbox"/> Sylvestre		



### SUR LA TÊTE

TÊTE : couronne, casque, chapeau, masque

	Pds
--	-----

FRONT : serre-tête, bandeau, phylactère

	Pds
--	-----

YEUX : lentilles, lunettes, monocle

	Pds
--	-----



### BRAS & MAINS

POIGNETS : bracelet

	Pds
--	-----

MAINS : gantelets, gants

	Pds
--	-----

ANNEAUX

--	--

--	--



### AUTRE ÉQUIPEMENT

COU : amulette, broche, charme, collier, médaillon, scarabée

	Pds
--	-----

TAILLE : ceinture

	Pds
--	-----

PIEDS : bottes, chaussons, pantouffles, sandales

	Pds
--	-----

### VÊTEMENTS

ÉPAULES : cape

	Pds
--	-----

CORPS : chasuble, robe

	Pds
--	-----

TORSE : chemise, drapé, gilet, tunique, veste

	Pds
--	-----



### ARMURE & BOUCLIER

	Pds
--	-----

Max Dex		Pénal. cmpt		Échec sorts		CA	
---------	--	-------------	--	-------------	--	----	--

	Pds
--	-----

Max Dex		Pénal. cmpt		Échec sorts		CA	
---------	--	-------------	--	-------------	--	----	--



### POSSESSIONS/NOTES

--

### POSSESSIONS

--

### OBJETS STOCKÉS

--

### RICHESSSES

Platine		Argent	
---------	--	--------	--

Or		Cuivre	
----	--	--------	--

Autres objets précieux

--

### CHARGE

Charge

Encombrement

moy		Équip	
lourde		Possess.	
max		Richesses	
Soulever <sup>x2</sup>		Total	
Pousser ou tirer <sup>x5</sup>		Charge	

Moyenne : Max Dex +3, Pén. cpt -3, Course x4  
Lourde : Max Dex +1, Pén. cpt -6, Course x3

## DESCRIPTION DU PERSONNAGE

Personnalité, peurs, haines, expressions typiques

Alignement

Contacts, amis & ennemis principaux

Classe(s) de prédilection

XP actuels

Niveau suivant

Portrait

Background, éléments passés importants

Buts, objectifs à long terme

## APTITUDES DE CLASSE ET POUVOIRS SPÉCIAUX

Nom du personnage & joueur

Classe & niveau

NLS

### SORTS PAR JOUR

Connus	DD	Niv	Nbre	Base	Bonus
		0			
		1 <sup>e</sup>			
		2 <sup>e</sup>			
		3 <sup>e</sup>			
		4 <sup>e</sup>			
		5 <sup>e</sup>			
		6 <sup>e</sup>			
		7 <sup>e</sup>			
		8 <sup>e</sup>			
		9 <sup>e</sup>			

### DOMAINE(S), ÉCOLE DE MAGIE & LIGNAGE

### INCANTATIONS

Vaincre RM	NLS	Spc	% échec
Concentr	NLS	Carac	Spécial
Portée courte	Portée moyenne	Portée longue	
5 ca + 1 ca/2 nv	20 ca + 2 ca/nv	80 ca + 8 ca/nv	

DD sur la défensive = 15 + 2 × niv

Bonus divers (école renforcée, ...)

Écoles interdites

### FAMILIER, COMPAGNON ANIMAL, MONTURE OU ANIMAL DOMESTIQUE

	FOR	DEX	CON	Init	BBA	BMO	CA	Cont	Surpris	DMD	Total	Base	Stat
	INT	SAG	CHA	Mode(s) de déplacement			Bonus de CA			Ref		Dex	
Race, type & catégorie de taille													
Attaque													
Toucher													
Dégâts													
Critique													
Attaques spéciales													
Pv max													
Compétences, dons, capacités spéciales, tours & remarques													



FAMILIER, COMPAGNON ANIMAL, MONTURE OU ANIMAL DOMESTIQUE

 <p>Race, type &amp; catégorie de taille</p>	FOR	DEX	CON	Init	BBA	BMO	CA	Cont	Surpris	DMD	Ref	Total	Base	Stat Dex
	INT	SAG	CHA	Mode(s) de déplacement			Bonus de CA				Vig		Con	
											Vol		Sag	
Attaque		Toucher		Dégâts		Critique		Attaques spéciales			Pv max			
Compétences, dons, capacités spéciales, tours & remarques														

Compétences, dons, capacités spéciales, tours & remarques															
Attaque		Toucher		Dégâts		Critique		Attaques spéciales			Pv max				
Race, type & catégorie de taille		FOR	DEX	CON	Init	BBA	BMO	CA	Cont	Surpris	DMD	Ref	Total	Base	Stat Dex
		INT	SAG	CHA	Mode(s) de déplacement			Bonus de CA				Vig		Con	
												Vol		Sag	

FAMILIER, COMPAGNON ANIMAL, MONTURE OU ANIMAL DOMESTIQUE