



Le Personnage								Armes maîtrisées				Armures maîtrisées											
Joueur				Nom				Armes courantes		<input type="radio"/>		Armes de guerre		<input type="radio"/>		Légères		<input type="radio"/>		Intermédiaires		<input type="radio"/>	
Race				Classes								Lourdes		<input type="radio"/>		Boucliers		<input type="radio"/>					
Alignement				Niveaux												Pavois		<input type="radio"/>					
Expérience				Malus XP				Déplacement															
Sexe		Age		Poids		Taille ()		Encombrement		Mètres		Cases		Course (M)		Course (C)		Une minute (M/F/C)		Une heure (M/F)		Une journée (Marche)	
Peau		Cheveux		Yeux				<input type="checkbox"/> Léger															
Points de vie maximum				Religion				Organisation				<input type="checkbox"/> Moyen											
				Région d'origine				Gaucher / Ambidextre / Droitier				<input type="checkbox"/> Lourd											
Caractéristiques				Particularités de race				Particularités de classe				Dons											
		Valeur		Modif.		Temporaires		Classe de prédilection:															
FORce																							
DEXtérité																							
CONstitution																							
INTelligence																							
SAGesse																							
CHARisme																							
Initiative			Points de vie																				
Dextérité	Divers	Total	Actuels:																				
			temporaires:																				
Bonus de base à l'attaque								Classe d'armure															
		Bonus Total		Base	Carac.	Taille	Divers	Magie	Lutte	Classe d'armure		Pris au dépourvu		Contact		% échec des sorts		Pénalité d'armure					
Mélée (FOR)																							
Distance (DEX)																							
Armes								Armure		Bouclier		Dextérité		Taille		Magie		Divers		Notes / Spécial			
		Attaque		Dommages		Critique	Portée	Taille	Type	Poids													

Compétences													Encombrement					Poids transportable	
Points de compétence / niveau		Classe:					Classe	Race	INT	Total		Léger	Poids	Déplacement	DEX max	Pén	Course	Lever au-dessus de la tête	x1
Points de compétence / niveau		Classe:					Classe	Race	INT	Total		Moyen			+3	-3		Lever du sol	x2
Points de compétence / niveau		Classe:					Classe	Race	INT	Total		Lourd			+1	-6		Pousser / Tirer	x5

CC						Total	Rangs	Car	Div	Carac.	CC						Total	Rangs	Car	Div	Carac.	Encombrement : Léger <input type="checkbox"/> Moyen <input type="checkbox"/> Lourd <input type="checkbox"/>				
000	Acrobaties §									DEX	000	Diplomatie ×									CHA	Equipement			Langues	
000	Art de la Magie									INT	000	Discretion × §										Objet	Emplacement	Poids	Richesses	
000	Artisanat × ()									INT	000	Dressage													Platine	
000	Artisanat × ()									INT	000	Equilibre × §													Or	
000	Bluff ×									CHA	000	Equitation ×													Argent	
000	Concentration ×									CON	000	Escalade × §													Bronze	
000	Connaissance (architecture)									INT	000	Escamotage §													Autres	
000	Connaissance (souterrains)									INT	000	Estimation ×													Valeur	
000	Connaissance (folklore local)									INT	000	Evasion × §														
000	Connaissance (géographie)									INT	000	Fouille ×														
000	Connaissance (histoire)									INT	000	Intimidation ×														
000	Connaissance (mystères)									INT	000	Langue														
000	Connaissance (nature)									INT	000	Maîtrise des cordes ×														
000	Connaissance (noblesse)									INT	000	Natation × § §														
000	Connaissance (plans)									INT	000	Perception auditive ×														
000	Connaissance (religion)									INT	000	Premiers secours ×														
000	Connaissance ()									INT	000	Profession ()														
000	Connaissance ()									INT	000	Profession ()														
000	Contrefaçon ×									INT	000	Psychologie ×														
000	Crochetage									DEX	000	Renseignements ×														
000	Décryptage									INT	000	Représentation ()														
000	Déguisement ×									CHA	000	Représentation ()														
000	Déplacement silencieux × §									DEX	000	Saut × §														
000	Désamorçage / Sabotage									INT	000	Survie ×														
000	Détection ×									SAG	000	Utilisation des objets magiques														

× : Utilisable de manière innée - §: Pénalité d'armure et d'encombrement - Rangs max CC: niveau+3 - Rangs max CAC: (niveau+3)/2

Monture, compagnon animal			
Race:	Dés de vie:	Compétences:	
Type:	Points de vie:		
Nom:	Attaques:	Dons & capacités spéciales	
Fonction:			
Déplacement:	Classe d'armure:	Dépourvu	
Notes:	Contact		

Valeur totale:

Magie profane										
Classe:			Niveau de lanceur de sorts:		Pourcentage d'échec des sorts:			Résistance à la magie:	Immunités:	
Niveau	Sorts par jour	Sorts bonus	Sauvegarde	Niveau	Sorts par jour	Sorts bonus	Sauvegarde	Dons métamagiques		
0		0		5ème				Don	Description	
1er				6ème						
2ème				7ème						
3ème				8ème						
4ème				9ème						
Grimoire (Sorts maîtrisés × - Ecole renforcée ° - Ecole supérieure °°)										
Niveau 0					Niveau 1					
Aspersion acide , Destruction de mort-vivant , Détection de la magie										
Détection du poison , Fatigue , Hébétément , Illumination										
Lecture de la magie × , Lumière , Lumières dansantes										
Manipulation à distance , Message , Ouverture/fermeture										
Prestidigitation , Rayon de givre , Réparation										
Résistance , Signature magique , Son imaginaire										
Niveau 2					Niveau 3					
Familier										
					Nom		Dons			
					Race					
					Type		Compétences			
					Taille					
					Déplacement		Capacités spéciales		Effet	
Niveau 4					Niveau 5					
					Dés de vie					
					Points de vie					
					Attaques					
Niveau 6					Niveau 7					
				Classe d'armure	Optimum	Dépourvu	Contact			
				Réflexes	Vigueur	Volonté				
				FOR	DEX	CON				
				INT	SAG	CHA				
Composantes de valeur										
Niveau 8					Niveau 9					
					Composante		Sort		□□□□□□	
					Composante		Sort		□□□□□□	
					Composante		Sort		□□□□□□	
					Composante		Sort		□□□□□□	

Magie divine

Divinité	Panthéon
Symbole sacré	Arme symbolique
Attributions	Alignement
	Heure de prière

Domaines	Sorts			
----------	-------	--	--	--

Domaine 1	Niveau	Sorts par jour	Sorts bonus	Sauvegarde
Pouvoir	0			
1	1er			
2	2ème			
3	3ème			
4	4ème			
5	5ème			
6	6ème			
7	7ème			
8	8ème			
9	9ème			

Domaine 2	Repousser les morts-vivants			
-----------	-----------------------------	--	--	--

Pouvoir	Action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité			
1	Portée: 18 mètres	Durée: 1 minute (10 rounds)		
2	Si le prêtre d'approche à moins de 3 mètres ⇔ libération			
3	Si acculés, les MV subissent -2 à la CA (pas de DEX) et ne font rien			
4	Niveau du prêtre = double DV des morts-vivants ⇔ destruction			
5	Zone d'effet: rayon de 18 mètres (12 cases)			
6	Tentatives par jour (3 + CHA + don éventuel)			
7	Jet de renvoi: 1d20 + modificateur de Charisme			
8	0	Niveau du prêtre -4		
9	1 - 3	Niveau du prêtre -3		

Domaine 3	4 - 6	Niveau du prêtre -2
-----------	-------	---------------------

Pouvoir	7 - 9	Niveau du prêtre -1
1	10 - 12	Niveau du prêtre
2	13 - 15	Niveau du prêtre +1
3	16 - 18	Niveau du prêtre +2
4	19 - 21	Niveau du prêtre +3
5	22 +	Niveau du prêtre +4
6	Jet d'efficacité: 2d6 + Niveau du prêtre + CHA	
7	Total des Dés de vie des morts-vivants repoussés	
8	Les plus proches d'abord	
9	Les morts-vivants repoussés fuient le plus loin possible	

Magie divine					Métamorphose animale					
Niveau de lanceur de sorts :		Résistance à la magie :			Transformations par jour :			Tailles possibles:		
Divinité		Sorts			Durée: 1 heure par niveau de druide			Action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité		
Nom		Niveau	Sorts par jour	Sorts bonus	Sauvegarde		Lors de la métamorphose, le druide récupère autant de points de vie qu'en une nuit de repos			
Panthéon		0		0			Race	Type	Compétences	
Symbole sacré		1er					Taille	Dépl.		
Arme symbolique		2ème					Classe d'armure	Dépourvu Contact	FOR	Dons & capacités spéciales
Alignement		3ème					Attaques		DEX	
Attributions		4ème							CON	
		5ème					Race	Type	Compétences	
		6ème					Taille	Dépl.		
		7ème					Classe d'armure	Dépourvu Contact	FOR	Dons & capacités spéciales
Domaines		8ème					Attaques		DEX	
Heure de prière		9ème							CON	
Compagnon animal					Métamorphose élémentaire					
Nom		Race	FOR	INT	Réflexes		Race	Type	Compétences	
Type		Taille	DEX	SAG	Vigueur		Taille	Dépl.		
Déplacement		Dés de vie	CON	CHA	Volonté		Classe d'armure	Dépourvu Contact	FOR	Dons & capacités spéciales
Points de vie		Attaques					Attaques		DEX	
Classe d'armure		Optimum	Dépourvu	Contact					CON	
Dons & capacités spéciales							Race	Type	Compétences	
							Taille	Dépl.		
							Classe d'armure	Dépourvu Contact	FOR	Dons & capacités spéciales
							Attaques		DEX	
									CON	
							Race	Type	Compétences	
Transformations par jour :		Tailles possibles:					Taille	Dépl.		
Elément		FOR	Elément		FOR	Classe d'armure		Dépourvu Contact	FOR	Dons & capacités spéciales
Taille		DEX	Taille		DEX	Attaques		DEX		
Déplacement		CON	Déplacement		CON	CON		CON		
Classe d'armure		Optimum	Dépourvu	Contact	Classe d'armure		Optimum	Dépourvu	Contact	
Attaques		Attaques					Classe d'armure	Dépourvu Contact	FOR	Dons & capacités spéciales
							Attaques		DEX	
Compétences		Compétences							CON	
							Race	Type	Compétences	
Dons & capacités spéciales		Dons & capacités spéciales					Taille	Dépl.		
							Classe d'armure	Dépourvu Contact	FOR	Dons & capacités spéciales
							Attaques		DEX	
									CON	

Magie divine

Sorts				Divinité
Niveau de lanceur de sorts:				Symbole sacré
Résistance à la magie:				Panthéon
Niveau	Sorts par jour	Sorts bonus	Sauvegarde	Arme symbolique
1er				Alignement
2ème				Heure de prière
3ème				Attributions
4ème				

Sorts préparés				Ennemis jurés		
Niveau 1					Bonus	Créature
Préparés	Lancés			1.		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>			2.		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>			3.		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>			4.		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>			5.		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>					
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>					

Sorts préparés				Compagnon animal		
Niveau 2				Nom		Race
Préparés	Lancés			Type		Taille
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>			Déplacement		Dés de vie
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>			Points de vie		Classe d'armure
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>			Attaques		Contact
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>					Dépourvu
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>			Force	Intelligence	Réflexes
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>			Dextérité	Sagesse	Volonté
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>			Constitution	Charisme	Vigueur

Niveau 3				Compétences		
Préparés	Lancés					
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>					
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>					
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>					
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>					
Niveau 4				Dons & Capacités spéciales		
Préparés	Lancés					
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>					
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>					
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>					
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>					

Dons de métamagie: AI: Augmentation d'intensité - EE: Extension d'effet
 ED: Extension de durée - EP: Extension de portée - EZ: Extension de zone d'effet
 IR: Incantation rapide - IS: Incantation silencieuse - IST: Incantation statique
 QS: Quintessence des sorts

