Le Personnage

Joueur		Nom	
Race		Classes	
Alignement		Niveaux	
Expérience		Malus XP	
Sexe	Age	Poids	Taille ( )
Peau	Cheveux	Yeux	
Religion		Organisation	
Région d'origine		Gaucher / Ambidextre / Droitier	

Rôdeur

Points de vie maximum

Armes maîtrisées

Armes courantes	●	Armes de guerre	●

Armures maîtrisées

Légères	●	Intermédaires	❍
Lourdes	❍	Boucliers	●
		Pavois	❍

Déplacement

Encombrement	Mètres	Cases	Course (M)	Course (C)	Une minute (M/F/C)	Une heure (M/F)	Une journée (Marche)
❑ Léger							
❑ Moyen							
❑ Lourd							

Caractéristiques

	Valeur	Modif.	Temporaires	
FORce				
DEXtérité				
CONstitution				
INTelligence				
SAGesse				
CHArisme				

Particularités de race

Classe de prédilection:

Particularités de classe

Dons

Initiative

Dextérité	Divers	Total

Points de vie

Actuels:

temporaires:

Bonus de base à l'attaque

	Bonus Total	Base	Carac.	Taille	Divers	Magie	Lutte
Mêlée (FOR)							
Distance (DEX)							

Classe d'armure

Classe d'armure		Pris au dépourvu		Contact		% échec des sorts		Pénalité d'armure

Armure	Bouclier	Dextérité	Taille	Magie	Divers	Notes / Spécial

Armes

	Attaque	Dommages	Critique	Portée	Taille	Type	Poids

Jets de sauvegarde

	Total	Base	Carac.	Magie	Divers	Notes
Vigueur (CON)						
Réflexes (DEX)						
Volonté (SAG)						

Réduction des dommages			Résistance à la magie

Armure, bouclier & protections

	Bonus CA	DEX max	Pénalité	% sorts	Dépl.	Poids

Des Jeux & Des Histoires - http://membres.lycos.fr/djdh

Compétences

Points de compétence / niveau	Classe: Rôdeur	6	Classe	Race	INT	Total
Points de compétence / niveau	Classe:		Classe	Race	INT	Total
Points de compétence / niveau	Classe:		Classe	Race	INT	Total

CC		Total	Rangs	Car	Div	Carac.	CC		Total	Rangs	Car	Div	Carac.
○○○	Acrobaties §					DEX	○○○	Diplomatie ×					CHA
○○○	Art de la Magie					INT	●○○	Discrétion × §					DEX
●○○	Artisanat × ( )					INT	●○○	Dressage					CHA
●○○	Artisanat × ( )					INT	○○○	Equilibre × §					DEX
○○○	Bluff ×					CHA	●○○	Equitation ×					DEX
●○○	Concentration ×					CON	●○○	Escalade × §					FOR
○○○	Connaissance (architecture)					INT	○○○	Escamotage §					DEX
●○○	Connaissance (souterrains)					INT	○○○	Estimation ×					INT
○○○	Connaissance (folklore local)					INT	○○○	Evasion × §					DEX
●○○	Connaissance (géographie)					INT	●○○	Fouille ×					INT
○○○	Connaissance (histoire)					INT	○○○	Intimidation ×					CHA
○○○	Connaissance (mystères)					INT	○○○	Langue					-
●○○	Connaissance (nature)					INT	●○○	Maîtrise des cordes ×					DEX
○○○	Connaissance (noblesse)					INT	●○○	Natation × § §					FOR
○○○	Connaissance (plans)					INT	●○○	Perception auditive ×					SAG
○○○	Connaissance (religion)					INT	●○○	Premiers secours ×					SAG
○○○	Connaissance ( )					INT	●○○	Profession ( )					SAG
○○○	Connaissance ( )					INT	●○○	Profession ( )					SAG
○○○	Contrefaçon ×					INT	○○○	Psychologie ×					SAG
○○○	Crochetage					DEX	○○○	Renseignements ×					CHA
○○○	Décryptage					INT	○○○	Représentation ( )					CHA
○○○	Déguisement ×					CHA	○○○	Représentation ( )					CHA
●○○	Déplacement silencieux × §					DEX	●○○	Saut × §					FOR
○○○	Désamorçage / Sabotage					INT	●○○	Survie ×					SAG
●○○	Détection ×					SAG	○○○	Utilisation des objets magiques					CHA

× : Utilisable de manière innée - §: Malus 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	

Encombrement

	Poids	Déplacement	DEX max	Pén	Course
Léger			-	0	
Moyen			+3	-3	
Lourd			+1	-6	

Poids transportable

Lever au-dessus de la tête	x1
Lever du sol	x2
Pousser / Tirer	x5

Encombrement : Léger ☐ Moyen ☐ Lourd ☐

Equipement

Objet	Emplacement	Poids

Pénalité d'armure et d'encombrement

Total:

Langues

Richesses

Platine

Or

Argent

Bronze

Autres	Valeur

Objets magiques

Objet	Notes	Où?	Valeur

Valeur totale:

Des Jeux & Des Histoires - http://membres.lycos.fr/djdh

Magie divine

Sorts

Niveau de lanceur de sorts:

Résistance à la magie:

Niveau	Sorts par jour	Sorts bonus	Sauvegarde
1er			
2ème			
3ème			
4ème			

Divinité	
Symbole sacré	
Panthéon	
Arme symbolique	
Alignement	
Heure de prière	
Attributions	

Sorts préparés

Niveau 1

Préparés	Lancés		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		

Niveau 2

Préparés	Lancés		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		

Niveau 3

Préparés	Lancés		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		

Niveau 4

Préparés	Lancés		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		
❑❑❑❑	❍❍❍❍		

Ennemis jurés

	Bonus	Créature
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Compagnon animal

Nom	Race
Type	Taille
Déplacement	Dés de vie
Points de vie	Classe d'armure

Attaques	Contact
	Dépourvu

Force	Intelligence	Réflexes
Dextérité	Sagesse	Volonté
Constitution	Charisme	Vigueur

Compétences

Dons & Capacités spéciales

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 silencisieuse - ISt: Incantation statique
QS: Quintessence des sorts

Des Jeux & Des Histoires - http://membres.lycos.fr/djdh