Nom du joueur_____

Niveau _____
Alignement ___

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom

Classe _____ Race _____ Sexe ___ Age _____
Taille (catégorie) _____ Poids ____ Peau _____ Yeux _____ Cheveux ____
Vision _____ Signes particuliers _____
Dieu _____ Langues _____

CARACTÉRISTIQUES

	valeur	modificateur	temporaires	
FOR force				
INT intelligence				
SAG sagesse				
DEX dextérité				
CON constitution				
CHA charisme				

pénalité d'armure	résistance magique	réduction des dégâts	échec aux sorts

VITESSE DE DÉPLACEMENT

marche	vol	escalade
	natation	creusement

CHARGE

intermédiaire	lourde

maximum | soulever (x2) | pousser (x5)

INITIATIVE

mod. de dextérité = divers +

PV

mod. de constitution : ___

ENNEMIS JURÉS

_____
_____
_____
_____
_____

JETS DE SAUVEGARDE

	TOTAL	mod. de base	mod. de caractéristique	mod. de magie	mod. divers
REFLEXE dextérité		=	+	+	+
VIGUEUR constitution		=	+	+	+
VOLONTÉ sagesse		=	+	+	+

modificateurs particuliers

CA

= 10 + armure (D) + bouclier (D) + dextérité (C) + taille (C,D) + naturelle (D) + parade (C,D) + esquive (C) + divers (?)

modificateurs particuliers

contact | dépourvu

SORTS

nombre de sorts par jour :

écoles interdites :

domaines :

DD des sorts :
+ niveau du sort
+ niv. du sort ( )
+ niv. du sort ( )

jet de RM : 1d20 +

	TOTAL	BBA	mod. de force	mod. divers	modificateurs particuliers :
corps à corps		=	+	+	

	TOTAL	BBA	mod. de dextérité	mod. divers	
distance		=	+	+	LUTTE

COMPÉTENCES

degré de maîtrise max __/__

comp. de classe	Nom (* compétence sujette au mod. d'armure)	mod. total	mod. de caractéristique	degré de maîtrise	mod. divers
O	Bluff	=	+	+	+
O	Concentration	=	+	+	+
O	Contrefaçon	=	+	+	+
O	Déguisement	=	+	+	+
O	Déplacement silencieux*	=	+	+	+
O	Détection	=	+	+	+
O	Diplomatie	=	+	+	+
O	Discrétion*	=	+	+	+
O	Équilibre*	=	+	+	+
O	Équitation	=	+	+	+
O	Escalade*	=	+	+	+
O	Estimation	=	+	+	+
O	Évasion*	=	+	+	+
O	Fouille	=	+	+	+
O	Intimidation	=	+	+	+
O	Maîtrise des cordes	=	+	+	+
O	Natation**	=	+	+	+
O	Perception auditive	=	+	+	+
O	Premiers secours	=	+	+	+
O	Psychologie	=	+	+	+
O	Renseignements	=	+	+	+
O	Représentation	=	+	+	+
O	Saut*	=	+	+	+
O	Survie	=	+	+	+
O	_____	=	+	+	+
O	_____	=	+	+	+
O	_____	=	+	+	+
O	_____	=	+	+	+
O	_____	=	+	+	+
O	_____	=	+	+	+
O	_____	=	+	+	+
O	_____	=	+	+	+
O	_____	=	+	+	+
O	_____	=	+	+	+
O	_____	=	+	+	+
O	_____	=	+	+	+
O	_____	=	+	+	+

Modificateurs de synergie ou autres :

ARMES MANIÉES

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

MUNITIONS ET PROVISIONS

_____ OOOOO OOOOO
_____ OOOOO OOOOO
jours de provisions OOOOO OOOOO

POINTS D'EXPÉRIENCE

ARMES

	bonus d'attaque base + magie + divers	poids	taille	type	portée	coup critique	dégâts de l'arme	bonus aux dégâts

ARMURE PORTÉE

type	bonus CA

vitesse de déplacement	bonus dext. max.	pénalité d'armure

spécial	échec aux sorts	poids

BOUCLIER PORTÉ

bonus CA

pénalité d'armure	échec aux sorts

spécial	poids

DONS

POUVOIRS SPÉCIAUX