

FEUILLE DE PERSONNAGE



NOM JOUEUR

ESPÈCE CLASSE-NIVEAU

ÂGE SEXE TAILLE POIDS DESTINÉE NH

POINTS D'EXPÉRIENCE

PROCHAIN NIVEAU

SCORE MODIFICATEUR

FORCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEXTERITÉ	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SAGESSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHARISME	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CONDITION EN DÉFENSES, ATTAQUES, COMPÉTENCES ET JETS DE CARACT.

NORMAL -1 -2 -5 -10 **INVALIDE (INCONSCIENT OU DÉSACTIVÉ)**

PTS DE VIE RD PE

TOTAL ACTUELS

INITIATIVE BASE À L'ATTAQUE PERCEPTION SEUIL DE DOMMAGE

POINTS DE FORCE VITESSE DÉFENSES VIG

POINTS DE DESTINÉE BONUS DIVERS

DÉFENSES

	TOTAL		NIVEAU OU ARMURE DE CLASSE	BONUS DE CLASSE	MODIF. DE CARACT.	DIVERS
VIG	<input type="text"/>	= 10 +	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>
RÉP	<input type="text"/>	= 10 +	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>
VOL	<input type="text"/>	= 10 +	<input type="text"/>	<input type="text"/>	SAG	<input type="text"/>

ACTIONS SPÉCIALES

ARME ATT.

DOMMAGE CRIT TYPE

NOTES

ARME ATT.

DOMMAGE CRIT TYPE

NOTES

ARME ATT.

DOMMAGE CRIT TYPE

NOTES

ARME ATT.

DOMMAGE CRIT TYPE

NOTES

ARMURE VITESSE

DEF REF DEF VIG DEX MAX POIDS

NOTES

COMPÉTENCES

	BONUS DE 1/2 COMP.	MODIF DE NIVEAU	MODIF DE CARACT.	SPECIALISATION ENTRAÎNÉ DE COMP. DIVERS
ACROBATIE	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> DEX	<input type="text"/>
CONNAISSANCE	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> INT	<input type="text"/>
CONNAISSANCE	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> INT	<input type="text"/>
CONNAISSANCE	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> INT	<input type="text"/>
CONNAISSANCE	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> INT	<input type="text"/>
ENDURANCE	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> CON	<input type="text"/>
ESCALADE	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> FOR	<input type="text"/>
FURTIVITÉ	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> DEX	<input type="text"/>
INITIATIVE	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> DEX	<input type="text"/>
MÉCANIQUE	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> INT	<input type="text"/>
MONTER UN ANIMAL	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> DEX	<input type="text"/>
NAGE	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> FOR	<input type="text"/>
PERCEPTION	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> SAG	<input type="text"/>
PERSUASION	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> CHA	<input type="text"/>
PILOTAGE	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> DEX	<input type="text"/>
RENSEIGNEMENTS	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> CHA	<input type="text"/>
SAUT	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> FOR	<input type="text"/>
SURVIE	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> SAG	<input type="text"/>
TRAITER LES BLESSURES	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> SAG	<input type="text"/>
TROMPERIE	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> CHA	<input type="text"/>
UTILISER LA FORCE	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> CHA	<input type="text"/>
ORDINATEUR	<input type="text"/>	=	<input type="text"/> INT	<input type="text"/>

SCORE DU CÔTÉ OBSCUR

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

