

COMMENT UTILISER CES FEUILLES

INTRODUCTION : la présentation de ce produit est très importante ; vous devez comprendre pourquoi les informations apparaissent à tel ou tel endroit et comment elles sont présentées. En première page de la *Feuille de personnage*, vous trouverez toutes les informations nécessaires pour accomplir les différentes actions et liées aux mécanismes de jeu au cours de la partie. Chaque section porte un titre annonçant la fonction des informations qu'elle contient. Les nombres importants ont été placés, pour l'essentiel, sur le bord gauche ou droit de la page et, dans de nombreux cas, des formes et illustrations attirant l'œil aident à localiser rapidement la statistique voulue.

Au dos de la feuille, vous trouverez les informations permettant de comptabiliser possessions, richesses et expérience. Elles sont suivies de sections réservées à la description du personnage, à ses amis et aux notes concernant son historique.

Il est recommandé d'utiliser à la fois stylo et crayon pour remplir ces feuilles ; le stylo pour les informations non soumises à des changements, et le crayon pour les détails qui varieront souvent au cours de l'existence du personnage.

Afin de protéger vos feuilles de personnage, nous vous recommandons de les placer dans un classeur à trois anneaux. Par précaution supplémentaire, vous voudrez peut-être les glisser dans un étui de protection en plastique transparent. Enfin, lorsque vous effacez des données, utilisez une gomme molle et propre, et n'appuyez pas trop afin de rallonger la durée de vie de vos feuilles de personnage.

EXPLICATIONS

IDENTIFICATION : ces informations détaillent en termes de jeu l'identité exacte du personnage.

Portrait du personnage : une illustration de votre personnage contribue à le personnaliser. Pour ceux d'entre vous qui sont des artistes en herbe, aucun problème ; souvent, cependant, ce n'est pas le cas. Plutôt que de dessiner un portrait, vous avez plusieurs alternatives. Vous pouvez chercher une illustration dans un magazine ou ailleurs, la découper et la coller à cet emplacement, ou utiliser ce dernier pour présenter un symbole ou des armoiries personnelles.

Divinité et religion : un personnage n'a pas forcément besoin de déclarer une religion ; il peut se déclarer athée ou agnostique, ou simplement pas intéressé. Mais tous les clercs doivent adopter une religion et professer l'alignement de cette religion.

Région d'origine : se réfère au lieu où est né un personnage, qu'il s'agisse d'une nation, d'une région, d'une ville ou d'un territoire géographique.

CARACTÉRISTIQUES : les talents et aptitudes qui ne sont pas liés à la classe sont indiqués ici, y compris les caractéristiques du personnage, ses jets de sauvegarde et ses éventuelles capacités psioniques.

Déplacement : se réfère aux déplacements en combat et au corps à corps. L'encombrement réduit la vitesse de déplacement (voir « Encombrement »). Les déplacements simulés et lors d'une escalade ne sont pas détaillés et sont laissés au MD. « Déplacement spécial » se réfère aux déplacements permis par des objets, tels qu'un anneau de *marche des ondes* ou un *anneau de vol*.

Talent acquis : renvoie à la connaissance d'une aptitude ordinaire acquise par apprentissage dans les jeunes années du personnage. Si les talents acquis sont utilisés dans la campagne, le MD vous fournira les informations appropriées, qui se trouvent en page 12 du *Guide du Maître*.

Vision : cet espace est principalement utilisé par les personnages non-humains possédant des capacités visuelles dans le spectre ultraviolet ou infrarouge. Vous devrez prendre note de la faculté concernée et de la portée de la vision qu'elle accorde.

Écouter : se réfère au jet nécessaire pour entendre des sons à travers un obstacle mineur – tel qu'une porte – lorsque l'on tend l'oreille. Les valeurs appropriées se trouvent en page 60 du *Guide du Maître*.

Caractéristiques du personnage : cette section énumère les statistiques de base et modificateurs qui définissent les limites des aptitudes d'un personnage. Quand le personnage est créé ou généré aléatoirement, ces valeurs doivent être copiées à partir du *Manuel des joueurs*, pages 9 à 13.

Force : la probabilité de toucher et les ajustements aux dégâts doivent être notés ici et dans le cadre « Ajustements au combat ». L'ajustement de poids est omis ici, mais inclus au dos de la feuille dans la rubrique « Encombrement ».

Intelligence : n'oubliez pas d'indiquer les langues supplémentaires connues dans la section « Langues ».

Sagesse : tout ajustement aux attaques magiques doit également être noté dans le cadre « Ajustement aux jets de sauvegarde » et ne s'applique qu'aux formes mentales d'attaques.

Dextérité : l'ajustement de réaction s'applique pour éviter la surprise ; il doit également être noté avec la Surprise à la rubrique « COMBAT ». L'ajustement d'attaque est un ajustement « pour toucher » et ne s'applique qu'au combat avec projectiles. Ce nombre doit également être noté à la rubrique « Ajustements au combat ». L'ajustement défensif reflète l'aptitude à éviter et à parer les attaques et doit également être noté avec la CA, car il modifie la classe d'armure de base.

Constitution : ajustement aux points de vie est le nombre ajouté à (ou soustrait de) chaque dé de vie que possède un personnage. Cet ajustement doit être reporté à côté des points de vie à la rubrique « COMBAT », afin de vous souvenir qu'il existe.

Charisme : l'ajustement à la loyauté modifie la loyauté que peuvent éprouver les employés du personnage envers lui ou elle. Il affectera également le modificateur de moral à la rubrique « COMBAT ». L'ajustement aux réactions modifie le jet de réaction effectué par les personnages non-joueurs lorsqu'ils rencontrent ce personnage.

Jets de sauvegarde : renvoie aux chances d'éviter les effets des attaques magiques et de certaines attaques naturelles qui entraîneraient des dégâts ou la mort.

Ajustement aux jets de sauvegarde : dans ce cadre devraient être indiqués les ajustements aux jets de sauvegarde et ce qu'ils affectent, ou comment ils s'appliquent. Cela inclura les modificateurs du type ajustement racial à la Constitution, ajustement de sagesse aux attaques magiques et ajustements dus aux objets : *anneaux de protection*, amulettes, capes, etc.

Jets de sauvegarde : ces valeurs changent avec l'accumulation des niveaux d'expérience et doivent être inscrites au crayon, non à l'encre. La valeur ajustée doit être prise en compte, sauf dans les cas où l'ajustement en question ne s'applique que dans des situations particulières.

Résistances : cette ligne est essentiellement destinée aux personnages non-humains qui possèdent des résistances naturelles aux sorts et aux afflictions courantes. La résistance à la maladie ou au mal peut cependant constituer une faculté de certaines classes. Posséder certains objets peut également fournir une résistance au personnage.

Détection : cette section est avant tout destinée aux personnages non-humains possédant des facultés spéciales qui leur permettent de détecter certaines conditions (*invisibilité*, etc.) Le personnage-joueur peut cependant faire l'acquisition d'un objet qui lui accorde artificiellement une faculté de détection.

Langues : le nombre de langues connues par un personnage est fonction de son Intelligence. Les langues suggérées sont indiquées en page 34 du *Manuel des joueurs*. De plus, le MD peut proposer d'autres possibilités, telles que d'autres langages humains parlés dans des pays étrangers.

Psioniques : cette option peut ne pas être utilisée dans une campagne ; dans ce cas, la ligne doit rester vierge. Si ce système est utilisé, il est détaillé dans l'appendice I du *Manuel des joueurs*.

COMBAT : sous ce titre général sont regroupées les informations essentielles nécessaires pour livrer un combat.

Armes maîtrisées : en page 37 du *Manuel des joueurs* figure une section concernant la maîtrise des armes. Toute arme dans le maniement de laquelle un personnage n'est pas compétent ne peut être maniée qu'avec difficulté et avec une pénalité au toucher.

Classe d'armure : le nombre inscrit sur le bouclier est la valeur ajustée de la classe d'armure dans des circonstances optimales. Toute cette section est sujette à changement et doit être rédigée au crayon.

Armure portée et CA de base : notez sur cette ligne la valeur réelle d'une armure non enchantée et son type, tel que : armure de cuir, cotte de mailles ou armure de plates.

État de l'armure : cet espace peut servir à noter les zones qui sont protégées par l'armure ou l'état de cette dernière (rouillée, usée, cabossée, etc.) à la discrétion du MD, cela peut affecter la valeur réelle de l'armure.

CA sans bouclier : cette valeur peut s'avérer pratique au cas où le personnage serait attaqué lorsqu'il n'a pas son bouclier, ou depuis le flanc non protégé par le bouclier.

CA de dos : cette valeur est également utile dans les circonstances où le personnage est attaqué par derrière, tente de fuir un corps à corps ou est tombé à terre.

Points de vie : cette section montre les capacités de survie et d'endurance du personnage, et enregistre toute perte subie dans ce domaine. Ces nombres varieront souvent du fait des combats et ajustements dus au niveau d'expérience, et doivent être écrits au crayon. Le trapèze contiendra la valeur pleine des points de vie au niveau d'expérience actuel du personnage.

Ajustements spéciaux : se réfère aux objets pouvant provoquer un ajustement au total des points de vie, ou affecter la perte ou la récupération des points de vie.

Blessures : cet espace est fourni afin de noter la perte temporaire de points de vie sans salir inutilement la feuille. Il est suggéré, comme moyen facile de garder le compte des pertes et guérisons successives, de noter chaque point perdu sous forme de barre verticale. Quand des points de vie sont récupérés, le nombre de barres correspondant est effacé.

Surprise : il s'agit du nombre qui doit être obtenu sur un dé à 6 faces pour que le personnage soit surpris. Dans certains cas, les facultés propres à la classe et à la race peuvent modifier ce nombre ou le type de dé utilisé. L'ajustement de Dextérité s'applique à la surprise.

Ajustements attaque dans le dos : cette section sert à indiquer tout bonus reçu pour l'attaque par derrière d'un adversaire avec surprise, et toute condition ou effet additionnel subséquent attribués pour cette action.

Ajustements au combat : cette section concerne aussi bien les ajustements « pour toucher » que les dégâts infligés lors du combat. Ces ajustements peuvent résulter de modificateurs de Force ou de Dextérité, de facultés liées à la classe ou à la race, ou être dus à un objet possédé par le personnage. Dans certains cas, il peut y avoir des restrictions sur les ajustements, qui devront également être notées.

Arme en main : cela ne signifie pas nécessairement que cette arme est toujours tenue en main, mais c'est l'arme dont se saisira le personnage s'il est menacé. Cette arme peut changer, mais doit toujours être l'arme actuelle et donc être écrite au crayon, non à l'encre.

Tableau de combat des armes : ce tableau fournit une référence rapide pour les effets des armes en combat. Le *Manuel des joueurs* comporte un tableau des informations pertinentes en pages 37-38.

Espace requis/longueur (portée) : indique l'espace nécessaire pour manier l'arme ou les limites de la portée d'une arme à projectiles.

Rapidité : le facteur de rapidité de l'arme relativement aux autres armes.

Ajustement pour toucher CA : cette section est organisée de façon à lister les valeurs « pour toucher » les différentes classes d'armure en partant de la plus faible (pas d'armure) jusqu'à la classe d'armure naturelle la plus élevée. Les ajustements de classe d'armure ne s'appliquent qu'à la forme physique de l'armure, pas à sa valeur finale. Cela s'applique aux personnages adverses, pas aux animaux ou monstres, à moins que le MD n'en décide autrement pour un cas particulier.

Combat à mains nues : le combat visant à ne causer que des dégâts temporaires comporte un grand nombre de variables. La plupart d'entre elles doivent être calculées en fonction de chaque nouvelle situation. Certains ajustements peuvent cependant être calculés à l'avance pour accélérer cette forme de combat. Pour chaque forme de combat à mains nues (rosser, étreindre et culbuter), trois catégories similaires d'ajustement sont fournies. Ajustement d'attaque : modificateur servant à déterminer si l'attaque a réussi. Ajustement aux dégâts : cette valeur modifie le total des dégâts infligés par attaque réussie. Ajustement de défense : cette valeur modifie les dégâts reçus suite à une attaque réussie contre le personnage.

Modificateur de moral : ce modificateur variera dans le temps, reflétant les plus récents actes glorieux ou infâmes accomplis par le personnage, et doit être inscrit au crayon. Cette valeur modifie le jet de moral de tout personnage non-joueur employé par ce personnage. Le MD trouvera les tables des modificateurs de moral en pages 36-37 du *Guide du Maître*.

APTITUDES SPÉCIALES : cette section contient à la fois les aptitudes spéciales propres à différentes classes de personnages et des notes d'intérêt particulier pour différentes classes. Les sections appropriées concernant les classes de personnages se trouvent en pages 20 à 32 du *Manuel des joueurs*.

Sorts : cette section permet d'énumérer les divers sorts connus par un personnage. Au-dessus de cette liste figurent des espaces pour noter le nombre de sorts qu'il peut connaître par niveau de sorts. Ces valeurs changeront avec les niveaux d'expérience et doivent être inscrites au crayon. Les triangles précédant chaque ligne de la liste servent à noter les sorts actuellement mémorisés. Ces derniers, sujets à changement au fur et à mesure que les sorts sont lancés, doivent être inscrits au crayon. Si l'on souhaite distinguer les sorts selon leur niveau, une couleur différente peut être attribuée à chaque niveau et les sorts écrits au crayon de couleur.

Vade retro : toutes les classes ne possèdent pas la capacité à repousser les morts-vivants, et lorsque le personnage est dénué de ce talent, ces espaces devront rester vierges. Les valeurs pour repousser changeront avec les niveaux d'expérience ; il serait sage de les noter au crayon.

Talents de voleur : cette section prend note des divers talents des voleurs (ou des classes capables d'employer des aptitudes similaires). Le triangle dans le coin supérieur droit de chaque case sert à noter les ajustements appliqués au talent de voleur du fait de sa race et de son score de Dextérité. Le reste de la case est alors utilisé pour noter les scores ajustés nécessaires afin de réussir dans l'accomplissement de chacune de ces tâches. Les talents de voleur varieront avec la montée en niveaux et doivent donc être inscrits au crayon.

Guerrier/Ranger/Paladin : le statut de l'alignement, qu'il soit bon, passable ou mauvais, est important pour le Ranger et le Paladin, qui doivent absolument conserver l'alignement adéquat. Les autres aptitudes possédées par les Rangers et Paladins et pour lesquelles des espaces spécifiques ne sont pas fournis peuvent être notées à la rubrique « aptitudes spéciales ».

Clerc/Druide : les talents spéciaux du druide pour lesquels aucun espace n'est fourni devront être indiqués à la rubrique « aptitudes spéciales ». Les clercs peuvent pratiquer au sein d'une région qui leur a été assignée (ou tacitement admise), indiquée à la ligne « paroisse », dans laquelle ils prennent soin de la population locale et lui servent de guide. Le statut de l'alignement étant important pour un clerc en poste, il se reflète dans son « statut au sein de l'église ». Enfin, l'église n'exerce pas seulement une influence religieuse sur ses ouailles, mais possède aussi parfois une influence politique sur l'état, que l'on indiquera à la ligne « influence de l'église », si elle est utilisée.

Voleur/Assassin/Moine : les moines sont placés ici avec les classes de voleur plutôt que cléricales, parce que cette classe possède des talents de voleur mais pas les sorts ni capacités des clercs. Les immunités des moines pourront être indiquées à la rubrique « immunités spéciales ». Les aptitudes du moine et de l'assassin auxquelles aucun espace n'est réservé doivent être indiquées à la rubrique « aptitudes spéciales ».

Multi-classés : la plupart des personnages multi-classés sont non-humains et subissent des restrictions concernant les niveaux d'expérience qu'ils peuvent atteindre. Du fait du manque de place, seul un strict minimum d'informations a été prévu, mais cela devrait s'avérer suffisant dans la plupart des cas.

ÉQUIPEMENT : cette section couvre les diverses possessions du personnage et leur disposition.

Liste du contenu du sac : le poids des objets rangés devra également être noté afin de déterminer l'encombrement. Rappelez-vous que 20 pièces d'or = 1 kg pour ce qui est de l'encombrement.

Encombrement : indique le poids et le volume de la charge transportée et ses effets sur la vitesse de déplacement ; n'oubliez pas d'ajouter au total le poids des pièces de monnaie transportées. Si un poids approprié ne peut être déterminé pour des articles courants, demandez au MD de trancher. L'ajustement de Force est le poids additionnel autorisé, du fait de la Force du personnage, avant de subir des pénalités de déplacement. En page 100 du *Manuel des joueurs* figure l'encombrement effectif à partir duquel des pénalités de mouvement commencent à s'appliquer.

Fournitures : aussi bien les provisions que l'eau auront leur importance pour déterminer combien de temps un personnage peut rester à l'écart de la civilisation. Les fournitures doivent être inscrites au crayon avant de partir à l'aventure et devront être barrées au fur et à mesure qu'elles sont consommées.

Capacité de charge : ce nombre indique le volume maximal de trésors et d'équipement que le personnage peut emporter dans divers contenants. Les limites d'encombrement prennent le pas sur toute capacité supplémentaire possédée par le personnage. Les trésors étant généralement constitués de pièces, l'équivalent en nombre de po du volume est également fourni :

	Volume	Équivalent en po
Petite sacoche ou bourse	0,007 m3	25 po
Grande sacoche	0,015 m	350 po
Petit sac ou chemise nouée	0,03 m	3 100 po
Sac à dos	0,08 m3	300 po
Grand sac	0,1 m3	400 po

Objets magiques : tout objet qui donne au personnage des pouvoirs extraordinaires. Certains de ces articles ont une durée limitée et devront être indiqués au crayon.

Richesse : ici, sous différents titres, peut être établie une liste de tous les objets de valeur. Notez l'espace destiné au poids total et à la valeur totale. Inscrivez ces données au crayon.

Points d'expérience : cette section, destinée à suivre les valeurs toujours changeantes de l'expérience, doit être remplie au crayon. L'expérience accordée pour avoir terminé une aventure est scindée en trois catégories : celle acquise grâce aux trésors trouvés et dépensés, celle acquise par l'adresse aux armes en combat, et celle reçue pour d'autres actions telles que les problèmes résolus, les pièges évités et les talents utilisés avec succès, ou tout autre chose pour laquelle le MD désire accorder de l'expérience. De cette manière, le personnage peut voir si son expérience provient des catégories les plus importantes pour sa classe ou s'il s'écarte de la profession annoncée. La rubrique « prochain niveau » est le nombre de points d'expérience nécessaires pour passer au niveau d'expérience supérieur.

Dettes contractées/obligations : concerne toute dette contractée suite au prêt d'un bienfaiteur, les impôts dus à l'état, les dettes d'honneur envers quelqu'un qui a sauvé la vie du personnage, ou les promesses faites par ce dernier. Cette rubrique peut aussi concerner les quêtes religieuses ou quêtes magiques. Une fois les dettes remboursées, elles seront effacées : inscrivez-les au crayon.

DESCRIPTION : cette section concerne les éléments permettant d'identifier un personnage, y compris ses amis et les lieux qu'il fréquente régulièrement. Les catégories plus générales, couleur des cheveux et des yeux, sexe, taille et poids, pourront être choisies par le joueur ou assignées par le MD, qui trouvera les tableaux appropriés en page 102 du *Guide du Maître*.

Âge : l'âge physique réel du personnage, inscrit dans l'espace en forme de losange, pourra différer de son âge apparent, suite à l'utilisation d'objets spéciaux ou de magie, ou à des qualités raciales. « Vieillesse artificielle » fournit un espace pour noter le vieillissement acquis par l'emploi d'une puissante magie ou dû à une attaque magique.

Apparence générale : une description générale du personnage – son habillement, sa carure, la forme de son visage et de ses mains, sa coiffure, sans oublier le port de la barbe ou de la moustache et le teint de peau.

Signes particuliers : ils peuvent prendre la forme de cicatrices ou de marques de naissance, ou concerner l'existence d'un trait distinctif : oreilles décollées, dents cassées, petits yeux, etc.

Manies : cette rubrique concerne les actes inconscients souvent accomplis lorsque le personnage est oisif ou nerveux, tels que les tics, le fait de se frotter les yeux, se gratter le nez, remettre son col en place, taper du pied, etc.

Classe sociale : la classe sociale et le statut au sein de cette classe ne seront peut-être pas utilisés dans la campagne. Lorsqu'ils le sont, la classe sociale est assignée par le MD. Le statut du personnage au sein de sa classe indique comment il est accepté par ses pairs, de très respecté à mis à l'index.

Faiblesses/phobies : le MD voudra peut-être assigner aux personnages des allergies, phobies, etc. Ces traits relèvent strictement du domaine du MD et devront être soigneusement choisis afin de ne pas déséquilibrer le jeu.

Haines/ennemis : concerne les aversions et les ennemis jurés du personnage, du fait de sa race ou de précédentes aventures.

Souhaits/amis : concerne ce que le personnage désire ardemment, par exemple l'or pour un nain, et les êtres auxquels il est très attaché. Cette rubrique est laissée à la discrétion du joueur.

Notes : cette section est destinée aux notes concernant l'historique du personnage et ses aventures, au gré des besoins. Un personnage pourra également indiquer ses dernières volontés dans l'espace réservé.

NOTE FINALE : les *Feuilles de personnage* sont des formulaires très détaillés, mais il y a, bien entendu, quelques omissions dues au manque de place. Pour les notes personnelles d'un joueur concernant son personnage, il existe des moyens de surmonter ces limitations en constituant un dossier de personnage avec des ajouts pour les sections omises.

Une difficulté majeure de ces feuilles de personnage réside dans les restrictions de niveau qu'elles imposent. Si un personnage atteint les niveaux 13 à 15, il ou elle risque de commencer à manquer de place pour ses talents, sorts et facultés spéciales. Ce problème peut être contourné en utilisant des annexes sur feuilles volantes ou, si le personnage est très cher au joueur, il est recommandé à ce dernier de le transférer dans un *Dossier permanent de personnage AD&D* publié par TSR.

Enfin, pour prévenir la perte d'un personnage favori, il sera sage de fournir au MD de la campagne dans laquelle le personnage est joué une copie de sa feuille de personnage.

NOM DU JOUEUR

RÈGLES AVANCÉES D&D™

CAMPAGNE

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

#

Feuille de Personnage

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: NIVEAU:

RACE: ALIGNEMENT:

DIVINITÉ: RELIGION:

RÉGION D'ORIGINE:



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPECIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE			
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT	
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE			
		AJUSTEMENT DE RÉACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF	
		DEXTERITÉ			
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION	
		CONSTITUTION			
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	
		CHARISME			

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison—

Pétrification/allomé-tamorphose—

Baguette, bâton ou bâtonnet—

Souffle—

Sorts—

RÉSISTANCES:

DÉTECTION:

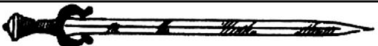
LANGUES:

PSIONIQUES:

DISCIPLINES MAJEURES

DISCIPLINES MINEURES

COMBAT



CA

ARMURE PORTÉE CA DE BASE ÉTAT DE L'ARMURE

AJUST. DEX + AJUST. MAGIQUE CA SANS BOUCLIER CA DE DOS

AJUST. CON TYPE DE DV AJUSTEMENTS SPECIAUX

POINTS DE VIE

Blessures:

SURPRISE / AJUST. DEX / AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS

LES ARMES MAÎTRISÉES

NOMBRE MALUS DE NON-MAÎTRISE

AJUSTEMENTS AU COMBAT:

Total:		AJUST. TOUCHER	AJUST. DÉGÂTS
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTREINDRE

CULBUTER

MODIFICATEUR DE MORAL

ATTAQUES:

PROTECTEUR:

DAME:

MONTURE:

NOM DV CA PV #AT DÉGÂTS

COMPOSANTS DE SORTS:

APTITUDES SPÉCIALES:

SORTS CONNUS

SORTS MÉMORISÉS PAR NIVEAU:

	1ER	2EME	3EME	4EME/1ER	2EME

VADE RETRO:

SQUELETTE

ZOMBIE

GOULE

OMBRE

NÉCROPHAGE

GHAÏST

ÂME EN PEINE

MOMIE

SPECTRE

VAMPIRE

FANTÔME

LICHE

SPÉCIAL

GUERRIER RANGER PALADIN

[illegible]

RICHESSE		POIDS TOTAL _____ VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
				TRÉSORS—	COMBAT—	AUTRE—	TOTAL: + _____ %
CUIVRE -		GEMMES -					
ARGENT -		JOYAUX -					
ÉLECTRUM -		AUTRES -					
OR -							
PLATINE -							

APPARENCE GÉNÉRALE: _____

SIGNES PARTICULIERS:

MANIES: _____

CLASSE SOCIALE	RÉPUTATION	FAIBLESSES/PHOBIES
----------------	------------	--------------------

HAINES/ENNEMIS	SOUHAITS/AMI(E)S
<p>1. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>2. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>3. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>4. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>5. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>6. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>7. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>8. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>9. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>10. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p>	<p>1. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>2. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>3. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>4. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>5. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>6. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>7. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>8. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>9. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p> <p>10. <i>Le monde est un lieu de violence et de souffrance.</i></p>

ALLIÉS: Suivants/Mercenaires—Conjoint/Famille

[illegible]


LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
-------	---------	---------	-------	---------	---------

RÉSIDENCE	LIEUX	DÉTAILS
-----------	-------	---------

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____	Capacité de charge: _____ _____ _____ _____	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">NORMAL=1</td> <td style="text-align: center;">- LOURD=$\frac{3}{4}$</td> <td style="text-align: center;">- TRÈS LOURD=$\frac{1}{2}$</td> <td style="text-align: center;">- ENCOMBRÉ=$\frac{1}{4}$</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	Charge totale <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE
NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					

RICHESSSE POIDS TOTAL _____ VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE: PROCHAIN NIVEAU	
CUIVRE -	GEMMES -	TRÉSORS—	COMBAT—
ARGENT -	JOYAUX -	AUTRE—	TOTAL: + _____ %
ÉLECTRUM -	AUTRES -		
OR -			
PLATINE -			

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
SEX		APPARENCE GÉNÉRALE: _____						
POIDS		SIGNES PARTICULIERS: _____						
TAILLE		MANIÈRES: _____						
CLASSE SOCIALE		RÉPUTATION		FAIBLESSES/PHOBIES				
HAÏNES/ENNEMIS					SOUHAITS/AMI(E)S			

[illegible]

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:


PÉRIODE			DÉTAILS			PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENCE			LIEUX			DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____ 	NORMAL=1 _____ Capacité de charge: _____ 	LOURD=¾ _____ CONTENANT _____ CONTENANT _____ 	TRÈS LOURD=½ _____ VOL. MAX. _____ VOL. MAX. _____ 	ENCOMBRÉ=¼ _____ CHARGE _____ CHARGE _____ 	Charge totale CONTENANT _____ VOL. MAX. _____ CHARGE _____
--	---	---	---	--	--	--

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TRESORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
SEX		APPARENCE GÉNÉRALE: _____						
POIDS		SIGNES PARTICULIERS: _____						
TAILLE		MANIÈRES: _____						
CLASSE SOCIALE		RÉPUTATION		FAIBLESSES/PHOBIES				
HAÏNES/ENNEMIS					SOUHAITS/AMI(E)S			

[illegible]

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS			PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENCE			LIEUX			DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

ÉQUIPEMENT:

CÔTÉ GAUCHE			CENTRE OU DOS			CÔTÉ DROIT		
OBJET	EMPLACEMENT	POIDS	OBJET	EMPLACEMENT	POIDS	OBJET	EMPLACEMENT	POIDS

ENCOMBREMENT:

Provisions:

Eau:

réserve

utilisées

réserve

utilisée

DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT:

NORMAL=1

LOURD=¾

TRÈS LOURD=½

ENCOMBRÉ=¼

Capacité de charge:

CONTENANT

VOL. MAX.

CHARGE

CONTENANT

VOL. MAX.

CHARGE

Charge totale

OBJETS MAGIQUES

RICHESSE

CUIVRE -

ARGENT -

ÉLECTRUM -

OR -

PLATINE -

POIDS TOTAL

VALEUR TOTALE

GEMMES -

JOYAUX -

AUTRES -

POINTS D'EXPÉRIENCE:

TRÉSORS-

COMBAT-

AUTRE-

PROCHAIN NIVEAU

TOTAL:+ %

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:

ÂGE-

ÂGE APPARENT

VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL

COULEUR DES:

CHEVEUX

YEUX

APPARENCE GÉNÉRALE:

SEX

POIDS

MANIÈRES:

CLASSE SOCIALE

RÉPUTATION

FAIBLESSES/PHOBIES

HAINES/ENNEMIS						SOUHAITS/AMI(E)S					
ALLIÉS: Suivants/Mercenaires—Conjoint/Famille											
#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES	#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

LIEUX

PÉRIODE

DÉTAILS

LIEUX

PÉRIODE

DÉTAILS

RÉSIDENCE

LIEUX

DÉTAILS

NOTES:

TESTAMENT: Moi par le présent acte

NOM DU JOUEUR

RÈGLES AVANCÉES D&D™

CAMPAGNE

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

#

Feuille de Personnage

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: NIVEAU:

RACE: ALIGNEMENT:

DIVINITÉ: RELIGION:

RÉGION D'ORIGINE:



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPECIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE			
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT	
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE			
		AJUSTEMENT DE RÉACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF	
		DEXTERITÉ			
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION	
		CONSTITUTION			
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	
		CHARISME			

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison—

Pétrification/allométamorphose—

Baguette, bâton ou bâtonnet—

Souffle—

Sorts—

RÉSISTANCES:

DÉTECTION:

LANGUES:

PSIONIQUES:

FOR.ATT/FOR.DÉF

MODE D'ATTAQUE

MODE DE DÉFENSE

DISCIPLINES MAJEURES

DISCIPLINES MINEURES

COMBAT



ARMURE PORTÉE	CA DE BASE	ÉTAT DE L'ARMURE
CA	+	AJUST. DEX
AJUST. DEX	+	AJUST. MAGIQUE
CA SANS BOUCLIER	CA DE DOS	
AJUST. CON	TYPE DE DV	AJUSTEMENTS SPECIAUX
POINTS DE VIE	Blessures:	
SURPRISE	AJUST. DEX	AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS

LES ARMES MAÎTRISÉES

NOMBRE

MALUS DE NON-MAÎTRISE

AJUSTEMENTS AU COMBAT:

Total: AJUST. TOUCHER

AJUST. DÉGÂTS

+/- ÉTAT

+/- ÉTAT



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTREINDRE

CULBUTER

MODIFICATEUR DE MORAL

ATTAQUES:

PROTECTEUR:

DAME:

MONTURE:

NOM DV CA PV #AT DÉGÂTS

COMPOSANTS DE SORTS:

APTITUDES SPÉCIALES:

SORTS CONNUS

SORTS MÉMORISÉS PAR NIVEAU:

1ER 2EME 3EME 4EME/1ER 2EME

VADE RETRO:

SQUELETTE

ZOMBIE

GOULE

OMBRE

NÉCROPHAGE

GHAÏST

ÂME EN PEINE

MOMIE

SPECTRE

VAMPIRE

FANTÔME


LICHE

SPÉCIAL

GUERRIER RANGER PALADIN

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____	Capacité de charge: _____ _____ _____ _____	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">NORMAL=1</td> <td style="text-align: center;">- LOURD=$\frac{3}{4}$</td> <td style="text-align: center;">- TRÈS LOURD=$\frac{1}{2}$</td> <td style="text-align: center;">- ENCOMBRÉ=$\frac{1}{4}$</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	Charge totale <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE
NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TRESORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
APPARENCE GÉNÉRALE: _____								
SEXE _____								
POIDS _____								
SIGNES PARTICULIERS: _____								
MANIES: _____								
TAILLE _____								
CLASSE SOCIALE			RÉPUTATION			FAIBLESSES/PHOBIES		
HAINES/ENNEMIS					SOUHAITS/AMI(E)S			

[illegible]

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:


PÉRIODE			DÉTAILS			PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENCE			LIEUX			DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____	Capacité de charge: _____ _____ _____ _____	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">NORMAL=1</td> <td style="text-align: center;">- LOURD=$\frac{3}{4}$</td> <td style="text-align: center;">- TRÈS LOURD=$\frac{1}{2}$</td> <td style="text-align: center;">- ENCOMBRÉ=$\frac{1}{4}$</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	Charge totale <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE
NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					

RICHESSSE	POIDS TOTAL _____	VALEUR TOTALE _____	POINTS D'EXPÉRIENCE:				PROCHAIN NIVEAU
CUIVRE -		GEMMES -	TRÉSORS—	COMBAT—	AUTRE—		TOTAL: + _____ %
ARGENT -		JOYAUX -					
ÉLECTRUM -		AUTRES -					
OR -							
PLATINE -							

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	<u>COULEUR DES:</u>	CHEVEUX	YEUX
APPARENCE GÉNÉRALE: _____								
SEXE _____								
POIDS _____								
SIGNES PARTICULIERS: _____								
MANIES: _____								
TAILLE _____								
CLASSE SOCIALE			RÉPUTATION			FAIBLESSES/PHOBIES		
HAINES/ENNEMIS					SOUHAITS/AMI(E)S			

#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES	#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS			PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENTE			LIEUX			DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

NOM DU JOUEUR

RÈGLES AVANCÉES D&D™

CAMPAGNE

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

Feuille de Personnage

#

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: NIVEAU:

RACE: ALIGNEMENT:

DIVINITÉ: RELIGION:

RÉGION D'ORIGINE:



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPECIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE			
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT	
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE			
		AJUSTEMENT DE RÉACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF	
		DEXTERITÉ			
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION	
		CONSTITUTION			
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	
		CHARISME			

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison—

Pétrification/allométamorphose—

Baguette, bâton ou bâtonnet—

Souffle—

Sorts—

RÉSISTANCES:

DÉTECTION:

LANGUES:

PSIONIQUES:

DISCIPLINES MAJEURES

DISCIPLINES MINEURES

COMBAT



LES ARMES MAÎTRISÉES

NOMBRE

MALUS DE NON-MAÎTRISE

CA		ARMURE PORTÉE	CA DE BASE	ÉTAT DE L'ARMURE
		AJUST. DEX	AJUST. MAGIQUE	CA SANS BOUCLIER
POINTS DE VIE		AJUST. CON	TYPE DE DV	AJUSTEMENTS SPECIAUX
		Blessures:		
SURPRISE	/	AJUST. DEX	/	AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS

AJUSTEMENTS AU COMBAT:			
Total:		AJUST. TOUCHER	AJUST. DÉGÂTS
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER	
ÉTREINDRE	
CULBUTER	

ATTAQUES:

MODIFICATEUR DE MORAL

PROTECTEUR:

DAME:

MONTURE:

NOM DV CA PV #AT DÉGÂTS

COMPOSANTS DE SORTS:

APTITUDES SPÉCIALES:

VADE RETRO:

SQUELETTE

ZOMBIE

GOULE

OMBRE

NÉCROPHAGE

GHOST

ÂME EN PEINE

MOMIE

SPECTRE

VAMPIRE

FANTÔME


LICHE

SPÉCIAL

GUERRIER
RANGER
PALADIN

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____	Capacité de charge: _____ _____ _____ _____	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">NORMAL=1</td> <td style="text-align: center;">- LOURD=$\frac{3}{4}$</td> <td style="text-align: center;">- TRÈS LOURD=$\frac{1}{2}$</td> <td style="text-align: center;">- ENCOMBRÉ=$\frac{1}{4}$</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	Charge totale <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE
NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TRESORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
APPARENCE GÉNÉRALE: _____								
SEXE _____								
POIDS _____								
SIGNES PARTICULIERS: _____								
MANIES: _____								
TAILLE _____								
CLASSE SOCIALE			RÉPUTATION			FAIBLESSES/PHOBIES		
HAINES/ENNEMIS					SOUHAITS/AMI(E)S			

[illegible]

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS			PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENTE			LIEUX			DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

NOM DU JOUEUR

RÈGLES AVANCÉES D&D™

CAMPAGNE

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

#

Feuille de Personnage

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: NIVEAU:

RACE: ALIGNEMENT:

DIVINITÉ: RELIGION:

RÉGION D'ORIGINE:



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE			
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT	
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE			
		AJUSTEMENT DE REACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF	
		DEXTERITE			
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION	
		CONSTITUTION			
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	
		CHARISME			

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison—

Pétrification/allométamorphose—

Baguette, bâton ou bâtonnet—

Souffle—

Sorts—

RÉSISTANCES:

DÉTECTION:

LANGUES:

PSIONIQUES:

FOR.ATT/FOR.DÉF

MODE D'ATTAQUE

MODE DE DÉFENSE

DISCIPLINES MAJEURES

DISCIPLINES MINEURES

LES ARMES MAÎTRISÉES

NOMBRE

MALUS DE NON-MAÎTRISE

AJUSTEMENTS AU COMBAT:

Total:

AJUST. TOUCHER

AJUST. DÉGÂTS

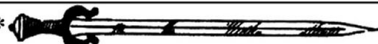
+/-

ÉTAT

+/-

ÉTAT

COMBAT



CA

ARMURE PORTÉE

CA DE BASE

ÉTAT DE L'ARMURE

AJUST. DEX

AJUST. MAGIQUE

CA SANS BOUCLIER

CA DE DOS

AJUST. CON

TYPE DE DV

AJUSTEMENTS SPÉCIAUX



POINTS DE VIE

Blessures:

SURPRISE

AJUST. DEX

AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTEINDRE

CULBUTER

PAROISSE:

MODIFICATEUR DE MORAL

SYMBOLE SACRÉ:

DÎME

STATUT DANS

L'ÉGLISE

APTITUDES SPÉCIALES:

COMPOSANTS DE SORTS:



SORTS CONNUS

SORTS MÉMORISÉS PAR NIVEAU:

	1ER	2EME	3EME	4EME	5EME	6EME	7EME

VADE RETRO:

SQUELETTE

ZOMBIE

GOULE

OMBRE

NÉCROPHAGE

GHAÏST

ÂME EN PEINE

MOMIE

SPECTRE

VAMPIRE

FANTÔME

LICHE


SPÉCIAL

CLERG

DRUIDE

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____	Capacité de charge: _____ _____ _____ _____	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">NORMAL=1</td> <td style="text-align: center;">- LOURD=¾</td> <td style="text-align: center;">- TRÈS LOURD=½</td> <td style="text-align: center;">- ENCOMBRÉ=¼</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	NORMAL=1	- LOURD=¾	- TRÈS LOURD=½	- ENCOMBRÉ=¼	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	Charge totale <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE
NORMAL=1	- LOURD=¾	- TRÈS LOURD=½	- ENCOMBRÉ=¼																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TRESORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	<u>COULEUR DES:</u>	CHEVEUX	YEUX
SEX		APPARENCE GÉNÉRALE: _____						
POIDS		SIGNES PARTICULIERS: _____						
TAILLE		MANIÈRES: _____						
CLASSE SOCIALE		RÉPUTATION		FAIBLESSES/PHOBIES				
HAÏNES/ENNEMIS					SOUHAITS/AMI(E)S			

[illegible]

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENCE			LIEUX		
DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

NOM DU JOUEUR

RÈGLES AVANCÉES D&D™

CAMPAGNE

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

#

Feuille de Personnage

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: NIVEAU:

RACE: ALIGNEMENT:

DIVINITÉ: RELIGION:

RÉGION D'ORIGINE:



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE			
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT	
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE			
		AJUSTEMENT DE REACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF	
		DEXTERITE			
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION	
		CONSTITUTION			
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	
		CHARISME			

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison—

Pétrification/allométamorphose—

Baguette, bâton ou bâtonnet—

Souffle—

Sorts—

RÉSISTANCES:

DÉTECTION:

LANGUES:

PSIONIQUES:

FOR.ATT/FOR.DÉF

MODE D'ATTAQUE

MODE DE DÉFENSE

DISCIPLINES MAJEURES

DISCIPLINES MINEURES

LES ARMES MAÎTRISÉES

NOMBRE

MALUS DE NON-MAÎTRISE

AJUSTEMENTS AU COMBAT:

Total:

AJUST. TOUCHER

AJUST. DÉGÂTS

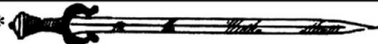
+/-

ÉTAT

+/-

ÉTAT

COMBAT



CA

ARMURE PORTÉE

CA DE BASE

ÉTAT DE L'ARMURE

AJUST. DEX

+

AJUST. MAGIQUE

CA SANS BOUCLIER

CA DE DOS

AJUST. CON

TYPE DE DV

AJUSTEMENTS SPÉCIAUX

Blésures:

SURPRISE

AJUST. DEX

AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTEINDRE

CULBUTER

PAROISSE:

MODIFICATEUR DE MORAL

SYMBOLE SACRÉ:

DÎME

STATUT DANS

L'ÉGLISE

APTITUDES SPÉCIALES:

COMPOSANTS DE SORTS:



SORTS MÉMORISÉS PAR NIVEAU:

	1ER	2EME	3EME	4EME	5EME	6EME	7EME

VADE RETRO:

SQUELETTE

ZOMBIE

GOULE

OMBRE

NÉCROPHAGE

GHAÏST

ÂME EN PEINE

MOMIE

SPECTRE

VAMPIRE

FANTÔME

LICHE


SPÉCIAL

CLERG

DRUIDE

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____	Capacité de charge: _____ _____ _____ _____	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">NORMAL=1</td> <td style="text-align: center;">- LOURD=¾</td> <td style="text-align: center;">- TRÈS LOURD=½</td> <td style="text-align: center;">- ENCOMBRÉ=¼</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	NORMAL=1	- LOURD=¾	- TRÈS LOURD=½	- ENCOMBRÉ=¼	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	Charge totale <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE
NORMAL=1	- LOURD=¾	- TRÈS LOURD=½	- ENCOMBRÉ=¼																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TRESORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
APPARENCE GÉNÉRALE: _____								
SEXE _____								
POIDS _____								
SIGNES PARTICULIERS: _____								
MANIES: _____								
TAILLE _____								
CLASSE SOCIALE			RÉPUTATION			FAIBLESSES/PHOBIES		
HAINES/ENNEMIS					SOUHAITS/AMI(E)S			

[illegible]

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS			PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENTE			LIEUX			DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

NOM DU JOUEUR

RÈGLES AVANCÉES D&D™

CAMPAGNE

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

#

Feuille de Personnage

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: NIVEAU:

RACE: ALIGNEMENT:

DIVINITÉ: RELIGION:

RÉGION D'ORIGINE:



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE			
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT	
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE			
		AJUSTEMENT DE REACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF	
		DEXTERITE			
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION	
		CONSTITUTION			
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	
		CHARISME			

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison—

Pétrification/allométamorphose—

Baguette, bâton ou bâtonnet—

Souffle—

Sorts—

RÉSISTANCES:

DÉTECTION:

LANGUES:

PSIONIQUES:

FOR.ATT/FOR.DÉF

MODE D'ATTAQUE

MODE DE DÉFENSE

DISCIPLINES MAJEURES

DISCIPLINES MINEURES

LES ARMES MAÎTRISÉES

NOMBRE

MALUS DE NON-MAÎTRISE

AJUSTEMENTS AU COMBAT:

Total:

AJUST. TOUCHER

AJUST. DÉGÂTS

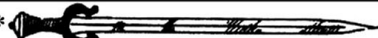
+/-

ÉTAT

+/-

ÉTAT

COMBAT



CA

ARMURE PORTÉE

CA DE BASE

ÉTAT DE L'ARMURE

AJUST. DEX

+

AJUST. MAGIQUE

CA SANS BOUCLIER

CA DE DOS

AJUST. CON

TYPE DE DV

AJUSTEMENTS SPÉCIAUX

Blésures:

SURPRISE

AJUST. DEX

AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTEINDRE

CULBUTER

PAROISSE:

MODIFICATEUR DE MORAL

SYMBOLE SACRÉ:

DÎME

STATUT DANS

L'ÉGLISE

APTITUDES SPÉCIALES:

COMPOSANTS DE SORTS:



SORTS MÉMORISÉS PAR NIVEAU:

	1ER	2EME	3EME	4EME	5EME	6EME	7EME

VADE RETRO:

SQUELETTE

ZOMBIE

GOULE

OMBRE

NÉCROPHAGE

GHAÏST

ÂME EN PEINE

MOMIE

SPECTRE

VAMPIRE

FANTÔME

LICHE


SPÉCIAL

CLERG

DRUIDE

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____	Capacité de charge: _____ _____ _____ _____	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">NORMAL=1</td> <td style="text-align: center;">- LOURD=$\frac{3}{4}$</td> <td style="text-align: center;">- TRÈS LOURD=$\frac{1}{2}$</td> <td style="text-align: center;">- ENCOMBRÉ=$\frac{1}{4}$</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	Charge totale <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE
NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TRESORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
APPARENCE GÉNÉRALE:							
SEXE							
POIDS							
SIGNES PARTICULIERS:							
MANIES:							
TAILLE							
CLASSE SOCIALE	RÉPUTATION	FAIBLESSES/PHOBIES					
HAINES/ENNEMIS				SOUHAITS/AMI(E)S			

#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENCE			LIEUX		
DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

NOM DU JOUEUR

RÈGLES AVANCÉES D&D™

CAMPAGNE

#

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

Feuille de Personnage

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: NIVEAU:

RACE: ALIGNEMENT:

DIVINITÉ: RELIGION:

RÉGION D'ORIGINE:



DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

DÉPLACEMENT

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	%	PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE				
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU	
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE				
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT		
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE				
		AJUSTEMENT DE REACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF		
		DEXTERITE				
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION		
		CONSTITUTION				
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS		
		CHARISME				

+/ -	AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE		+/ -
	ÉTAT		ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison — ☐

Pétrification/allomé-tamorphose — ☐

Baguette, bâton ou bâtonnet — ☐

Souffle — ☐

Sorts — ☐

RÉSISTANCES:

DÉTECTION:

LANGUES:

PSIONIQUES:

DISCIPLINES MAJEURES

DISCIPLINES MINEURES

COMBAT

CA		ARMURE PORTÉE	CA DE BASE	ÉTAT DE L'ARMURE
		AJUST. DEX +	AJUST. MAGIQUE	CA SANS BOUCLIER
	POINTS DE VIE	AJUST. CON	TYPE DE DV	AJUSTEMENTS SPÉCIAUX
		Blésures:		
SURPRISE	/	AJUST. DEX	/	AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS

LES ARMES MAÎTRISÉES

	NOMBRE	MALUS DE NON-MAÎTRISE
AJUSTEMENTS AU COMBAT: Total:		
	AJUST. TOUCHER	AJUST. DÉGÂTS
+/ -	ÉTAT	+/ -
	ÉTAT	ÉTAT



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTREINDRE

CULBUTER

PAROISSE:

MODIFICATEUR DE MORAL

SYMBOLE SACRÉ:

%

DÎME

STATUT DANS

L'ÉGLISE

APTITUDES SPÉCIALES:

COMPOSANTS DE SORTS:



SORTS MÉMORISÉS PAR NIVEAU:

	1ER	2EME	3EME	4EME	5EME	6EME	7EME

VADE RETRO:


SQUELETTE	ZOMBIE	GOULE	OMBRE	NÉCROPHAGE	GHAÏT
ÂME EN PEINE	MOMIE	SPECTRE	VAMPIRE	FANTÔME	LICHE
					SPÉCIAL

CLERG

DRUIDE

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____	Capacité de charge: _____ _____ _____ _____	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">NORMAL=1</td> <td style="text-align: center;">- LOURD=$\frac{3}{4}$</td> <td style="text-align: center;">- TRÈS LOURD=$\frac{1}{2}$</td> <td style="text-align: center;">- ENCOMBRÉ=$\frac{1}{4}$</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	Charge totale <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE
NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TRÉSORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	<div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 30px; margin: 0 auto;"></div>	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	<u>COULEUR DES:</u>	CHEVEUX	YEUX
SEX		APPARENCE GÉNÉRALE: _____						
POIDS		SIGNES PARTICULIERS: _____						
TAILLE		MANIES: _____						
CLASSE SOCIALE		RÉPUTATION		FAIBLESSES/PHOBIES				
HAINES/ENNEMIS				SOUHAITS/AMI(E)S				

[illegible]

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENCE			LIEUX		
DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

NOM DU JOUEUR

RÈGLES AVANCÉES D&D™

CAMPAGNE

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

#

Feuille de Personnage

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: NIVEAU:

RACE: ALIGNEMENT:

DIVINITÉ: RELIGION:

RÉGION D'ORIGINE:



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE			
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT	
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE			
		AJUSTEMENT DE REACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF	
		DEXTERITE			
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION	
		CONSTITUTION			
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	
		CHARISME			

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison—

Pétrification/allométamorphose—

Baguette, bâton ou bâtonnet—

Souffle—

Sorts—

RÉSISTANCES:

DÉTECTION:

LANGUES:

PSIONIQUES:

FOR.ATT/FOR.DÉF

MODE D'ATTAQUE

MODE DE DÉFENSE

DISCIPLINES MAJEURES

DISCIPLINES MINEURES

LES ARMES MAÎTRISÉES

NOMBRE

MALUS DE NON-MAÎTRISE

AJUSTEMENTS AU COMBAT:

Total:

AJUST. TOUCHER

AJUST. DÉGÂTS

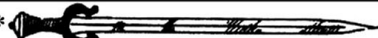
+/-

ÉTAT

+/-

ÉTAT

COMBAT



CA

ARMURE PORTÉE

CA DE BASE

ÉTAT DE L'ARMURE

AJUST. DEX

+

AJUST. MAGIQUE

CA SANS BOUCLIER

CA DE DOS

AJUST. CON

TYPE DE DV

AJUSTEMENTS SPÉCIAUX

Blésures:

SURPRISE

AJUST. DEX

AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTEINDRE

CULBUTER

PAROISSE:

MODIFICATEUR DE MORAL

SYMBOLE SACRÉ:

DÎME

STATUT DANS

L'ÉGLISE

APTITUDES SPÉCIALES:

COMPOSANTS DE SORTS:



SORTS MÉMORISÉS PAR NIVEAU:

	1ER	2EME	3EME	4EME	5EME	6EME	7EME

VADE RETRO:

SQUELETTE

ZOMBIE

GOULE

OMBRE

NÉCROPHAGE

GHAÏST

ÂME EN PEINE

MOMIE

SPECTRE

VAMPIRE

FANTÔME

LICHE


SPÉCIAL

CLERG

DRUIDE

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT:		Déplacement & encombrement:		Charge totale		
AJUST. FOR		NORMAL=1	LOURD= $\frac{3}{4}$	TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$	
Provisions:	réserve	utilisées	Capacité de charge:	CONTENANT	VOL. MAX.	CHARGE
Eau:	réserve	utilisée		CONTENANT	VOL. MAX.	CHARGE
						

RICHESSSE	POIDS TOTAL _____	VALEUR TOTALE _____	POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____
CUivre -		GEMMES -	TRÉSORS—	COMBAT—	AUTRE—
ARGENT -		JOYAUX -			TOTAL: + _____ %
ÉLECTRUM -		AUTRES -			
OR -					
PLATINE -					

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
SEX		APPARENCE GÉNÉRALE:					
POIDS		SIGNES PARTICULIERS:					
TAILLE		MANIÈRES:					
CLASSE SOCIALE	RÉPUTATION	FAIBLESSES/PHOBIES					
HAÏNES/ENNEMIS				SOUHAITS/AMI(E)S			

ALLIÉS: Suivants/Mercenaires—Conjoint/Famille											
#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES	#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENCE	LIEUX	DÉTAILS			

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

NOM DU JOUEUR

RÈGLES AVANCÉES D&D™

CAMPAGNE

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

#

Feuille de Personnage

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: NIVEAU:

RACE: ALIGNEMENT:

DIVINITÉ: RELIGION:

RÉGION D'ORIGINE:



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE			
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT	
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE			
		AJUSTEMENT DE REACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF	
		DEXTERITE			
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION	
		CONSTITUTION			
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	
		CHARISME			

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison—

Pétrification/allométamorphose—

Baguette, bâton ou bâtonnet—

Souffle—

Sorts—

RÉSISTANCES:

DÉTECTION:

LANGUES:

PSIONIQUES:

FOR.ATT/FOR.DÉF

MODE D'ATTAQUE

MODE DE DÉFENSE

DISCIPLINES MAJEURES

DISCIPLINES MINEURES

LES ARMES MAÎTRISÉES

NOMBRE

MALUS DE NON-MAÎTRISE

AJUSTEMENTS AU COMBAT:

Total:

AJUST. TOUCHER

AJUST. DÉGÂTS

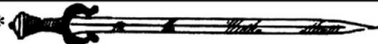
+/-

ÉTAT

+/-

ÉTAT

COMBAT



CA

ARMURE PORTÉE

CA DE BASE

ÉTAT DE L'ARMURE

AJUST. DEX

AJUST. MAGIQUE

CA SANS BOUCLIER

CA DE DOS

AJUST. CON

TYPE DE DV

AJUSTEMENTS SPÉCIAUX

Blésures:

SURPRISE

AJUST. DEX

AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTEINDRE

CULBUTER

PAROISSE:

MODIFICATEUR DE MORAL

SYMBOLE SACRÉ:

DÎME

STATUT DANS

L'ÉGLISE

APTITUDES SPÉCIALES:

COMPOSANTS DE SORTS:



SORTS MÉMORISÉS PAR NIVEAU:

	1ER	2EME	3EME	4EME	5EME	6EME	7EME

VADE RETRO:

SQUELETTE

ZOMBIE

GOULE

OMBRE

NÉCROPHAGE

GHAÏST

ÂME EN PEINE

MOMIE

SPECTRE

VAMPIRE

FANTÔME

LICHE


SPÉCIAL

CLERG

DRUIDE

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____	Capacité de charge: _____ _____ _____ _____	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">NORMAL=1</td> <td style="text-align: center;">- LOURD=$\frac{3}{4}$</td> <td style="text-align: center;">- TRÈS LOURD=$\frac{1}{2}$</td> <td style="text-align: center;">- ENCOMBRÉ=$\frac{1}{4}$</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	Charge totale <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE
NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TRESORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
APPARENCE GÉNÉRALE: _____								
SEXE _____								
POIDS _____								
SIGNES PARTICULIERS: _____								
MANIES: _____								
TAILLE _____								
CLASSE SOCIALE			RÉPUTATION			FAIBLESSES/PHOBIES		
HAINES/ENNEMIS					SOUHAITS/AMI(E)S			

[illegible]

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENCE			LIEUX		
DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: _____ NIVEAU: _____

RACE: _____ ALIGNEMENT: _____

DIVINITÉ: _____ RELIGION: _____

RÉGION D'ORIGINE: _____



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPECIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

CARACTÉRISTIQUES:



<input type="checkbox"/>	F	<input type="checkbox"/>	% PROB. TOU.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	AJUST. DGT.	<input type="checkbox"/>	OUVRIR LES PORTES	<input type="checkbox"/>	TORDRE DES BARRES
FORCE										
<input type="checkbox"/>	I	<input type="checkbox"/>	LANGUE SUPP.	<input type="checkbox"/>	% CONN. DES SORTS	<input type="checkbox"/>	MINIMUM SORTS /NIVEAU	<input type="checkbox"/>	MAXIMUM SORTS /NIVEAU	<input type="checkbox"/>
INTELLIGENCE										
<input type="checkbox"/>	S	<input type="checkbox"/>	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	SORTS SUPP.	<input type="checkbox"/>	% ÉCHEC DU SORT	<input type="checkbox"/>	
SAGESSE										
<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>	AJUSTEMENT DE RÉACTION	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	AJUSTEMENT ATTAQUE	<input type="checkbox"/>	AJUSTEMENT DÉFENSIF	<input type="checkbox"/>	
DEXTERITE										
<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	RÉSISTANCE AUX TRAU- MATISMES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	RÉSURRECTION	<input type="checkbox"/>
CONSTITUTION										
<input type="checkbox"/>	CH	<input type="checkbox"/>	MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	<input type="checkbox"/>	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	<input type="checkbox"/>	
CHARISME										

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/ poison—	<input type="radio"/>
Pétrification/ allométa- morphose—	<input type="radio"/>
Baguette, bâton ou bâtonnet—	<input type="radio"/>
Souffle—	<input type="radio"/>
Sorts—	<input type="radio"/>

COMBAT



CA		ARMURE PORTÉE	CA DE BASE	ÉTAT DE L'ARMURE
		+		
		AJUST. DEX	AJUST. MAGIQUE	CA SANS BOUCLIER CA DE DOS
			()	
		AJUST. CON	TYPE DE DV	AJUSTEMENTS SPÉCIAUX
	POINTS DE VIE	Blésures: _____		
	SURPRISE	/	AJUST. DEX	/
				AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS

DISCIPLINES MINEURES

LES ARMES MAÎTRISÉES

		NOMBRE	MALUS DE NON-MÂÎTRISE	
AJUSTEMENTS AU COMBAT:		Total:		
_____	_____	AJUST. TOUCHER	AJUST. DÉGÂTS	
_____	_____	_____	_____	
_____/_____	ÉTAT	_____/_____	ÉTAT	



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTREINDRE

CULBUTER

MODIFICATEUR MAÎTRE:

MODIFICATION DE MORAL

FAMILIER:

APTITUDES SPÉCIALES:

*** COMPOSANTS DE SORTS:**


[illegible]

SORTS MÉMORISÉS PAR NIVEAU:

[illegible]

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____	Capacité de charge: _____ _____ _____ _____	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">NORMAL=1</td> <td style="text-align: center;">- LOURD=$\frac{3}{4}$</td> <td style="text-align: center;">- TRÈS LOURD=$\frac{1}{2}$</td> <td style="text-align: center;">- ENCOMBRÉ=$\frac{1}{4}$</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	Charge totale <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE
NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TRESORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
SEX		APPARENCE GÉNÉRALE: _____						
POIDS		SIGNES PARTICULIERS: _____						
TAILLE		MANIÈRES: _____						
CLASSE SOCIALE		RÉPUTATION		FAIBLESSES/PHOBIES				
HAÏNES/ENNEMIS					SOUHAITS/AMI(E)S			

[illegible]

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:


PÉRIODE			DÉTAILS			PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENTE			LIEUX			DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____ Capacité de charge: _____ _____ _____ _____	NORMAL=1 _____ _____ _____ _____	LOURD= $\frac{3}{4}$ _____ _____ _____ _____	TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$ _____ _____ _____ _____	ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$ _____ _____ _____ _____	Charge totale _____ _____ _____ _____
--	---	--	--	---	---	--

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TRÉSORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
APPARENCE GÉNÉRALE:							
SEXE							
POIDS							
SIGNES PARTICULIERS:							
MANIES:							
TAILLE							
CLASSE SOCIALE	RÉPUTATION	FAIBLESSES/PHOBIES					
HAINES/ENNEMIS				SOUHAITS/AMI(E)S			

[illegible]

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:


PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENTE			LIEUX		
DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____ Capacité de charge: _____ _____ _____ _____	NORMAL=1 _____ _____ _____ _____	LOURD= $\frac{3}{4}$ _____ _____ _____ _____	TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$ _____ _____ _____ _____	ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$ _____ _____ _____ _____	Charge totale _____ _____ _____ _____
--	---	--	--	---	---	--

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TREASORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
APPARENCE GÉNÉRALE:							
SEXE							
POIDS							
SIGNES PARTICULIERS:							
MANIES:							
TAILLE							
CLASSE SOCIALE	RÉPUTATION	FAIBLESSES/PHOBIES					
HAÏNES/ENNEMIS				SOUHAITS/AMI(E)S			

[illegible]

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENCE			LIEUX		
DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: _____ NIVEAU: _____

RACE: _____ ALIGNEMENT: _____

DIVINITÉ: _____ RELIGION: _____

RÉGION D'ORIGINE: _____



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPECIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

CARACTÉRISTIQUES:



<input type="checkbox"/>	F	<input type="checkbox"/>	% PROB. TOU.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	AJUST. DGT.	<input type="checkbox"/>	OUVRIR LES PORTES	<input type="checkbox"/>	TORDRE DES BARRES
FORCE										
<input type="checkbox"/>	I	<input type="checkbox"/>	LANGUE SUPP.	<input type="checkbox"/>	% CONN. DES SORTS	<input type="checkbox"/>	MINIMUM SORTS /NIVEAU	<input type="checkbox"/>	MAXIMUM SORTS /NIVEAU	<input type="checkbox"/>
INTELLIGENCE										
<input type="checkbox"/>	S	<input type="checkbox"/>	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	SORTS SUPP.	<input type="checkbox"/>	% ÉCHEC DU SORT	<input type="checkbox"/>	
SAGESSE										
<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>	AJUSTEMENT DE RÉACTION	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	AJUSTEMENT ATTAQUE	<input type="checkbox"/>	AJUSTEMENT DÉFENSIF	<input type="checkbox"/>	
DEXTERITE										
<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	RÉSISTANCE AUX TRAU- MATISMES	<input type="checkbox"/>	RÉSURRECTION	<input type="checkbox"/>	
CONSTITUTION										
<input type="checkbox"/>	CH	<input type="checkbox"/>	MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	<input type="checkbox"/>	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	<input type="checkbox"/>	
CHARISME										

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/ poison—	<input type="radio"/>
Pétrification/ allométa- morphose—	<input type="radio"/>
Baguette, bâton ou bâtonnet—	<input type="radio"/>
Souffle—	<input type="radio"/>
Sorts—	<input type="radio"/>

COMBAT



CA		ARMURE PORTÉE	CA DE BASE	ÉTAT DE L'ARMURE
		+		
		AJUST. DEX	AJUST. MAGIQUE	CA SANS BOUCLIER CA DE DOS
			()	
		AJUST. CON	TYPE DE DV	AJUSTEMENTS SPÉCIAUX
	POINTS DE VIE	Blésures: _____		
	SURPRISE	/	AJUST. DEX	/
				AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS

DISCIPLINES MINEURES

LES ARMES MAÎTRISÉES

		NOMBRE	MALUS DE NON-MÂÎTRISE	
AJUSTEMENTS AU COMBAT:		Total:		
_____	_____	AJUST. TOUCHER	AJUST. DÉGÂTS	
_____	_____	_____	_____	
_____/_____	ÉTAT	_____/_____	ÉTAT	



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTREINDRE

CULBUTER

MODIFICATEUR MAÎTRE:

MODIFICATION DE MORAL

FAMILIER:

APTITUDES SPÉCIALES:

*** COMPOSANTS DE SORTS:**


[illegible]

SORTS MÉMORISÉS PAR NIVEAU:

[illegible]

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____ _____ _____ _____	Capacité de charge: _____ _____ _____ _____ _____	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">NORMAL=1</td> <td style="text-align: center;">- LOURD=¾</td> <td style="text-align: center;">- TRÈS LOURD=½</td> <td style="text-align: center;">- ENCOMBRÉ=¼</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	NORMAL=1	- LOURD=¾	- TRÈS LOURD=½	- ENCOMBRÉ=¼	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	Charge totale <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE
NORMAL=1	- LOURD=¾	- TRÈS LOURD=½	- ENCOMBRÉ=¼																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					

RICHESSSE	POIDS TOTAL _____	VALEUR TOTALE _____	POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____
CUIVRE -		GEMMES -	TRÉSORS—	COMBAT—	AUTRE—
ARGENT -		JOYAUX -			
ÉLECTRUM -		AUTRES -			
OR -					
PLATINE -					
					TOTAL: + _____ %

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	<u>COULEUR DES:</u>	CHEVEUX	YEUX
SEX		APPARENCE GÉNÉRALE: _____						
POIDS		SIGNES PARTICULIERS: _____						
TAILLE		MANIÈRES: _____						
CLASSE SOCIALE		RÉPUTATION		FAIBLESSES/PHOBIES				
HAÏNES/ENNEMIS					SOUHAITS/AMI(E)S			

[illegible]

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENCE			LIEUX		
DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: _____ NIVEAU: _____

RACE: _____ ALIGNEMENT: _____

DIVINITÉ: _____ RELIGION: _____

RÉGION D'ORIGINE: _____



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPECIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

CARACTÉRISTIQUES:



<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.		AJUST. DGT.		OUVRIR LES PORTES		TORDRE DES BARRES
FORCE								
<input type="checkbox"/>	I	LANGUE SUPP.		% CONN. DES SORTS		MINIMUM SORTS /NIVEAU		MAXIMUM SORTS /NIVEAU
INTELLIGENCE								
<input type="checkbox"/>	S	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE		SORTS SUPP.		% ÉCHEC DU SORT		
SAGESSE								
<input type="checkbox"/>	D	AJUSTEMENT DE RÉACTION		AJUSTEMENT ATTAQUE		AJUSTEMENT DÉFENSIF		
DEXTERITE								
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE		RÉSISTANCE AUX TRAU- MATISMES		RÉSURRECTION		
CONSTITUTION								
<input type="checkbox"/>	CH	MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES		AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ		AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS		
CHARISME								

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/ poison—	<input type="radio"/>
Pétrification/ allométa- morphose—	<input type="radio"/>
Baguette, bâton ou bâtonnet—	<input type="radio"/>
Souffle—	<input type="radio"/>
Sorts—	<input type="radio"/>

COMBAT



CA		ARMURE PORTÉE	CA DE BASE	ÉTAT DE L'ARMURE
		+		
		AJUST. DEX	AJUST. MAGIQUE	CA SANS BOUCLIER CA DE DOS
			()	
		AJUST. CON	TYPE DE DV	AJUSTEMENTS SPÉCIAUX
	POINTS DE VIE	Blésures: _____		
	SURPRISE	/	AJUST. DEX	/
				AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS

DISCIPLINES MINEURES

LES ARMES MAÎTRISÉES

		NOMBRE		MALUS DE NON-MÂÎTRISE	
AJUSTEMENTS AU COMBAT:					
Total:					
		AJUST. TOUCHER		AJUST. DÉGÂTS	
+/–	ÉTAT	+/–		+/–	ÉTAT



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTREINDRE

CULBUTER

MODIFICATEUR MAÎTRE:

MODIFICATION DE MORAL

FAMILIER:

APTITUDES SPÉCIALES:

*** COMPOSANTS DE SORTS:**


[illegible]

SORTS MÉMORISÉS PAR NIVEAU:

[illegible]

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____	Capacité de charge: _____ _____ _____ _____	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">NORMAL=1</td> <td style="text-align: center;">- LOURD=$\frac{3}{4}$</td> <td style="text-align: center;">- TRÈS LOURD=$\frac{1}{2}$</td> <td style="text-align: center;">- ENCOMBRÉ=$\frac{1}{4}$</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	Charge totale <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE
NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TRESORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:	ÂGE—	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	<u>COULEUR DES:</u>	CHEVEUX	YEUX
APPARENCE GÉNÉRALE: _____							
SEXE _____							
POIDS _____							
SIGNES PARTICULIERS: _____							
MANIES: _____							
TAILLE _____							
CLASSE SOCIALE		RÉPUTATION		FAIBLESSES/PHOBIES			
HAINES/ENNEMIS				SOUHAITS/AMI(E)S			

[illegible]

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENTE			LIEUX		
DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

ÉQUIPEMENT:

CÔTÉ GAUCHE			CENTRE OU DOS			CÔTÉ DROIT		
OBJET	EMPLACEMENT	POIDS	OBJET	EMPLACEMENT	POIDS	OBJET	EMPLACEMENT	POIDS

ENCOMBREMENT:

DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT:

Charge totale

AJUST. FOR

Provisions: réserve utilisées

Eau: réserve utilisée

Capacité de charge:

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

OBJETS MAGIQUES

RICHESSE

POIDS TOTAL

VALEUR TOTALE

CUIVRE -

ARGENT -

ÉLECTRUM -

OR -

PLATINE -

GEMMES -

JOYAUX -

AUTRES -

POINTS D'EXPÉRIENCE:

PROCHAIN NIVEAU

TRÉSORS- COMBAT- AUTRE- TOTAL:+ %

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION: ÂGE-

ÂGE APPARENT

VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL

COULEUR DES:

CHEVEUX

YEUX

APPARENCE GÉNÉRALE:

SEXE

POIDS

SIGNES PARTICULIERS:

MANIES:

CLASSE SOCIALE

RÉPUTATION

FAIBLESSES/PHOBIES

HAINES/ENNEMIS						SOUHAITS/AMI(E)S					
ALLIÉS: Suivants/Mercenaires—Conjoint/Famille											
#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES	#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

LIEUX

PÉRIODE

DÉTAILS

LIEUX

PÉRIODE

DÉTAILS

RÉSIDENCE

LIEUX


DÉTAILS

NOTES:

TESTAMENT: Moi par le présent acte

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____	Capacité de charge: _____ _____ _____ _____	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">NORMAL=1</td> <td style="text-align: center;">- LOURD=¾</td> <td style="text-align: center;">- TRÈS LOURD=½</td> <td style="text-align: center;">- ENCOMBRÉ=¼</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	NORMAL=1	- LOURD=¾	- TRÈS LOURD=½	- ENCOMBRÉ=¼	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	Charge totale <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE
NORMAL=1	- LOURD=¾	- TRÈS LOURD=½	- ENCOMBRÉ=¼																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TRESORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
APPARENCE GÉNÉRALE:							
SEXE							
POIDS							
SIGNES PARTICULIERS:							
MANIES:							
TAILLE							
CLASSE SOCIALE	RÉPUTATION	FAIBLESSES/PHOBIES					
HAÏNES/ENNEMIS				SOUHAITS/AMI(E)S			

ALLIÉS: Suivants/Mercenaires—Conjoint/Famille											
#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES	#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENTE			LIEUX		
DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

Feuille de Personnage

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: _____ NIVEAU: _____

RACE: _____ ALIGNEMENT: _____

DIVINITÉ: _____ RELIGION: _____

RÉGION D'ORIGINE: _____



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

CARACTÉRISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.		AJUST. DGT.		OUVRIR LES PORTES		TORDRE DES BARRES	
FORCE									
<input type="checkbox"/>	I	LANGUE SUPP.		% CONN. DES SORTS		MINIMUM SORTS /NIVEAU		MAXIMUM SORTS /NIVEAU	
INTELLIGENCE									
<input type="checkbox"/>	S	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE			SORTS SUPP.		% ÉCHEC DU SORT		
SAGESSE									
<input type="checkbox"/>	D	AJUSTEMENT DE RÉACTION		AJUSTEMENT ATTAQUE			AJUSTEMENT DÉFENSIF		
DEXTERITE									
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE		RÉSISTANCE AUX TRAU- MATISMES			RÉSURRECTION		
CONSTITUTION									
<input type="checkbox"/>	CH	MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES		AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ			AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS		
CHARISME									

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:




Paralysie/
poison— Pétrification/
allométa-
morphose—○

Baguette,
bâton ou
bâtonnet—

Souffle— ()

Sorts—

COMBAT 

	ARMURE PORTÉE	CA DE BASE	ÉTAT DE L'ARMURE
CA	+ AJUST. DEX	AJUST. MAGIQUE ()	CA SANS BOULIER CA DE DOS
	AJUST. CON	TYPE DE DV	AJUSTEMENTS SPÉCIAUX
POINTS DE VIE	Blésures: _____		
	SURPRISE /	AJUST. DEX	/ AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS

LES ARMES MAÎTRISÉES

AJUSTEMENTS AU COMBAT:		Total:	AJUST. TOUCHER	AJUST. DÉGÂTS
_____	_____		_____	_____
_____	_____		_____	_____
_____	_____		_____	_____
+/-	ÉTAT		+/-	ÉTAT



COMBAT A MAINS NUES:

AJUST. ATT — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTREINDRE _____

CULBUTER

MODIFICATEUR

Rang dans la









Rang dans la
Guilde/Organisation: _____

CONTACTS:

NOM OU PSEUDONYME	POSTE
-------------------	-------

DÉGUISEMENT:

TALENTS DE VOLEUR:


PICK POCKETS		CROCHETAGE SERRURE*		REPÉRAGE DES AMOR- CAGE DES PIÈGES*		DÉPLA- CÉMENT SILENCIEUX		DISSIMU- LATION DANS L'OMBRE		ÉCOUTE AUX PORTES		ESCALADE		LECTURE DES LANGUES	
-----------------	---	------------------------	---	--	---	--------------------------------	---	---------------------------------------	---	-------------------------	---	----------	---	---------------------------	---

***UN SEUL ESSAI PAR SERRURE OU PIÈGE**

VOLEUR ASSASSIN MOINE

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____ _____ _____ _____	Capacité de charge: _____ _____ _____ _____ _____	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">NORMAL=1</td> <td style="text-align: center;">- LOURD=$\frac{3}{4}$</td> <td style="text-align: center;">- TRÈS LOURD=$\frac{1}{2}$</td> <td style="text-align: center;">- ENCOMBRÉ=$\frac{1}{4}$</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	Charge totale <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE
NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TRESORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
APPARENCE GÉNÉRALE:							
SEXE							
POIDS							
SIGNES PARTICULIERS:							
MANIES:							
TAILLE							
CLASSE SOCIALE	RÉPUTATION	FAIBLESSES/PHOBIES					
HAÏNES/ENNEMIS				SOUHAITS/AMI(E)S			

#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENCE			LIEUX		
DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

ÉQUIPEMENT:

CÔTÉ GAUCHE			CENTRE OU DOS			CÔTÉ DROIT		
OBJET	EMPLACEMENT	POIDS	OBJET	EMPLACEMENT	POIDS	OBJET	EMPLACEMENT	POIDS

ENCOMBREMENT:

DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT:

Charge totale

AJUST. FOR

Provisions: réserve utilisées

Eau: réserve utilisée

Capacité de charge:

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

OBJETS MAGIQUES

RICHESSE

POIDS TOTAL

VALEUR TOTALE

CUIVRE -

ARGENT -

ÉLECTRUM -

OR -

PLATINE -

GEMMES -

JOYAUX -

AUTRES -

POINTS D'EXPÉRIENCE:

PROCHAIN NIVEAU

TRÉSORS- COMBAT- AUTRE- TOTAL:+ %

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION: ÂGE- ÂGE APPARENT VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL COULEUR DES: CHEVEUX YEUX

APPARENCE GÉNÉRALE: SEXE POIDS SIGNES PARTICULIERS: MANIES: CLASSE SOCIALE RÉPUTATION FAIBLESSES/PHOBIES

HAINES/ENNEMIS						SOUHAITS/AMI(E)S					
ALLIÉS: Suivants/Mercenaires—Conjoint/Famille											
#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES	#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

LIEUX PÉRIODE DÉTAILS

LIEUX PÉRIODE DÉTAILS

RÉSIDENCE LIEUX DÉTAILS

NOTES:

TESTAMENT: Moi par le présent acte

NOM DU JOUEUR

RÈGLES AVANCÉES D&D™

CAMPAGNE

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

#

Feuille de Personnage



NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: _____ NIVEAU: _____

RACE: _____ ALIGNEMENT: _____

DIVINITÉ: _____ RELIGION: _____

RÉGION D'ORIGINE: _____



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE			
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT	
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE			
		AJUSTEMENT DE RÉACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF	
		DEXTERITÉ			
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION	
		CONSTITUTION			
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	
		CHARISME			

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison— ☐Pétrification/allométamorphose— ☐Baquette, bâton ou bâtonnet— ☐Souffle— ☐Sorts— ☐

RÉSISTANCES: _____

DÉTECTION: _____

LANGUES: _____

PSIONIQUES: _____

DISCIPLINES MAJEURES _____

DISCIPLINES MINEURES _____

LES ARMES MAÎTRISÉES

NOMBRE

MALUS DE NON-MAÎTRISE

COMBAT

CA	ARMURE PORTÉE	CA DE BASE	ÉTAT DE L'ARMURE
	AJUST. DEX +	AJUST. MAGIQUE	CA SANS BOUCLIER
POINTS DE VIE	AJUST. CON	TYPE DE DV	AJUSTEMENTS SPÉCIAUX
	Blésures: _____		
SURPRISE	AJUST. DEX	AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS	

AJUSTEMENTS AU COMBAT:		
Total: _____	AJUST. TOUCHER	AJUST. DÉGÂTS
+/-	ÉTAT	+/-
	ÉTAT	



ARME EN MAIN

COMBAT A MAINS NUES:

AJUST. ATT. — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTREINDRE

CULBUTER

MODIFICATEUR DE MORAL

GUILDE/ORGANISATION: _____

MAÎTRE DE GUILDE: _____

Rang dans la
Guilde/Organisation: _____

CONTACTS:

NOM OU PSEUDONYME

POSTE

NOM OU PSEUDONYME

POSTE

NOM OU PSEUDONYME

POSTE

DÉGUISEMENT: _____

TALENTS DE VOLEUR:

PICK POCKETS

CROCHETAGE SERRURE*

REPERAGE DESAMORCAGE DES PIÈGES*

DÉPLACEMENT SILENCIEUX

DISSIMULATION DANS L'OMBRE

ÉCOUTE AUX PORTES

ESCALADE

LECTURE DES LANGUES

%

*UN SEUL ESSAI PAR SERRURE OU PIÈGE

VOLEUR ASSASSIN MOINE

ÉQUIPEMENT:

CÔTÉ GAUCHE			CENTRE OU DOS			CÔTÉ DROIT		
OBJET	EMPLACEMENT	POIDS	OBJET	EMPLACEMENT	POIDS	OBJET	EMPLACEMENT	POIDS

ENCOMBREMENT:

DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT:

Charge totale

AJUST. FOR

Provisions: réserve utilisées

Eau: réserve utilisée

Capacité de charge:

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

OBJETS MAGIQUES

RICHESSE

POIDS TOTAL

VALEUR TOTALE

CUIVRE -

ARGENT -

ÉLECTRUM -

OR -

PLATINE -

GEMMES -

JOYAUX -

AUTRES -

POINTS D'EXPÉRIENCE:

PROCHAIN NIVEAU

TRÉSORS- COMBAT- AUTRE- TOTAL:+ %

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION: ÂGE- ÂGE APPARENT VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL COULEUR DES: CHEVEUX YEUX

APPARENCE GÉNÉRALE: SEXE POIDS SIGNES PARTICULIERS: MANIES: CLASSE SOCIALE RÉPUTATION FAIBLESSES/PHOBIES

HAINES/ENNEMIS					SOUHAITS/AMI(E)S						
ALLIÉS: Suivants/Mercenaires—Conjoint/Famille											
#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES	#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENTE:

LIEUX PÉRIODE DÉTAILS

LIEUX PÉRIODE DÉTAILS

RÉSIDENTE LIEUX DÉTAILS

NOTES:

TESTAMENT: Moi par le présent acte

NOM DU JOUEUR

RÈGLES AVANCÉES D&D™

CAMPAGNE

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

#

Feuille de Personnage



NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: _____ NIVEAU: _____

RACE: _____ ALIGNEMENT: _____

DIVINITÉ: _____ RELIGION: _____

RÉGION D'ORIGINE: _____



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE			
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT	
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE			
		AJUSTEMENT DE RÉACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF	
		DEXTÉRIÉTÉ			
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION	
		CONSTITUTION			
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	
		CHARISME			

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison— ☐Pétrification/allomé-tamorphose— ☐Baguette, bâton ou bâtonnet— ☐Souffle— ☐Sorts— ☐

RÉSISTANCES: _____

DÉTECTION: _____

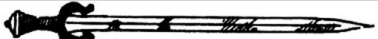
LANGUES: _____

PSIONIQUES: _____

DISCIPLINES MAJEURES _____

DISCIPLINES MINEURES _____

COMBAT



CA	ARMURE PORTÉE	CA DE BASE	ÉTAT DE L'ARMURE
	AJUST. DEX +	AJUST. MAGIQUE	CA SANS BOUCLIER
POINTS DE VIE	AJUST. CON	TYPE DE DV	AJUSTEMENTS SPÉCIAUX
	Blésures: _____		
SURPRISE	AJUST. DEX	AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS	

LES ARMES MAÎTRISÉES

NOMBRE _____ MALUS DE NON-MAÎTRISE _____

AJUSTEMENTS AU COMBAT:		
Total: _____	AJUST. TOUCHER	AJUST. DÉGÂTS
+/-	ÉTAT	+/-



ARME EN MAIN

COMBAT A MAINS NUES:

AJUST. ATT. — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTREINDRE

CULBUTER

MODIFICATEUR DE MORAL

GUILDE/ORGANISATION: _____

MAÎTRE DE GUILDE: _____

Rang dans la
Guilde/Organisation: _____

CONTACTS:

NOM OU PSEUDONYME _____ POSTE _____

NOM OU PSEUDONYME _____

POSTE _____

NOM OU PSEUDONYME _____

POSTE _____

DÉGUISEMENT: _____

TALENTS DE VOLEUR:

PICK POCKETS

CROCHETAGE SERRURE*

REPERAGE DESAMORCAGE DES PIÈGES*

DÉPLACEMENT SILENCIEUX

DISSIMULATION DANS L'OMBRE

ÉCOUTE AUX PORTES

ESCALADE

LECTURE DES LANGUES


%

*UN SEUL ESSAI PAR SERRURE OU PIÈGE

VOLEUR ASSASSIN MOINE

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____ Capacité de charge: _____ _____ _____ _____	NORMAL=1 _____ _____ _____ _____	LOURD= $\frac{3}{4}$ _____ _____ _____ _____	TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$ _____ _____ _____ _____	ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$ _____ _____ _____ _____	Charge totale _____ _____ _____ _____
--	---	--	--	---	---	--

RICHESSE		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU	
POIDS TOTAL _____	VALEUR TOTALE _____	TRÉSORS—	COMBAT—	AUTRE—	TOTAL: + _____ %
CUIVRE -	GEMMES -				
ARGENT -	JOYAUX -				
ÉLECTRUM -	AUTRES -				
OR -					
PLATINE -					

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	ÂGE APPARENT	VEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
SEX	APPARENCE GÉNÉRALE:						
POIDS	SIGNES PARTICULIERS:						
TAILLE	MANIÈRES:						
CLASSE SOCIALE	RÉPUTATION	FAIBLESSES/PHOBIES					
HAÏNES/ENNEMIS				SOUHAITS/AMI(E)S			

#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENCE	LIEUX	DÉTAILS			

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

ÉQUIPEMENT:

CÔTÉ GAUCHE			CENTRE OU DOS			CÔTÉ DROIT		
OBJET	EMPLACEMENT	POIDS	OBJET	EMPLACEMENT	POIDS	OBJET	EMPLACEMENT	POIDS

ENCOMBREMENT:

DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT:

Charge totale

AJUST. FOR

Provisions: réserve utilisées

Eau: réserve utilisée

Capacité de charge:

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

OBJETS MAGIQUES

RICHESSE

POIDS TOTAL

VALEUR TOTALE

CUIVRE -

ARGENT -

ÉLECTRUM -

OR -

PLATINE -

GEMMES -

JOYAUX -

AUTRES -

POINTS D'EXPÉRIENCE:

PROCHAIN NIVEAU

TRÉSORS- COMBAT- AUTRE- TOTAL:+ %

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION: ÂGE- ÂGE APPARENT VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL COULEUR DES: CHEVEUX YEUX

APPARENCE GÉNÉRALE: SEXE POIDS SIGNES PARTICULIERS: MANIES: CLASSE SOCIALE RÉPUTATION FAIBLESSES/PHOBIES

HAINES/ENNEMIS						SOUHAITS/AMI(E)S					
ALLIÉS: Suivants/Mercenaires—Conjoint/Famille											
#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES	#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENTE:

LIEUX PÉRIODE DÉTAILS

LIEUX PÉRIODE DÉTAILS


RÉSIDENTE LIEUX DÉTAILS

NOTES:

TESTAMENT: Moi par le présent acte

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____ _____ _____ _____	Capacité de charge: _____ _____ _____ _____ _____	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">NORMAL=1</td> <td style="text-align: center;">- LOURD=$\frac{3}{4}$</td> <td style="text-align: center;">- TRÈS LOURD=$\frac{1}{2}$</td> <td style="text-align: center;">- ENCOMBRÉ=$\frac{1}{4}$</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	Charge totale <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE
NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TRESORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
SEX		APPARENCE GÉNÉRALE: _____						
POIDS		SIGNES PARTICULIERS: _____						
TAILLE		MANIÈRES: _____						
CLASSE SOCIALE		RÉPUTATION		FAIBLESSES/PHOBIES				
HAÏNES/ENNEMIS					SOUHAITS/AMI(E)S			

[illegible]

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS			PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENCE			LIEUX			DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

RÈGLES AVANCÉES D&D™

CAMPAGNE

#

NOM DU JOUEUR

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

Feuille de Personnage



NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: _____ NIVEAU: _____

RACE: _____ ALIGNEMENT: _____

DIVINITÉ: _____ RELIGION: _____

RÉGION D'ORIGINE: _____



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTERISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE			
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT	
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE			
		AJUSTEMENT DE RÉACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF	
		DEXTERITE			
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION	
		CONSTITUTION			
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	
		CHARISME			

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison— ☐Pétrification/allomé-tamorphose— ☐Baguette, bâton ou bâtonnet— ☐Souffle— ☐Sorts— ☐

RÉSISTANCES: _____

DÉTECTION: _____

LANGUES: _____

PSIONIQUES: _____
FOR.ATT./FOR.DÉF. MODE D'ATTAQUE MODE DE DÉFENSE

DISCIPLINES MAJEURES _____

DISCIPLINES MINEURES _____

COMBAT

CA		ARMURE PORTÉE	CA DE BASE	ÉTAT DE L'ARMURE
		AJUST. DEX +	AJUST. MAGIQUE	CA SANS BOUCLIER
POINTS DE VIE		AJUST. CON	TYPE DE DV	AJUSTEMENTS SPÉCIAUX
		Blésures: _____		
SURPRISE	/	AJUST. DEX	/	AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS

LES ARMES MAÎTRISÉES

NOMBRE MALUS DE NON-MAÎTRISE

AJUSTEMENTS AU COMBAT:		
Total: _____	AJUST. TOUCHER	AJUST. DÉGÂTS
+/-	ÉTAT	+/-



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT. — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTREINDRE

CULBUTER

PROTECTEUR: _____

MODIFICATEUR DE MORAL

APTITUDES SPÉCIALES: _____

COMPOSANTS DE SORTS: _____

ARMES	AJUST. MAG.	ESPACE REQUIS/ LONGUEUR	FACTEUR RAPIDITÉ	AJUSTEMENT POUR TOUCHER CA										DÉGÂTS INFLIGÉS P-M/G
				10	9	8	7	6	5	4	3	2		

#ATTAQUES: _____

SORTS — CONNUS

SORTS MÉMORISÉS PAR NIVEAU:

	1ER	2EME	3EME	4EME/1ER	2EME

VADE RETRO:

SQUELETTE ZOMBIE GOULE OMBRE NÉCROPHAGE GHAÏST

TALENTS DE VOLEUR:

PICK POCKETS

CROCHETAGE SERRURE* %

REPERAGE DESAMORCAGE DES PIÈGES* %

DÉPLACEMENT SILENCIEUX %

DISSIMULATION DANS L'OMBRE %

ÉCOUTE AUX PORTES %

ESCALADE %

LECTURE DES LANGUES %

SPECIAL %

*UN SEUL ESSAI PAR SERRURE OU PIÈGE

MULTI-CLASSE BARDE

ÉQUIPEMENT:

CÔTÉ GAUCHE			CENTRE OU DOS			CÔTÉ DROIT		
OBJET	EMPLACEMENT	POIDS	OBJET	EMPLACEMENT	POIDS	OBJET	EMPLACEMENT	POIDS

ENCOMBREMENT:

DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT:

Charge totale

AJUST. FOR

Provisions: réserve utilisées

Eau: réserve utilisée

Capacité de charge:

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

OBJETS MAGIQUES

RICHESSE

POIDS TOTAL

VALEUR TOTALE

CUIVRE -

ARGENT -

ÉLECTRUM -

OR -

PLATINE -

GEMMES -

JOYAUX -

AUTRES -

POINTS D'EXPÉRIENCE:

PROCHAIN NIVEAU

TRÉSORS- COMBAT- AUTRE- TOTAL:+ %

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION: ÂGE- ÂGE APPARENT VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL COULEUR DES: CHEVEUX YEUX

APPARENCE GÉNÉRALE: SEXE POIDS SIGNES PARTICULIERS: MANIES: CLASSE SOCIALE RÉPUTATION FAIBLESSES/PHOBIES

HAINES/ENNEMIS					SOUHAITS/AMI(E)S						
ALLIÉS: Suivants/Mercenaires—Conjoint/Famille											
#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES	#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

LIEUX PÉRIODE DÉTAILS

LIEUX PÉRIODE DÉTAILS

RÉSIDENCE LIEUX DÉTAILS

NOTES:

TESTAMENT: Moi par le présent acte

RÈGLES AVANCÉES D&D™

Feuille de Personnage

NOM DU JOUEUR

CAMPAGNE

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

#

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: NIVEAU:

RACE: ALIGNEMENT:

DIVINITÉ: RELIGION:

RÉGION D'ORIGINE:



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTERISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE			
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT	
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE			
		AJUSTEMENT DE RÉACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF	
		DEXTERITE			
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION	
		CONSTITUTION			
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	
		CHARISME			

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison—

Pétrification/allométamorphose—

Baguette, bâton ou bâtonnet—

Souffle—

Sorts—

RÉSISTANCES:

DÉTECTION:

LANGUES:

PSIONIQUES: —
FOR.ATT/FOR.DÉF MODE D'ATTAQUE MODE DE DÉFENSE

DISCIPLINES MAJEURES

DISCIPLINES MINEURES

LES ARMES MAÎTRISÉES

NOMBRE

MALUS DE NON-MAÎTRISE

COMBAT



CA

ARMURE PORTÉE

CA DE BASE

ÉTAT DE L'ARMURE

AJUST. DEX +

AJUST. MAGIQUE

CA SANS BOUCLIER

CA DE DOS

AJUST. CON

TYPE DE DV

AJUSTEMENTS SPÉCIAUX

POINTS DE VIE

Blésures:

SURPRISE

AJUST. DEX

AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS

AJUSTEMENTS AU COMBAT:

Total:

AJUST. TOUCHER

AJUST. DÉGÂTS

+/-

ÉTAT

+/-

ÉTAT



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT. — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTREINDRE

CULBUTER

PROTECTEUR:

MODIFICATEUR DE MORAL

APTITUDES SPÉCIALES:

COMPOSANTS DE SORTS:

TALENTS DE VOLEUR:

PICK POCKETS

%

CROCHETAGE SERRURE*

%

REPERAGE DESAMORCAGE DES PIÈGES*

%

DÉPLACEMENT SILENCIEUX

%

DISSIMULATION DANS L'OMBRE

%

ÉCOUTE AUX PORTES

%

ESCALADE

%

LECTURE DES LANGUES

%

*UN SEUL ESSAI PAR SERRURE OU PIÈGE

MULTI-CLASSE

BARDE

ÉQUIPEMENT:

CÔTÉ GAUCHE			CENTRE OU DOS			CÔTÉ DROIT		
OBJET	EMPLACEMENT	POIDS	OBJET	EMPLACEMENT	POIDS	OBJET	EMPLACEMENT	POIDS

ENCOMBREMENT:

DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT:

Charge totale

AJUST. FOR

Provisions: réserve utilisées

Eau: réserve utilisée

Capacité de charge:

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

OBJETS MAGIQUES

RICHESSE

POIDS TOTAL

VALEUR TOTALE

CUIVRE -

ARGENT -

ÉLECTRUM -

OR -

PLATINE -

GEMMES -

JOYAUX -

AUTRES -

POINTS D'EXPÉRIENCE:

PROCHAIN NIVEAU

TRÉSORS- COMBAT- AUTRE- TOTAL:+ %

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION: ÂGE- ÂGE APPARENT VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL COULEUR DES: CHEVEUX YEUX

APPARENCE GÉNÉRALE: SEXE POIDS SIGNES PARTICULIERS: MANIES: CLASSE SOCIALE RÉPUTATION FAIBLESSES/PHOBIES

HAINES/ENNEMIS						SOUHAITS/AMI(E)S					
ALLIÉS: Suivants/Mercenaires—Conjoint/Famille											
#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES	#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

LIEUX PÉRIODE DÉTAILS

LIEUX PÉRIODE DÉTAILS

RÉSIDENCE LIEUX DÉTAILS

NOTES:

TESTAMENT: Moi par le présent acte

RÈGLES AVANCÉES D&D™

CAMPAGNE

#

NOM DU JOUEUR

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

Feuille de Personnage



NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: _____ NIVEAU: _____

RACE: _____ ALIGNEMENT: _____

DIVINITÉ: _____ RELIGION: _____

RÉGION D'ORIGINE: _____



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTERISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE			
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT	
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE			
		AJUSTEMENT DE RÉACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF	
		DEXTERITE			
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION	
		CONSTITUTION			
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	
		CHARISME			

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison— ☐Pétrification/allomé-tamorphose— ☐Baguette, bâton ou bâtonnet— ☐Souffle— ☐Sorts— ☐

RÉSISTANCES: _____

DÉTECTION: _____

LANGUES: _____

PSIONIQUES: _____
FOR.ATT./FOR.DÉF. MODE D'ATTAQUE MODE DE DÉFENSE

DISCIPLINES MAJEURES _____

DISCIPLINES MINEURES _____

COMBAT



CA

ARMURE PORTÉE CA DE BASE ÉTAT DE L'ARMURE

AJUST. DEX. + AJUST. MAGIQUE CA SANS BOUCLIER CA DE DOS



POINTS DE VIE

AJUST. CON. TYPE DE DV AJUSTEMENTS SPÉCIAUX

Blésures: _____

SURPRISE / AJUST. DEX / AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS

LES ARMES MAÎTRISÉES

NOMBRE MALUS DE NON-MAÎTRISE

AJUSTEMENTS AU COMBAT:			
Total: _____	AJUST. TOUCHER	AJUST. DÉGÂTS	
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT. — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTREINDRE

CULBUTER

PROTECTEUR: _____

MODIFICATEUR DE MORAL

APTITUDES SPÉCIALES: _____

COMPOSANTS DE SORTS: _____

ARMES	AJUST. MAG.	ESPACE REQUIS/ LONGUEUR	FACTEUR RAPIDITÉ	AJUSTEMENT POUR TOUCHER CA										DÉGÂTS INFLIGÉS P-M/G
				10	9	8	7	6	5	4	3	2		

VADE RETRO:

SQUELETTE ZOMBIE GOULE OMBRE NÉCROPHAGE GHAÏST

TALENTS DE VOLEUR:

PICK POCKETS

CROCHE-TAGE SERRURE*

REPERAGE DESAMORCAGE DES PIÈGES*

DÉPLACEMENT SILENCIEUX

DISSIMULATION DANS L'OMBRE

ÉCOUTE AUX PORTES

ESCALADE

LECTURE DES LANGUES

SPECIAL

*UN SEUL ESSAI PAR SERRURE OU PIÈGE

MULTI-CLASSE BARDE

ÉQUIPEMENT:

CÔTÉ GAUCHE			CENTRE OU DOS			CÔTÉ DROIT		
OBJET	EMPLACEMENT	POIDS	OBJET	EMPLACEMENT	POIDS	OBJET	EMPLACEMENT	POIDS

ENCOMBREMENT:

DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT:

Charge totale

AJUST. FOR

Provisions: réserve utilisées

Eau: réserve utilisée

Capacité de charge:

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

CONTENANT VOL. MAX. CHARGE

OBJETS MAGIQUES

RICHESSE

POIDS TOTAL

VALEUR TOTALE

CUIVRE -

ARGENT -

ÉLECTRUM -

OR -

PLATINE -

GEMMES -

JOYAUX -

AUTRES -

POINTS D'EXPÉRIENCE:

PROCHAIN NIVEAU

TRÉSORS- COMBAT- AUTRE- TOTAL:+ %

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION: ÂGE- ÂGE APPARENT VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL COULEUR DES: CHEVEUX YEUX

APPARENCE GÉNÉRALE: SEXE POIDS SIGNES PARTICULIERS: MANIES: CLASSE SOCIALE RÉPUTATION FAIBLESSES/PHOBIES

HAINES/ENNEMIS						SOUHAITS/AMI(E)S					
ALLIÉS: Suivants/Mercenaires—Conjoint/Famille											
#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES	#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

LIEUX PÉRIODE DÉTAILS

LIEUX PÉRIODE DÉTAILS

RÉSIDENCE LIEUX DÉTAILS

NOTES:

TESTAMENT: Moi par le présent acte

RÈGLES AVANCÉES D&D™

CAMPAGNE

#

NOM DU JOUEUR

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

Feuille de Personnage



NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: _____ NIVEAU: _____

RACE: _____ ALIGNEMENT: _____

DIVINITÉ: _____ RELIGION: _____

RÉGION D'ORIGINE: _____



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTERISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE			
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT	
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE			
		AJUSTEMENT DE RÉACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF	
		DEXTERITE			
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION	
		CONSTITUTION			
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	
		CHARISME			

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison— ☐Pétrification/allomé-tamorphose— ☐Baguette, bâton ou bâtonnet— ☐Souffle— ☐Sorts— ☐

RÉSISTANCES: _____

DÉTECTION: _____

LANGUES: _____

PSIONIQUES: _____
FOR.ATT./FOR.DÉF. MODE D'ATTAQUE MODE DE DÉFENSE

DISCIPLINES MAJEURES _____

DISCIPLINES MINEURES _____

COMBAT

CA		ARMURE PORTÉE	CA DE BASE	ÉTAT DE L'ARMURE
		AJUST. DEX +	AJUST. MAGIQUE	CA SANS BOUCLIER
POINTS DE VIE		AJUST. CON	()	AJUSTEMENTS SPÉCIAUX
		Blésures: _____		
SURPRISE	/	AJUST. DEX	/	AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS

LES ARMES MAÎTRISÉES

NOMBRE MALUS DE NON-MAÎTRISE

AJUSTEMENTS AU COMBAT:		
Total: _____	AJUST. TOUCHER	AJUST. DÉGÂTS
+/-	ÉTAT	+/-



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT. — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTREINDRE

CULBUTER

PROTECTEUR: _____

MODIFICATEUR DE MORAL

APTITUDES SPÉCIALES: _____

COMPOSANTS DE SORTS: _____

ARMES	AJUST. MAG.	ESPACE REQUIS/ LONGUEUR	FACTEUR RAPIDITÉ	AJUSTEMENT POUR TOUCHER CA										DÉGÂTS INFLIGÉS P-M/G
				10	9	8	7	6	5	4	3	2		

VADE RETRO:

SQUELETTE ZOMBIE GOULE OMBRE NÉCROPHAGE GHOST

TALENTS DE VOLEUR:

PICK POCKETS

CROCHE-TAGE SERRURE*

REPERAGE DÉSAMORCAGE DES PIÈGES*

DÉPLACEMENT SILENCIEUX

DISSIMULATION DANS L'OMBRE

ÉCOUTE AUX PORTES

ESCALADE

LECTURE DES LANGUES


SPÉCIAL

*UN SEUL ESSAI PAR SERRURE OU PIÈGE

MULTI-CLASSE BARDE

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____	Capacité de charge: _____ _____ _____ _____	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">NORMAL=1</td> <td style="text-align: center;">- LOURD=$\frac{3}{4}$</td> <td style="text-align: center;">- TRÈS LOURD=$\frac{1}{2}$</td> <td style="text-align: center;">- ENCOMBRÉ=$\frac{1}{4}$</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	Charge totale <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CONTENANT</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">VOL. MAX.</td> <td style="text-align: center;">CHARGE</td> </tr> </table>	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE	CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE
NORMAL=1	- LOURD= $\frac{3}{4}$	- TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$	- ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					
CONTENANT	-	VOL. MAX.	CHARGE																					

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TREASORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
SEX		APPARENCE GÉNÉRALE: _____						
POIDS		SIGNES PARTICULIERS: _____						
TAILLE		MANIÈRES: _____						
CLASSE SOCIALE		RÉPUTATION		FAIBLESSES/PHOBIES				
HAÏNES/ENNEMIS					SOUHAITS/AMI(E)S			

#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES	#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS			PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENCE			LIEUX			DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

RÈGLES AVANCÉES D&D™

CAMPAGNE

#

NOM DU JOUEUR

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

Feuille de Personnage



NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: _____ NIVEAU: _____

RACE: _____ ALIGNEMENT: _____

DIVINITÉ: _____ RELIGION: _____

RÉGION D'ORIGINE: _____



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTERISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE			
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT	
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE			
		AJUSTEMENT DE RÉACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF	
		DEXTERITE			
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION	
		CONSTITUTION			
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	
		CHARISME			

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison— ☐Pétrification/allomé-tamorphose— ☐Baguette, bâton ou bâtonnet— ☐Souffle— ☐Sorts— ☐

RÉSISTANCES: _____

DÉTECTION: _____

LANGUES: _____

PSIONIQUES: _____
FOR.ATT./FOR.DÉF. MODE D'ATTAQUE MODE DE DÉFENSE

DISCIPLINES MAJEURES _____

DISCIPLINES MINEURES _____

COMBAT

CA		ARMURE PORTÉE	CA DE BASE	ÉTAT DE L'ARMURE
		AJUST. DEX +	AJUST. MAGIQUE	CA SANS BOUCLIER
POINTS DE VIE		AJUST. CON	TYPE DE DV	AJUSTEMENTS SPÉCIAUX
		Blésures: _____		
SURPRISE	/	AJUST. DEX	/	AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS

LES ARMES MAÎTRISÉES

NOMBRE MALUS DE NON-MAÎTRISE

AJUSTEMENTS AU COMBAT:		
Total: _____	AJUST. TOUCHER	AJUST. DÉGÂTS
+/-	ÉTAT	+/-



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT. — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTREINDRE

CULBUTER

PROTECTEUR: _____

MODIFICATEUR DE MORAL

APTITUDES SPÉCIALES: _____

COMPOSANTS DE SORTS: _____

ARMES	AJUST. MAG.	ESPACE REQUIS/ LONGUEUR	FACTEUR RAPIDITÉ	AJUSTEMENT POUR TOUCHER CA										DÉGÂTS INFLIGÉS P-M/G
				10	9	8	7	6	5	4	3	2		

VADE RETRO:

SQUELETTE ZOMBIE GOULE OMBRE NÉCROPHAGE GHAÏST

TALENTS DE VOLEUR:

PICK POCKETS	CROCHETAGE SERRURE*	REPERAGE DESAMORCAGE DES PIÈGES*	DÉPLACEMENT SILENCIEUX	DISSIMULATION DANS L'OMBRE	ÉCOUTE AUX PORTES	ESCALADE	LECTURE DES LANGUES
%	%	%	%	%	%	%	%

*UN SEUL ESSAI PAR SERRURE OU PIÈGE

MULTI-CLASSE BARDE

[illegible]

RICHESSE		POIDS TOTAL _____ VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
				TRÉSORS—	COMBAT—	AUTRE—	TOTAL: + _____ %
CUIVRE -		GEMMES -					
ARGENT -		JOYAUX -					
ÉLECTRUM -		AUTRES -					
OR -							
PLATINE -							

APPARENCE GÉNÉRALE: _____

POIDS _____

SIGNES PARTICULIERS: _____

MANIES: _____

CLASSE SOCIALE	RÉPUTATION	FAIBLESSES/PHOBIES
----------------	------------	--------------------

HAINES/ENNEMIS	SOUHAITS/AMI(E)S
<p>1. <i>Le monde est un village</i></p> <p>2. <i>Le monde est un village</i></p> <p>3. <i>Le monde est un village</i></p> <p>4. <i>Le monde est un village</i></p> <p>5. <i>Le monde est un village</i></p> <p>6. <i>Le monde est un village</i></p> <p>7. <i>Le monde est un village</i></p> <p>8. <i>Le monde est un village</i></p> <p>9. <i>Le monde est un village</i></p> <p>10. <i>Le monde est un village</i></p>	<p>1. <i>Le monde est un village</i></p> <p>2. <i>Le monde est un village</i></p> <p>3. <i>Le monde est un village</i></p> <p>4. <i>Le monde est un village</i></p> <p>5. <i>Le monde est un village</i></p> <p>6. <i>Le monde est un village</i></p> <p>7. <i>Le monde est un village</i></p> <p>8. <i>Le monde est un village</i></p> <p>9. <i>Le monde est un village</i></p> <p>10. <i>Le monde est un village</i></p>

ALLIÉS: Suivants/Mercenaires—Conjoint/Famille

[illegible]

LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
-------	---------	---------	-------	---------	---------

RÉSIDENCE	LIEUX	DÉTAILS
-----------	-------	---------

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____

RÈGLES AVANCÉES D&D™

CAMPAGNE

#

NOM DU JOUEUR

DATE DE CRÉATION DU PERSONNAGE

Feuille de Personnage



NOM DU PERSONNAGE

CLASSE: _____ NIVEAU: _____

RACE: _____ ALIGNEMENT: _____

DIVINITÉ: _____ RELIGION: _____

RÉGION D'ORIGINE: _____



DÉPLACEMENT

DISSIMULER

ESCALADE

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

TALENTS ACQUIS

VISION

ÉCOUTER

PORTRAIT DU PERSONNAGE

CARACTERISTIQUES:

<input type="checkbox"/>	F	% PROB. TOU.	AJUST. DGT.	OUVRIR LES PORTES	TORDRE DES BARRES
<input type="checkbox"/>	I	FORCE			
<input type="checkbox"/>	S	LANGUE SUPP.	% CONN. DES SORTS	MINIMUM SORTS /NIVEAU	MAXIMUM SORTS /NIVEAU
<input type="checkbox"/>	D	INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/>	C	AJUSTEMENT ATTAQUE MAGIQUE	SORTS SUPP.	% ÉCHEC DU SORT	
<input type="checkbox"/>	CH	SAGESSE			
		AJUSTEMENT DE RÉACTION	AJUSTEMENT ATTAQUE	AJUSTEMENT DÉFENSIF	
		DEXTERITE			
		AJUSTEMENT AUX POINTS DE VIE	RÉSISTANCE AUX TRAUMATISMES	RÉSURRECTION	
		CONSTITUTION			
		MAXIMUM DE COMPAGNONS D'ARMES	AJUSTEMENT A LA LOYAUTÉ	AJUSTEMENT AUX RÉACTIONS	
		CHARISME			

AJUSTEMENT AUX JETS DE SAUVEGARDE			
+/-	ÉTAT	+/-	ÉTAT

JETS DE PROTECTION:

Paralyse/poison— ☐Pétrification/allomé-tamorphose— ☐Baguette, bâton ou bâtonnet— ☐Souffle— ☐Sorts— ☐

RÉSISTANCES: _____

DÉTECTION: _____

LANGUES: _____

PSIONIQUES: _____
FOR.ATT./FOR.DÉF. MODE D'ATTAQUE MODE DE DÉFENSE

DISCIPLINES MAJEURES _____

DISCIPLINES MINEURES _____

COMBAT

CA		ARMURE PORTÉE	CA DE BASE	ÉTAT DE L'ARMURE
		AJUST. DEX +	AJUST. MAGIQUE	CA SANS BOUCLIER
POINTS DE VIE		AJUST. CON	TYPE DE DV	AJUSTEMENTS SPÉCIAUX
		Blésures: _____		
SURPRISE	/	AJUST. DEX	/	AJUST. ATTAQUE DANS LE DOS

LES ARMES MAÎTRISÉES

NOMBRE MALUS DE NON-MAÎTRISE

AJUSTEMENTS AU COMBAT:		
Total: _____	AJUST. TOUCHER	AJUST. DÉGÂTS
+/-	ÉTAT	+/-



ARME EN MAIN

COMBAT À MAINS NUES:

AJUST. ATT. — AJUST. DÉGÂTS — AJUST. DÉFENSE

ROSSER

ÉTREINDRE

CULBUTER

PROTECTEUR: _____

MODIFICATEUR DE MORAL

APTITUDES SPÉCIALES: _____

COMPOSANTS DE SORTS: _____

ARMES	AJUST. MAG.	ESPACE REQUIS/ LONGUEUR	FACTEUR RAPIDITÉ	AJUSTEMENT POUR TOUCHER CA										DÉGÂTS INFLIGÉS P-M/G
				10	9	8	7	6	5	4	3	2		

#ATTAQUES: _____

SORTS — CONNUS

SORTS MÉMORISÉS PAR NIVEAU:

1ER	2EME	3EME	4EME/1ER	2EME

VADE RETRO:

SQUELETTE ZOMBIE GOULE OMBRE NÉCROPHAGE GHAÏST

TALENTS DE VOLEUR:


PICK POCKETS	CROCHETAGE SERRURE*	REPERAGE DESAMORCAGE DES PIEGES*	DÉPLACEMENT SILENCIEUX	DISSIMULATION DANS L'OMBRE	ÉCOUTE AUX PORTES	ESCALADE	LECTURE DES LANGUES

*UN SEUL ESSAI PAR SERRURE OU PIÈGE

MULTI-CLASSE BARDE

ÉQUIPEMENT:

[illegible]

ENCOMBREMENT: Provisions: _____ Eau: _____ 	DÉPLACEMENT & ENCOMBREMENT: AJUST. FOR _____ réserve _____ utilisées _____ réserve _____ utilisée _____ Capacité de charge: _____ _____ _____ _____ _____	NORMAL=1 LOURD= $\frac{3}{4}$ TRÈS LOURD= $\frac{1}{2}$ ENCOMBRÉ= $\frac{1}{4}$ CONTENANT _____ VOL. MAX. _____ CHARGE _____ CONTENANT _____ VOL. MAX. _____ CHARGE _____ _____ _____ _____ _____ _____	Charge totale CONTENANT _____ VOL. MAX. _____ CHARGE _____ CONTENANT _____ VOL. MAX. _____ CHARGE _____ _____ _____ _____ _____ _____
--	--	---	---

RICHESSSE		POIDS TOTAL _____		VALEUR TOTALE _____		POINTS D'EXPÉRIENCE:		PROCHAIN NIVEAU _____	
CUIVRE -		GEMMES -		TRESORS—		COMBAT—		AUTRE—	
ARGENT -		JOYAUX -						TOTAL: + _____ %	
ÉLECTRUM -		AUTRES -							
OR -									
PLATINE -									

DETTES CONTRACTÉES/OBLIGATIONS

DESCRIPTION:		ÂGE—	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	ÂGE APPARENT	VIEILLISSEMENT ARTIFICIEL	COULEUR DES:	CHEVEUX	YEUX
SEX		APPARENCE GÉNÉRALE: _____						
POIDS		SIGNES PARTICULIERS: _____						
TAILLE		MANIÈRES: _____						
CLASSE SOCIALE		RÉPUTATION		FAIBLESSES/PHOBIES				
HAÏNES/ENNEMIS					SOUHAITS/AMI(E)S			

#	NOM	CLASSE	NIVEAU	RACE	NOTES

LIEUX FRÉQUENTÉS/RÉSIDENCE:

PÉRIODE			DÉTAILS			PÉRIODE			DÉTAILS		
LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS	LIEUX	PÉRIODE	DÉTAILS
RÉSIDENCE			LIEUX			DÉTAILS					

NOTES:

TESTAMENT: Moi _____ par le présent acte _____