

Nom du joueur \_\_\_\_\_

# FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de création \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_

Classe \_\_\_\_\_ Titre/Level title \_\_\_\_\_ Niveau/Level \_\_\_\_\_

Race \_\_\_\_\_ Sexe \_\_\_\_\_ Age \_\_\_\_\_ Taille \_\_\_\_\_ Poids \_\_\_\_\_

Dieu \_\_\_\_\_ Talents acquis/secondary skills \_\_\_\_\_

Couleur peau \_\_\_\_\_ Couleur yeux \_\_\_\_\_ Couleur cheveux \_\_\_\_\_ Classe sociale \_\_\_\_\_

Signes particuliers \_\_\_\_\_

## FORCE/STRENGTH

F

Ajustement toucher <i>Hit Probability</i>	Ajustement dommages <i>Damage adjustment</i>	Ajustement poids <i>Weight allowance</i>	Défonçage porte <i>Open doors</i>	Torsion barreaux <i>Bend Bars</i>
--	---	---	--------------------------------------	--------------------------------------

Vision \_\_\_\_\_ Écoute \_\_\_\_\_

Détections \_\_\_\_\_

## INTELLIGENCE

I

Langues additionnelles <i>Additional languages</i>	Chance de connaître les sorts <i>Know listed spells</i>	Minimum sorts/niveau <i>Min. spells level</i>	Maximum sorts/niveau <i>Max. spells level</i>
---	--	--	--

Résistances \_\_\_\_\_

## SAGESSE/WISDOM

S

Ajust. attaq magiques <i>Magical attack adj.</i>	Bonus sorts <i>Spell bonus</i>	1 <sup>er</sup> niv.	2 <sup>e</sup> niv.	3 <sup>e</sup> niv.	4 <sup>e</sup> niv.	Échec sorts <i>Spell failure</i>
---	-----------------------------------	----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------------------------

Langues \_\_\_\_\_

## DEXTÉRITÉ

D

Ajustement réaction <i>Reaction adjustment</i>	Ajustement projectiles <i>missiles adjustment</i>	Ajustement classe d'Armure <i>Armor class adjustment</i>
---	--	---

## TALENTS DE VOLEUR/THIEVING SKILLS

<input type="radio"/> % Pick pocket	<input type="radio"/> % Dissimulation dans l'ombre <i>Hide in shadow</i>
<input type="radio"/> % Crochetage serrure <i>Open locks</i>	<input type="radio"/> % Écoute aux portes <i>Hear noise</i>
<input type="radio"/> % Repérage / Désamorçage pièges <i>Find/Remove traps</i>	<input type="radio"/> % Escalade <i>Climb</i>
<input type="radio"/> % Déplacement silencieux <i>Move silently</i>	<input type="radio"/> % Lecture des langues <i>Read languages</i>

## CONSTITUTION

C

Ajustement points de coup <i>Hit points adjustment</i>	Choc métabolique <i>System shock survival</i>	Chance résurrection <i>Resurrection survival</i>	Nbre résurrections <i>nber resurrections</i>
---	--	---	---

## CHARISME

Ch

Nombre max. de suivants <i>Max. nber of Henchmen</i>	Ajustement loyauté <i>loyaty base</i>	Ajustement réaction <i>Reaction adjustment</i>
---	--	---

## CLASSE D'ARMURE/ARMOR CLASS

Armure portée \_\_\_\_\_ CA : \_\_\_\_\_

Bouclier \_\_\_\_\_ bonus : \_\_\_\_\_

Autres protections \_\_\_\_\_ bonus : \_\_\_\_\_

Ajustement Dextérité \_\_\_\_\_

Classe d'Armure de dos \_\_\_\_\_ Classe d'Armure optimale \_\_\_\_\_

## JETS DE PROTECTIONS/SAVING THROWS

Paralysie/Poison/Mort magique <i>Paralysis/Poison/Death magic</i>		Bonus magiques
Pétrification/Polymorphose <i>Petrification or Polymorph</i>		<input type="radio"/>
Baguettes et bâtons magiques <i>Rod, staff or wand</i>		Bonus Dextérité
Souffles <i>Breath weapons</i>		<input type="radio"/>
Sortilèges <i>Spells</i>		

## ARMES/WEAPONS

<p>Toucher CA Ø <i>To hit AC Ø</i></p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 5px;"></div> <p>Bonus attaque dos <i>Backstab</i></p> <p>Toucher <i>To hit</i>      Dommage <i>Dammage</i></p> <p>Pénalité de non-maîtrise <i>No proficiency malus</i></p>	Armes	Bonus toucher		Ajustement toucher CA							Dommages		Bonus dommages		Notes : vertus, portée, vitesse espace requis etc.		
		Force	Magie	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P/M	G		Force	Magie

## POINTS DE COUP/HIT POINTS

<p>Nombre _____</p> <p>Ajustement de Constitution <i>Hit point adjustment</i></p>	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

## APTITUDES SPÉCIALES/SPECIAL ABILITIES

## POINTS D'EXPÉRIENCES

EXPERIENCE POINTS

% bonus \_\_\_\_\_

Total \_\_\_\_\_

## VITESSE DÉPLACEMENT

MOVEMENT

\_\_\_\_\_ "

par tour

ALIGNEMENT

