

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 ^{er} niv.	2 ^e niv.	3 ^e niv.	4 ^e 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="checkbox"/> % Pick pocket	<input type="checkbox"/> % Dissimulation dans l'ombre <i>Hide in shadow</i>
<input type="checkbox"/> % Crochetage serrure <i>Open locks</i>	<input type="checkbox"/> % Écoute aux portes <i>Hear noise</i>
<input type="checkbox"/> % Repérage/Désamorçage pièges <i>Find/Remove traps</i>	<input type="checkbox"/> % Escalade <i>Climb</i>
<input type="checkbox"/> % Déplacement silencieux <i>Move silently</i>	<input type="checkbox"/> % 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> Pétrification/Polymorphose <i>Petrification or Polymorph</i> Baguettes et bâtons magiques <i>Rod, staff or wand</i> Souffles <i>Breath weapons</i> Sortilèges <i>Spells</i>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Bonus magiques <input type="text"/> Bonus Dextérité <input type="text"/>
--	--	---

ARMES/WEAPONS

Toucher CA Ø
To hit AC Ø

Bonus attaque dos
Backstab

Toucher *To hit* Dommage *Dammage*

Pénalité de non-maîtrise
No proficiency malus _____

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

	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nombre	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Ajustement de Constitution	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
<i>Hit point adjustment</i>	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 MOUVEMENT

_____ "

par tour

ALIGNEMENT

