

JOUEUR :

ESPÈCE :

CORPULENCE :

HAUTEUR :

POIDS :

PERSONNAGE :

SEXE :

CULTURE :

CLASSE SOCIALE :

PROFESSION :

ÂGE :



NOTES SUR L'HISTORIQUE, LA COMMUNAUTÉ & LA FAMILLE

Large empty box for notes on history, community, and family.

CONTACTS, ALLIÉS & ENNEMIS

Large empty box for contacts, allies, and enemies.

CARACTÉRISTIQUES

ATTRIBUTS

Characteristics section with sliders for Force, Constitution, Taille, Dexterité, Intelligence, Pouvoir, and Charisme. Includes 'Original', 'Max.', and 'Actuel' markers.

Attributes section with sliders for Points d'Action, Modificateur de dégâts, Modificateur d'expérience, Vitesse de guérison, Initiative, Points de chance, and Mouvement. Includes 'Original' and 'Actuel' markers.

ARGENT & RICHESSES

Argent & Richesses section with a table for Revenu and P. Argent over time (Jour, Semaine, Saison, Année).

POINTS DE MAGIE

Points de Magie section with a grid for 30 points and a field for PM utilisés (effets actifs).

COMPÉTENCES STANDARDS

Table of Standard Competencies with columns for Compétence, Base %, Maladresse (lightning bolt icon), Entraîné (checkbox), and %.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Table of Professional Competencies with columns for Compétence, Base %, Maladresse (lightning bolt icon), Entraîné (checkbox), and %.

LANGUES (INT + CHA)

Table for Languages (INT + CHA) with columns for Compétence, Maladresse (lightning bolt icon), Entraîné (checkbox), and %.

JETS D'EXPERIENCE

Large empty box for JETS D'EXPERIENCE.

COMPÉTENCES DE MAGIE

Table of Magic Competencies with columns for Compétence, Base %, Maladresse (lightning bolt icon), Entraîné (checkbox), and %.

PASSIONS

Table for Passions with columns for Passion and %.

ARMURE & ÉQUIPEMENT

ENC de l'équipement _____

ENC de l'armure (équipée = ENC/2) _____

ENC TOTAL _____

Pénalité d'armure (U) = ENC de l'armure/5 _____

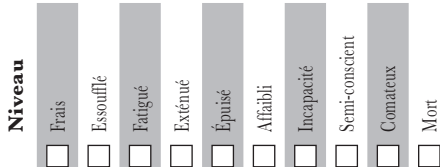
LOCALISATIONS

d20	Localisation	PA	Points de vie											
19-20	Tête		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	○
			0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	○
16-18	Bras gauche		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	○
			0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	○
13-15	Bras droit		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	○
			0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	○
10-12	Poitrine		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	○
			0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	○
7-9	Abdomen		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	○
			0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	○
4-6	Jambe gauche		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	○
			0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	○
1-3	Jambe droite		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	○
			0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	○

RÉSISTANCES

Compétence	Base %		<input checked="" type="checkbox"/>	%
Endurance	CON x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Esquive	DEX x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Force Brute	FOR + TAI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Volonté	POU x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

FATIGUE



STYLES DE COMBAT

Nom du style	Armes	Trait		<input checked="" type="checkbox"/>	%
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

ARMES & BOUCLERS

Armes de mêlée & boucliers	Dégâts	Taille	Allonge	Qualités	Effets spéciaux	PA	PV (Max./actuel)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/_____ _____/_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/_____ _____/_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/_____ _____/_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/_____ _____/_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/_____ _____/_____

Armes à distance	Dégâts	MD	Imp.	Rech.	Portée	Effets spéciaux	Taille	PA	PV (Max./actuel)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/_____ _____/_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/_____ _____/_____

MOUVEMENT

Types de mouvement	Valeur	U
Marche	_____	_____
Course ¹ (Mouv. + Ath. %/25 x 0,5 m) x 3	_____	- U _m
Sprint ¹ (Mouv. + Ath. %/25 m) x 5	_____	- U _m
Saut ²	Horizontal ¹ {h _p x 2 + Ath. %/20 m}	_____ - U/2 m
	Vertical ¹ {h _p /2 + Ath. % cm}	_____ - U/2 m
Escalade	Terrain accidenté	_____ - U/2 m
	Terrain abrupt	_____ - U _m
	Paroi verticale	_____ - U _{x 2 m}
Nage ³ (Mouvement + Nage %/20 m)	_____	(4)

⁽¹⁾ : Réussite critique en Ath. : + 1 m au Mouv. de base ou de saut.
⁽²⁾ : h_p : hauteur du PJ (mètres). Élan minimal = 5 m.
 Sans élan : distance réduite de moitié et - U/4 m.
⁽³⁾ : Réussite critique en Nage = + 1 m.
⁽⁴⁾ : Mouv. Nage/2 - U = $\begin{cases} > 0 : \text{PJ flotte, peut nager.} \\ = 0 : \text{PJ flotte, pas de nage.} \\ < 0 : \text{PJ coule.} \end{cases}$

INFORMATIONS CULTUELLES

Rangs & Bénéfices & Restrictions & Dons & Geas



CAPACITÉS

Sorts & Esprits & Talents & Miracles