

NOM DU PERSONNAGE _____ JOUEUR _____

CLASSE ET NIVEAU _____ RACE _____ ALIGNEMENT _____ DIVINITÉ _____



FEUILLE DE PERSONNAGE

CATÉGORIE DE TAILLE _____ AGE _____ SEXE _____ TAILLE _____ POIDS _____ YEUX _____ CHEVEUX _____ PEAU _____

Table of character statistics: FOR (Force), DEX (Dextérité), CON (Constitution), INT (Intelligence), SAG (Sagesse), CHA (Charisme). Includes columns for Score, Modif., Score Temporaire, and Mod. Temporaire.

Table for Hit Points (PV) and Defense Class (CA). Includes formulas for Total PV and Total CA, and a section for non-lethal damage (DÉGÂTS NON-LÉTAUX).

Table for Initiative and Contact Attacks (ATTAQUES DE CONTACT). Includes formulas for Total Initiative and Contact Attack Class.

Table for Saving Throws (JETS DE SAUVEGARDE): REFLEXES (Dextérité), VIGUEUR (Constitution), VOLONTÉ (Sagesse). Includes formulas for Total and modifiers.

Tables for Base Attack Bonus (BONUS DE BASE À L'ATTAQUE) and Magic Resistance (RÉSISTANCE À LA MAGIE).

Table for Combat Modifiers (MODIFICATEUR AU JET DE LUTTE). Includes formulas for Total and modifiers.

Table for Attack (ATTAQUE) with columns for Bonus au Toucher, Dégâts, and Critique. Includes a Notes section.

MUNITIONS _____

Table for Attack (ATTAQUE) with columns for Bonus au Toucher, Dégâts, and Critique. Includes a Notes section.

MUNITIONS _____

Table for Attack (ATTAQUE) with columns for Bonus au Toucher, Dégâts, and Critique. Includes a Notes section.

MUNITIONS _____

Table for Attack (ATTAQUE) with columns for Bonus au Toucher, Dégâts, and Critique. Includes a Notes section.

MUNITIONS _____

Table for Attack (ATTAQUE) with columns for Bonus au Toucher, Dégâts, and Critique. Includes a Notes section.

MUNITIONS _____

Table for Skills (COMPÉTENCES). Includes columns for Skill Name, Key Ability, Skill Modifier, Ability Modifier, Ranks, and Misc Modifier.

- List of skills including Acrobaties, Art de la Magie, Artisanat, Bluff, Connaissances, Concentration, Crochetage, etc., with checkboxes and associated ability modifiers.

■ Indique qu'une compétence peut-être utilisée de façon innée, c'est à dire sans degré de maîtrise
☐ Cochez cette case s'il s'agit d'une compétence de classe pour votre personnage.
* La pénalité d'armure s'applique le cas échéant. (Doublez-la lors des tests de natation.)

