

VOLEUR-ASSASSIN-MOINE



Nom :	Race : _____ Niveau : _____ Alignement : _____
Classe :	Religion : _____ Dieu : _____
	Langages : _____



Vitesse de base

Résistances : _____

Vision : _____ Ecoute : _____

Détections : _____

HABILITES

	FORCE	%	Ajustement au toucher		Ajustement aux dommages		Défoncer les portes		Tordre les barreaux	
	INTELLIGENCE		Langages additionnels		Pourcentage de connaissance des sorts		Minimum sorts/niveau		Maximum sorts/niveau	
	SAGESSE		Ajustements aux attaques magiques		Bonus de sorts		Risque d'échec aux sorts			
	DEXTERITE		Ajustement à la réaction		Ajustement aux projectiles		Ajustement à la classe d'armure			
	CONSTITUTION		Ajustement aux points de vie		Choc métabolique		Chance de résurrection			
	CHARISME		Nombre max. de suivants		Ajustement à la loyauté		Ajustement à la réaction			

JETS DE PROTECTION

	Ajustements
Paralyse	
Poison	
Pétrification	
Polymorphisme	
Baguettes et Bâtons magiques	
Souffles	
Sortilèges	

COMBAT

ARMES

Nombre maximum : _____ Pénalité dû à la non-maîtrise : _____

ARMES	BONUS toucher		AJUSTEMENTS SUIVANT LES C.A.										DOMMAGES		BONUS dommages		ESPACE NECESSAIRE
	Force	Magie	10	9	8	7	6	5	4	3	2	P/M	G	Force	Magie		

Armure portée : _____ Bouclier : _____ Ajustement dextérité : _____

Autres protections : _____ Classe d'armure sans bouclier de dos

Ajustement constitution : _____ Points de vie

Habiletés spéciales : _____

Immunités spéciales : _____

Outils spéciaux : _____

Ordre dans la guilde : _____

HABILITES DE VOLEUR

%	%	%	%	%	%	%
PICKPOCKET	CROCHETER DES SERRURES	DECOUVRIR/DESAMORCER LES PIEGES	DEPLACEMENT SILENCIEUX	SE DISSIMULER DANS L'OMBRE	ECOUTER AUX PORTES	LIRE LES LANGAGES

FORCE PSIONIQUE

Attaque _____ Défense _____

Mode attaque _____

Mode défense _____

EQUIPEMENTS PORTÉS

GAUCHE

POIDS

CENTRE

POIDS

DROITE

POIDS

OBJETS MAGIQUES

Nourriture

Eau

Poids total autorisé

Poids total porté

Vitesse selon le chargement

Normal

Lourd

Très lourd

Maximum

DESCRIPTION

Age :

Age apparent :

Taille :

Poids :

Signes particuliers :

Couleur des yeux :

Couleur des cheveux :

Classe sociale :

RICHESSSES

Cuivre :

Argent :

Electrum :

Or :

Platine :

Gemmes :

Joyaux :

Divers :

POINTS D'EXPERIENCE

Bonus

+

%

Points d'expérience minimum pour le niveau supérieur :

NOTES

Campagnes et aventures du personnage.