

PERSONNAGE NON-JOUEUR

NOM _____ (TAILLE : _____ TYPE : _____ MOBILITÉ : _____ --- _____ PX) :
FOR _____ /+_____, DEX _____ /+_____, CON _____ /+_____, INT _____ /+_____, SAG _____ /+_____, CHA _____ /+_____;
TAILLE _____ (ESPACE : _____ x _____, ALLONGE _____); VITESSE _____ M AU SOL, _____ M CREUSEMENT, _____ M EN VOL, _____ M À LA NAGE;
INIT _____ /+_____; ATT _____ /+_____; DÉF _____ /+_____; JS _____ /+_____; SANTÉ _____ /+_____; COMP _____ /+_____;
COMPÉTENCES _____

SORTS _____

OPTIONS _____

ATTAQUES/ARMES

NOM _____ x _____ (ATTAQUE/ARME : _____; DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ x _____ (ATTAQUE/ARME : _____; DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ x _____ (ATTAQUE/ARME : _____; DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ x _____ (ATTAQUE/ARME : _____; DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

ÉQUIPEMENT/MONTURE/VÉHICULE/TRÉSOR

ÉQUIPEMENT _____

MONTURE/VÉHICULE _____

TRÉSOR _____

PERSONNAGE NON-JOUEUR

NOM _____ (TAILLE : _____ TYPE : _____ MOBILITÉ : _____ --- _____ PX) :
FOR _____ /+_____, DEX _____ /+_____, CON _____ /+_____, INT _____ /+_____, SAG _____ /+_____, CHA _____ /+_____;
TAILLE _____ (ESPACE : _____ x _____, ALLONGE _____); VITESSE _____ M AU SOL, _____ M CREUSEMENT, _____ M EN VOL, _____ M À LA NAGE;
INIT _____ /+_____; ATT _____ /+_____; DÉF _____ /+_____; JS _____ /+_____; SANTÉ _____ /+_____; COMP _____ /+_____;
COMPÉTENCES _____

SORTS _____

OPTIONS _____

ATTAQUES/ARMES

NOM _____ x _____ (ATTAQUE/ARME : _____; DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ x _____ (ATTAQUE/ARME : _____; DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ x _____ (ATTAQUE/ARME : _____; DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ x _____ (ATTAQUE/ARME : _____; DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

ÉQUIPEMENT/MONTURE/VÉHICULE/TRÉSOR

ÉQUIPEMENT _____

MONTURE/VÉHICULE _____

TRÉSOR _____