

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 _____