

# FEUILLE DE PERSONNAGE



NOM : \_\_\_\_\_ CLASSE : Fantassin, Magister ou Brigand

--	--

<b>DÉGÂTS</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<b>Pište de vie</b>									
	Base + Arme		Total		1	1								
<b>INTELLECT</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		2	2								
	Base + Amulette		Total		3	3								
<b>VIE</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		4	4								
	Base + Armure		Total		5	5								
<b>EXPÉRIENCE</b>	A chaque niveau <input type="checkbox"/> , choisissez : +1 dégâts de base, +1 intellect de base, ou +2 vie de base				6	6								
	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> </table>		<input type="checkbox"/>			7	7							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	Un Magister gagne aussi un sort par .				8	8								
	Un Brigand gagne aussi un passe-partout par niveau <input type="checkbox"/>				9	9								
<b>COMPÉTENCES</b>	Un Magister peut relancer le dé d'une potion.				10	10								
	Un Brigand peut relancer le dé d'un coffre. Il peut aussi relancer une fuite ratée, relancez votre dé et celui de l'ennemi.				10+	10+								

SAC : vous pouvez vendre des objets à un marchand pour 1 or chacun

--	--

# FEUILLE DE PERSONNAGE



NOM : \_\_\_\_\_ CLASSE : Fantassin, Magister ou Brigand

--	--

<b>DÉGÂTS</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>Pište de vie</b>										
	Base + Arme		Total	1	1									
<b>INTELLECT</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		2									
	Base + Amulette		Total		3									
<b>VIE</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		4									
	Base + Armure		Total		5									
<b>EXPÉRIENCE</b>	A chaque niveau <input type="checkbox"/> , choisissez : +1 dégâts de base, +1 intellect de base, ou +2 vie de base				6	6								
	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> </table>		<input type="checkbox"/>			7	7							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	Un Magister gagne aussi un sort par .				8	8								
	Un Brigand gagne aussi un passe-partout par niveau <input type="checkbox"/>				9	9								
<b>COMPÉTENCES</b>	Un Magister peut relancer le dé d'une potion.				10	10								
	Un Brigand peut relancer le dé d'un coffre. Il peut aussi relancer une fuite ratée, relancez votre dé et celui de l'ennemi.				10+	10+								

SAC : vous pouvez vendre des objets à un marchand pour 1 or chacun

--	--