



Nom du personnage _____

Nom du joueur _____

CLASSES

NIVEAU

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Niveau Global

Race _____	Dieu _____	Alignement _____		
Cat. Taille _____	Taille _____	Poids _____	Age _____	Sexe _____

	Permanents	Temporaires
FOR	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>

DESCRIPTION :

JETS DE SAUVEGARDE

	Base	Carac	Magiq	Divers	TMP
REFLEXES (DEX)	<input type="text"/>				
VIGUEUR (CON)	<input type="text"/>				
VOLONTE (SAG)	<input type="text"/>				

BONUS D'INITIATIVE = (DEX) + (Autres)

NB. ATTAQUES

NB. ATTAQUES D'OPPORTUNITE
(1 par ennemi max.)

BONUS A L'ATTAQUE

CORPS A CORPS

Total	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	Base
	+ <input type="text"/> (FOR) + <input type="text"/> (Taille) + <input type="text"/> (Divers)		+ <input type="text"/> (Temporaire)	

A DISTANCE

Total	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	Base
	+ <input type="text"/> (DEX) + <input type="text"/> (Taille) + <input type="text"/> (Divers)		+ <input type="text"/> (Temporaire)	

Nom de l'arme	Bonus de l'arme à l'attaque	Dég. arme	Bonus dégats	CC

VITESSE DE DEPLACEMENT (Base) (En Armure)

R.M. **CHANCE D'ETRE RATE**

CLASSE D'ARMURE

PROTECTION PHYSIQUE	BONUS	Bon. DEX Max
Bonus Naturel	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Bonus de taille	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Armure	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Bouclier	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
TOTAL physique	<input type="text"/>	<input type="text"/>

BONUS D'ESQUIVE	BONUS
Dextérité	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
TOTAL esquives	<input type="text"/>

AC TOTALE
(10+physique +esquive)

REDUCTION DES DEGATS

PV	<input type="text"/> (Base)	<input type="text"/> (Actuels (Blessures))	<input type="text"/> (Assommants)
-----------	-----------------------------	--	-----------------------------------

PENALITE D'ARMURE

Armure Bouclier, autres

= +

Degré maîtrise max

↓ Appliqué aux compétences **, + sorts gestuels

COMPETENCE

Carac assoc	Mod Comp	Mod Carac	Deg Maîtr	Mod Div
----------------	-------------	--------------	--------------	------------

Compétences de votre classe

Tout perso peut faire un jet dans une compétence innée, même s'il a 0 de degré de maîtrise, il bénéficie de son modificateur de caractéristique.

<input type="checkbox"/>	Artisanat non maîtrisé	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Bluff	CHA	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Concentration	CON	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Contrefaçon	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Déguisement	CHA	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Déplacement silencieux**	DEX	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Détection	SAG	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Diplomatie	CHA	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Discretion**	DEX	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Equilibre**	DEX	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Equitation	DEX	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Escalade**	FOR	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Estimation	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Evasion**	DEX	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Fouille	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Intimidation	CHA	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Maîtrise des cordes	DEX	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Natation	FOR	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Perception Auditive	SAG	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Premiers secours	SAG	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Psychologie	SAG	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Renseignement	CHA	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Représentation	CHA	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Saut**	FOR	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Scrutation (jeteurs de sorts)	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	Sens de la nature	SAG	=	+	+
<input type="checkbox"/>			=	+	+
<input type="checkbox"/>			=	+	+
<input type="checkbox"/>			=	+	+
<input type="checkbox"/>			=	+	+
<input type="checkbox"/>			=	+	+
<input type="checkbox"/>			=	+	+
<input type="checkbox"/>			=	+	+
<input type="checkbox"/>			=	+	+
<input type="checkbox"/>			=	+	+
<input type="checkbox"/>			=	+	+
<input type="checkbox"/>			=	+	+
<input type="checkbox"/>			=	+	+

LANGUES :
 Commun

POUVOIRS SPECIAUX / DON
