



Nom du personnage _____

Nom du joueur _____

CLASSES

NIVEAU

Niveau
Global

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

FOR
DEX
CON
INT
SAG
CHA

Temporaires

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

DESCRIPTION :

JETS DE SAUVEGARDE

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

A DISTANCE

Total	<input type="text"/>	=	Base	<input type="text"/>
	+ <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
Dexterité	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
TOTAL esquivés	<input type="text"/>

AC TOTALE

REDUCTION DES DEGATS (10+physique +esquive)

PV Base Actuels (Blessures) Assommants

Points d'Action

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"/>			=		+		+	

LANGUES :

Commun

POUVOIRS SPECIAUX / DONS
