

Le BARBARE					
Joueur		Nom			
Race		Classes BARBARE			
Alignement		Niveaux			
Expérience		Matus XP			
Sexe	Age	Poids	Taille ()		
Peau		Cheveux	Yeux		
Religion		DROITIER / GAUCHER / AMBIDEXTRE			



Points de vie maximum

CARACTÉRISTIQUES					POIDS TRANSPORTABLE	
	Valeur	Modif.	Temporaires		Rage	
FORCE					TRANSPORTER	x1
CONSTITUTION					LEVER DU SOL	x2
DEXTÉRITÉ					POUSSER / TIRER	x5
INTELLIGENCE					Encombrement	
SAGESSE					Déplacement de base	
CHARISME					PARTICULARITÉS DE RACE	
					Classe de prédilection:	

Encombrement					
	Déplac.	Poids	OEX max	Pén	COURSE
Léger			Normal	0	Normal
Moyen			+3	-3	Normal
Lourd			+1	-6	x3

Langues	PARTICULARITÉS DE CLASSE
	Rage (fois par jour), Déplacement accéléré, Illustrisme

Richesses	PARTICULARITÉS DE CLASSE
Platine	
OR	
Argent	
Bronze	Dons (* indisponibles pendant la rage)

Autres	Valeur	PARTICULARITÉS DE CLASSE

Bonus de base à l'attaque

	Bonus Total	Base	Carac.	Taille	Divers	Magie	Temp.
Mêlée (FOR)							
Distance (DEX)							
Mains nues (FOR)							

Jets de sauvegarde

	Total	Base	Carac.	Magie	Divers	Notes
Vigueur (CON)						
Réflexes (DEX)						
Volonté (SAC) [R+2]						

Armes

	Attaque	Dégâts	Critique	Portée	Taille	Type	Poids
<i>BONUS DE RACE</i>			----	----	----	----	----

Classe d'armure (-2 pendant la rage)

Initiative

Optimum	Armure	Bouclier	DEX	Taille	Divers	Initiative	
<input type="text"/>						<input type="text"/>	<input type="text"/>
$\rightarrow 10 +$						DEX	Divers
CA pris au dépourvu	% échec des sorts profanes						
CA attaque de contact	Pénalité d'armure					+	

Armure et bouclier

	Bonus CA	DEX max	Pénalité	% sorts	Dépl.	Poids

Points de vie (attention Rage)

Force

Constitution

Dextérité

Déplacement

Actuels:					
Temporaires:	+ en rage	+ en rage			

Armes maîtrisées

Armures maîtrisées

Armes courantes	●	Armes de guerre	●	Légères	●	Intermédiaires	●
Armes exotiques	○			Lourdes	○	Boucliers	●

Compétences

Points de compétence / niveau	(Classe: Barbare)	4	+ bonus d'INT (+1 humains)
Points de compétence / niveau	(Classe:)		+ bonus d'INT (+1 humains)
Points de compétence / niveau	(Classe:)		+ bonus d'INT (+1 humains)

CC		Total	Rng	Car	Div	Carac.	CC		Total	Rng	Car	Div	Carac.
000	Acrobaties §					DEX	●00	Escalade + § R					FOR
000	Alchimie #					INC	000	Estimation + #					INC
●00	Artisanat + #					INC	000	Evasion + §					DEX
000	Artisanat + #					INC	000	Fouille +					INC
000	Buff +					CHA	●00	Intimidation +					CHA
000	Concentration + #					CON	000	Langage secret					SAG
000	Connaissance (Mystères) #					INC	●00	Lecture sur les lèvres					INC
000	Connaissance (Nature) #					INC	000	Maîtrise des cordes + #					DEX
000	Connaissance (Religions) #					INC	●00	Natation + R					FOR
000	Connaissance #					INC	●00	Perception auditive +					SAG
000	Connaissance #					INC	000	Premiers secours + #					SAG
000	Connaissance des sorts #					INC	000	Profession #					SAG
000	Contrefaçon + #					INC	000	Profession #					SAG
000	Crochetage #					DEX	000	Psychologie + #					SAG
●00	Décryptage #					INC	000	Renseignements +					CHA
000	Déguisement + #					CHA	000	Représentation +					CHA
000	Déplacement silencieux + § #					DEX	●00	Saut + § R					FOR
000	Désamorçage / Sabotage #					INC	●00	Scrutation +					INC
000	Détection +					SAG	●00	Sens de l'orientation					SAG
000	Diplomatie + #					CHA	●00	Sens de la nature +					SAG
000	Discrétion + § #					DEX	●00	Utilisation objets magiques					CHA
●00	Dressage #					CHA	000	Vol à la tire § #					DEX
●00	Empathie animale #					CHA	000						
000	Equilibre + §					DEX	000						
●00	Équitation +					DEX	000						

+: Non-entraîné ; §: Armure et Encombrement ; Rng max CC: niveau+3 ; Rng max CAC: (niveau+3) / 2 ; R: bonus en rage ; #: impossible en rage

Monture, animal de compagnie, familier

Race:	Ôs de vie:	Compétences:
Type:	Points de vie:	Ôons:
Nom:	Attaques:	Capacités spéciales:
Fonction:	Domages:	
Déplacement:	Classe d'armure:	

