

Le Oruide				
Joueur		Nom		
Race		Classes Oruide		
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	Lever au-dessus de la tête	x1
Force				Lever du sol	x2
Constitution				Pousser / Tirer	x5
Dextérité				Encombrement	
Intelligence				Déplacement de base	
Sagesse				Particularités de race	
Charisme				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
Oruidique	Instinct naturel, Compagnon animal

Richesses	
Platine	
Or	
Argent	
Bronze	

Autres	Valeur

Oons	

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)						

Armes

	Attaque	Dégâts	Critique	Portée	Taille	Type	Poids

Classe d'armure

Initiative

Optimum	Armure	Bouclier	DEX	Taille	Divers	Initiative	
						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

Force

Constitution

Dextérité

Déplacement

Actuels:					
Temporaires:					

Armes maîtrisées

Armures maîtrisées

Armes courantes	<input type="radio"/>	Armes de guerre	<input type="radio"/>	Légères	<input checked="" type="radio"/>	Intermédiaires	<input checked="" type="radio"/>
Armes exotiques	<input type="radio"/>			Lourdes	<input type="radio"/>	Boucliers	<input checked="" type="radio"/>

Courdin, dague, fléchettes, demi-pique, pique, dardon ferré
cimenterre, lance, pique, serpe

*Le serment du druide lui interdit d'utiliser d'autres armes
sous peine de perdre ses pouvoirs et sorts pendant 24 h.*

Attention: uniquement armures de cuir, matelassées ou de
fourrure. De même, uniquement les boucliers de bois.

*Le serment du druide lui interdit d'utiliser d'autres armures
sous peine de perdre ses pouvoirs et sorts pendant 24 h.*

Compétences

Points de compétence / niveau	(Classe: Druide)	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	000	Escalade + §					FOR
000	Alchimie					INC	000	Estimation +					INC
●00	Artisanat +					INC	000	Evasion + §					DEX
000	Artisanat +					INC	000	Fouille +					INC
000	Buff +					CHA	000	Intimidation +					CHA
●00	Concentration +					CON	000	Langage secret					SAG
000	Connaissance (Mystères)					INC	x00	Lecture sur les livres					INC
●00	Connaissance (Nature)					INC	000	Maîtrise des cordes +					DEX
000	Connaissance (Religions)					INC	●00	Natation +					FOR
000	Connaissance					INC	000	Perception auditive +					SAG
000	Connaissance					INC	●00	Premiers secours +					SAG
●00	Connaissance des sorts					INC	●00	Profession					SAG
000	Contrefaçon +					INC	000	Profession					SAG
000	Crochetage					DEX	000	Psychologie +					SAG
x00	Décryptage					INC	000	Renseignements +					CHA
000	Déguisement +					CHA	000	Représentation +					CHA
000	Déplacement silencieux + §					DEX	000	Saut + §					FOR
000	Désamorçage / Sabotage					INC	●00	Scrutation +					INC
000	Détection +					SAG	●00	Sens de l'orientation					SAG
●00	Diplomatie +					CHA	●00	Sens de la nature +					SAG
000	Discretion + §					DEX	x00	Utilisation objets magiques					CHA
●00	Dressage					CHA	000	Vol à la tire §					DEX
●00	Empathie animale					CHA	000						
000	Équilibre + §					DEX	000						
000	Équitation +					DEX	000						

+: Non-entraîné ; §: Armure et Encombrement ; Rangs max: CC: niveau*3 ; Rangs max: CAC: (niveau*3) / 2

Forme animale

Force		Race:	Attaques:
Dextérité		Type:	Dommages:
Constitution		Déplacement:	CA:

Attaques spéciales:

Capacités spéciales:

Magie divine

Divinité				Alignement			
Symbole sacré				Attributions			
Arme symbole							
Niveau	Sorts par jour	Bonus	Sauvegarde	Niveau	Sorts par jour	Bonus	Sauvegarde
0				5ème			
1er				6ème			
2ème				7ème			
3ème				8ème			
4ème				9ème			

Compagnons

Race	Race
Type	Type
Nom	Nom
Déplacement	Déplacement
Dés de vie	Dés de vie
Points de vie	Points de vie
Classe d'armure	Classe d'armure
Attaques	Attaques
Domages	Domages
Compétences	Compétences
Œons	Œons
Capacités	Capacités

Race	Race
Type	Type
Nom	Nom
Déplacement	Déplacement
Dés de vie	Dés de vie
Points de vie	Points de vie
Classe d'armure	Classe d'armure
Attaques	Attaques
Domages	Domages
Compétences	Compétences
Œons	Œons
Capacités	Capacités

