

Le Moine				
Joueur		Nom		
Race		Classes Moine		
Alignement		Niveaux		
Expérience		Maîtrise XP		
Sexe	Age	Poids	Taille ( )	
Peau		Cheveux	Yeux	
Religion		DROITIER / GAUCHE / 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				<b>Particularités de race</b>	
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
	Combat à mains nues, Attaque étourdissante, Esquive totale

Richesses	
Platine	
Or	
Argent	
Bronze	
Autres	Valeur

Oons	
Science du combat à mains nues	

## 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
Attaque à mains nues							
Déclat de coups							

## Classe d'armure

Optimum	DEX	SAC	ARMURE	Bouclier	Niveau	Taille	Divers
	= 10	+					
CA pris au dépourvu						% échec des sorts profanes	
CA attaque de contact						Pénalité d'armure	

## Points de vie

Actuels:	DEX	+	DIVERS	=	
Temporaires:					

## Armure et bouclier

	Bonus CA	DEX max.	Pénalité	% sorts	Dépl.	Poids

## Armes maîtrisées

Armes courantes	<input type="radio"/>	Armes de guerre	<input type="radio"/>
Armes exotiques	<input type="radio"/>	Courdin, dague, hachette	
arbalète légère, arbalète lourde, javelot, kama*, nunchaku*			
dâcon ferré, shuriken, siangham*, ponde			

## Armures maîtrisées

Légères	<input type="radio"/>	Intermédiaires	<input type="radio"/>
Lourdes	<input type="radio"/>	Boucliers	<input type="radio"/>

\* le moine utilise son bonus d'attaque à mains nues



## Compétences

Points de compétence / niveau	(Classe: Moine)	2	+ 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.
•••	Acrobaties §					DEX	•••	Escalade + §					FOR
•••	Alchimie					INC	•••	Estimation +					INC
•••	Artisanat +					INC	•••	Evasion + §					DEX
•••	Artisanat +					INC	•••	Fouille +					INC
•••	Buff +					CHA	•••	Intimidation +					CHA
•••	Concentration +					CON	•••	Langage secret					SAG
•••	Connaissance (Mystères)					INC	•••	Lecture sur les livres					INC
•••	Connaissance (Nature)					INC	•••	Maîtrise des cordes +					DEX
•••	Connaissance (Religions)					INC	•••	Natation +					FOR
•••	Connaissance					INC	•••	Perception auditive +					SAG
•••	Connaissance					INC	•••	Premiers secours +					SAG
•••	Connaissance des sorts					INC	•••	Profession					SAG
•••	Contrefaçon +					INC	•••	Profession					SAG
•••	Crochetage					DEX	•••	Psychologie +					SAG
•••	Décryptage					INC	•••	Renseignements +					CHA
•••	Déguisement +					CHA	•••	Représentation +					CHA
•••	Déplacement silencieux + §					DEX	•••	Saut + §					FOR
•••	Désamorçage / Sabotage					INC	•••	Scrutatorion +					INC
•••	Détection +					SAG	•••	Sens de l'orientation					SAG
•••	Diplomatie +					CHA	•••	Sens de la nature +					SAG
•••	Discretion + §					DEX	•••	Utilisation objets magiques					CHA
•••	Dressage					CHA	•••	Vol à la tire §					DEX
•••	Empathie animale					CHA	•••						
•••	Equilibre + §					DEX	•••						
•••	Equitation +					DEX	•••						

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

## Monture, animal de compagnie, familier

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

