

Bonus de base à l'attaque

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

Armes

	Attaque	Dégâts	Critique	Portée	Taille	Type	Poids

Armure et bouclier

	Bonus CA	DEX max.	Pénalité	% sorts	Dépl.	Poids

Classe d'armure

Initiative

Optimum	Armure	Bouclier	DEX	Taille	Divers		
= 10 +						DEX	Divers
CA pris au dépourvu	% échec des sorts propres						+
CA attaque de contact	Pénalité d'armure						

Points de vie

Force

Constitution

Dextérité

Déplacement

Actuels:					
Temporaires:					

Jets de sauvegarde

	Total	Base	Carac.	Magie	Divers	Temp.
Vigueur (CON)						
Réflexes (DEX)						
Volonté (SAC)						

Armes maîtrisées

Armures maîtrisées

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

Compétences

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

+ Utilisables non-entraîné

§ Pénalité d'armure ou d'encombrement

Rangs max CC: niveau+3; Rangs max CAC: (niveau+3)/2

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:	

Magie divine

Magie divine			
Classe (niveau)			
Divinité			
Symbole sacré, Arme symbolique			
Attributions:		Les domaines	
		Domaine 1:	
Repousser les morts vivants		Pouvoir:	
<i>Ne provoque pas d'attaque d'opportunité</i>		1	
<i>Portée : 20 mètres (cône)</i>		2	
<i>Durée : 1 minute</i>		3	
<i>Si le prêtre s'approche à - de 3 m -> libération</i>		4	
<i>Si acculés, se dépendent mais -2 CA et attaques</i>		5	
<i>Niveau - double OV mort-vivant -> destruction</i>		6	
Tentatives par jour (3+CHA+don éventuel)		7	
Renvoi: 1d20 + modificateur de Charisme		8	
0	Niveau du prêtre - 4	9	
		Domaine 2:	
		Pouvoir:	
1 - 3	Niveau du prêtre - 3	1	
4 - 6	Niveau du prêtre - 2	2	
7 - 9	Niveau du prêtre - 1	3	
10 - 12	Niveau du prêtre	4	
13 - 15	Niveau du prêtre + 1	5	
16 - 18	Niveau du prêtre + 2	6	
19 - 21	Niveau du prêtre + 3	7	
22 +	Niveau du prêtre + 4	8	
Efficacité: 2d6 + niveau		9	
<i>OV total de morts-vivants repoussés</i>		8	
<i>Les plus faibles et les plus proches d'abord</i>		9	
Niveau	Sorts par jour	Sorts bonus	OO Sauvegarde
0		0	
1er	+1 (domaine)		
2ème	+1 (domaine)		
3ème	+1 (domaine)		
4ème	+1 (domaine)		
5ème	+1 (domaine)		
6ème	+1 (domaine)		
7ème	+1 (domaine)		
8ème	+1 (domaine)		
9ème	+1 (domaine)		