

NOM DU PERSONNAGE				JOUEUR			
Moine		Humain (Élé-Air-P)		Loyal neutre		Inexistant	
CLASSE		RACE		ALIGNEMENT		DIEU	
7	m	±24 ans	Homme	1m82	72Kg	Blanc	Argenté
NIVEAU	CATÉGORIE	ÂGE	SEXE	TAILLE	POIDS	YEUX	CHEVEUX

DE TAILLE						TOTAL										REDUCTION DES DEGATS		DES DE VIE		VITESSE DE DEPLACEMENT			
CARACTERISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPORAIRE	MODIF. TEMPORAIRE		BLESSURES/PV ACTUELS	DEGATS TEMPORAIRES																
FOR FORCE	16	(+3)	2	(+4)	PV POINTS DE VIE	147							-3	2d8	9m +6m								
DEX DEXTERITE	19	(+4)	5	(+7)	CA CLASSE D'ARMEURE	23	-10	0	0	(+4)	0	+2	+4		25%	0%	0	-10					
CON CONSTITUTION	17	(+3)	3	(+5)		TOTAL		BONUS D'ARMEURE	BONUS DE BOUCIER	MOD. DE DEX	MOD. DE TAILLE	ARMURE NATURELLE	MOD. DIVERS		CHANCE D'ETRE	ECHEC DES SORTS	PENALITE D'ARMEURE A LA MAGIE	RESISTANCE A LA MAGIE					

INT INTELLIGENCE	14	(+2)	0	(+2)	INITIATIVE MODIFICATEUR +11 TOTAL (+4) MOD. DE DEX +4 MOD. DIVERS	COMPÉTENCES DEGRÉ DE MAÎTRISE MAX. 0 / 70						
SAG SAGESSE	17	(+3)	1	(+4)			COMPÉTENCE	CARACTÉRISTIQUE ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	MOD. DE CARACTÉRISTIQUE	DEGRÉ DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS
CHA CHARISME	12	(+1)	2	(+0)				☒ ACROBATIES	DEX*	21	(+4)	10

JETS DE SAUVEGARDE	TOTAL	JET DE SAUVEGARDE DE BASE	MOD. DE CARACTÉRISTIQUE	MOD. MAGIQUES	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRES	MODIFICATEURS PARTICULIERS
RÉFLEXE (DEXTERITÉ)	12	+5	+7				
VIGUEUR (CONSTITUTION)	10	+5	+5				
VOLONTÉ (SAGESSE)	9	+5	+4				

	TOTAL	BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MOD. DE FOR	MOD. DE TAILLE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRES
BONUS D'ATTAQUE AU CORPS À CORPS	+9	+5	(+3)	0		
BONUS D'ATTAQUE À DISTANCE	+12	+5	(+4)	0		
	TOTAL	BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MOD. DE DEX	MOD. DE TAILLE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRES

ARME			BONUS TOTAL À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	COUP CRITIQUE
Mains nues			+12	2d6	X2
PORTÉE	POIDS	TYPE	TAILLE	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES	
1.5m	0	contondant	-	-	

ARME			BONUS TOTAL À L'ATTAQUE		DÉGÂTS	COUP CRITIQUE
Gants de pierre antique (U)			+9		2d12	X4
PORTÉE	POIDS	TYPE	TAILLE	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES		
1.5m	20kg	contondant	G	Magique		

ARME			BONUS TOTAL À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	COUP CRITIQUE
PORTÉE	POIDS	TYPE	TAILLE	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES	

ARMURE/OBJET DE PROTECTION		TYPE	BONUS À LA CA	BONUS DE DEX MAX.
(Ensemble) L'évolution Inf.		Habit	0	-
PÉNALITÉ D'ARMURE	ÉCHEC DES SORTS	VITESSE DÉP.	POIDS	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES
0	-	-	1kg	+2for,+5dex,+3con,+1sag,-2cha

BOULIER/OBJET DE PROTECTION	BONUS À LA CA	POIDS	PÉNALITÉ D'ARMURE	ÉCHEC DES SORTS
PROPRIÉTÉS SPÉCIALES				

MUNITIONS

AUTRE CLASSE	COMPÉTENCES				DEGRÉ DE MAÎTRISE MAX. 0 / 70			
	COMPÉTENCE	CARACTÉRISTIQUE ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	MOD. DE CARACTÉRISTIQUE	DEGRÉ DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS		
☒	ACROBATIES	DEX ³	21	= (+4)	+ 10	+ 4		
☐	ART DE LA MAGIE	INT	8	= (+2)	+ 5	+ 6		
☒	ARTISANAT ■ ()	INT	9	= (+2)	+ 5	+ 2		
☐	BLUFF ■	CHA		= (+1)	+ 5	+ 2		
☐	CONCENTRATION ■	CON	15	= (+3)	+ 10	+ 2		
☐	CONNAISSANCES (ARCHITECTURE ET INGÉNIERIE)	INT		= (+2)	+ 5	+ 2		
☐	CONNAISSANCES (BARBARES)	INT		= (+2)	+ 5	+ 2		
☐	CONNAISSANCES (FOLK LOCAL)	INT		= (+2)	+ 5	+ 2		
☐	CONNAISSANCES (GÉOGRAPHIE)	INT		= (+2)	+ 5	+ 2		
☐	CONNAISSANCES (HISTOIRE)	INT		= (+2)	+ 5	+ 2		
☐	CONNAISSANCES (MYSTÈRES)	INT	12	= (+2)	+ 10	+ 2		
☒	CONNAISSANCES (NATURE)	INT	12	= (+2)	+ 10	+ 2		
☐	CONNAISSANCES (NOBLESSE ET ROYAUTÉ)	INT		= (+2)	+ 5	+ 2		
☒	CONNAISSANCES (RELIGION)	INT		= (+2)	+ 5	+ 2		
☐	CONTREFAÇON ■	INT		= (+2)	+ 5	+ 2		
☐	CROCHETAGE	DEX		= (+4)	+ 5	+ 2		
☐	DÉCRYPTAGE	INT		= (+2)	+ 5	+ 2		
☐	DÉGUISEMENT ■	CHA		= (+1)	+ 5	+ 2		
☒	DÉPLACEMENT SILENCIEUX ■	DEX ³		= (+4)	+ 5	+ 2		
☐	DÉSAMORÇAGE/SABOTAGE	INT		= (+2)	+ 5	+ 2		
☒	DÉTECTION ■	SAG		= (+3)	+ 5	+ 2		
☒	DIPLOMATIE ■	CHA		= (+1)	+ 5	+ 2		
☒	DISCRÉTION ■	DEX ³		= (+4)	+ 5	+ 2		
☐	DRESSAGE	CHA		= (+1)	+ 5	+ 2		
☐	EMPATHIE AVEC LES ANIMAUX	CHA		= (+1)	+ 5	+ 2		
☒	ÉQUILIBRE ■	DEX ³	9	= (+4)	+ 5	+ 2		
☐	ÉQUITATION ■ ()	DEX		= (+4)	+ 5	+ 2		
☒	ESCALADE ■	FOR ³		= (+3)	+ 5	+ 2		
☐	ESTIMATION ■	INT		= (+2)	+ 5	+ 2		
☒	ÉVASION ■	DEX ³	17	= (+4)	+ 10	+ 2		
☐	FOUILLE ■	INT		= (+2)	+ 5	+ 2		
☐	INTIMIDATION ■	CHA		= (+1)	+ 5	+ 2		
☐	LANGAGE SECRET	SAG		= (+3)	+ 5	+ 2		
☐	LECTURE SUR LES LÈVRES	INT		= (+2)	+ 5	+ 2		
☐	MAÎTRISE DES CORDES ■	DEX	9	= (+4)	+ 5	+ 2		
☒	NATATION ■	FOR ³		= (+3)	+ 5	+ 2		
☒	PERCEPTION AUDITIVE ■	SAG		= (+3)	+ 5	+ 2		
☐	PREMIERS SECOURS ■	SAG		= (+3)	+ 5	+ 2		
☐	PROFESSION ()	SAG		= (+3)	+ 5	+ 2		
☒	PSYCHOLOGIE ■	SAG		= (+3)	+ 5	+ 2		
☐	RENSEIGNEMENTS ■	CHA		= (+1)	+ 5	+ 2		
☒	REPRÉSENTATION ■ ()			= (+1)	+ 5	+ 2		
	()			=	+ 5	+ 2		
	()	CHA		=	+ 5	+ 2		
☒	SAUT ■	FOR ³	18	= (+3)	+ 10	+ 4		
☐	SCRUTATION ■	INT		= (+2)	+ 5	+ 2		
☐	SENS DE L'ORIENTATION	SAG		= (+3)	+ 5	+ 2		
☐	SURVIE ■	SAG	8	= (+3)	+ 5	+ 4		
☒	UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES	CHA	5	= (+1)	+ 5	+ 2		
☐	VOL À LA TIRE	DEX ³		= (+4)	+ 5	+ 2		
☐				=	+ 5	+ 2		
☐								

[illegible]

pp —

CLA6-École Renforcé (Invocation)

0:			
1 st :			
2 nd :			
3 rd :			
4 th :			
5 th :			
6 th :			
7 th :			
8 th :			
9 th :			

MOD.
AU DE

DD DU
JET DE SAU
VEGARDE

SORTS SORTSEN
PAR JOUR BONUS

		
CHARGE LÉGÈRE	CHARGE INTERMÉDIAIRE	CHARGE LOURDE
		
PORTER À BOUT DE BRAS CHARGE MAX.	SOULEVER 2 x CHARGE MAX.	TIRER OU POUSSER 5 x CHARGE MAX.

langues de départ = commun + langues raciales + bonus d'Int
chaque langue additionnelle = 1 degré de maîtrise en Langue
Commun, Planaires, +2 langue au choix

DD DU
JET DE SAU
VEGARDE

SORTS SORTSEN
PAR JOUR BONUS

	0		0
	1^E		
	2^E		
	3^E		
	4^E		
	5^E		
	6^E		
	7^E		
	8^E		
	9^E		

NOMBRE DE SORTS CONNUS

0 _____ 1st _____ 2nd _____
3rd _____ 4th _____ 5th _____
6th _____ 7th _____ 8th _____
9th _____