

Joueur :

Date de création:

Nom : **Surnom :**

Race: **Taille:** **Poids:** **Sexe :** **Yeux :** **Cheveux :**

Description Physique:

.....

.....

CARACTERISTIQUES	Equipos NAT	Bonus / Magie	Bonus aux jets
. FORCE :			
. DEXTERITE :			
. VIGUEUR :			
. PERCEPTION :			
. INTELLIGENCE :			
. VOLONTE :			
. CHARISME :			

CARACS SPECIALES

Courage :
Don :
Classe sociale :
Honneur :

Points :

Intimidation
D20 + Honneur x 2 + Cha + Vig , Vol et For > 15

BONUS	SCORE

Points de Vie : <input type="text"/>	Points d'Armure : <input type="text"/>
Dégats:	Dégats:
A 50% de PV perdus: - 2 à tous les jets A 30 PV et moins: - 6 jets d'actions, -25 au % et - 4 jets de carac	Armure légère: +10PV = Entretien d'armure / -10PV = Couture Armure lourde: +25PV = Entretien d'armure / -25PV = Forgeron

Les 20 :

.....

.....

.....

Points de Fatigue:

Bonus PF:

A partir de 5 le PJ lance un jet de vigueur pour chaque action. Chaque point au-delà de 5 est un malus pour le jet de vigueur.

Points d'Absorption:

Armure	Comp	Objet	Don	Autre

ARMURE ET EQUIPEMENTS DEFENSIFS			
Type	Bonus def	Malus ini	PV
—			
—			
—			

Armure légère: - 1 CC, Armure lourde: -2 au CC, Armure lourde complète: -3 au CC
Bouclier large: -1 en acuité, Bouclier Pavois: -2 en acuité

Aj CC:
Aj acuité:

SCORES DE DEFENSE		Bonus	Score
. Position défensive	= Vigueur + Armure + Bouclier + D20 :		
. Parade au bouclier	= MAC + bonus bouclier x2 + Aj def :		
. Esquive	= Dextérité + Aptitudes + compétences + D20 :		
. Parade agressive	= Attaque comparée (si loupé = surprise) :		
. Surprise (sans PA)	= Vigueur + Armure :		
. Défense Naturelle (sans PA)	= Vigueur + Perc /2 + Armure :		

BONUS A TOUS LES JETS:

AJ CHANCE:

RELANCE DE JETS:

RM :	RENVOI :		
RESISTANCES			
Feu :	Aj	Score	
Eau :			Acide :
Foudre :			Poison :
Terre :			Magie blanche :
Air :			Magie noire :
			Autres :

COMPETENCES MARTIALES			
Armes	Niv	Bonus	Main
—			
—			
—			
—			

MANIEMENT D'ARME	
Types	Niv
—	
—	
—	

AJ SURPRISE :

BONUS AU CC :

PA	Att	Def	Esq	Dep

ARMES										DEGATS				INITIATIVE							
D20 + Carac + Aj	Carac	Bonus arme	Allonge	Niveau martial	Manie d'arme	Score nat	Aju race	Comp classe	Div	TOTAL	Dés	AJ Mart ou force	Aj comp	Div	TOTAL	Aj arme	Aj armure	Aj bouclier	Div	TOTAL	

COUPS SPECIAUX	
—	
—	
—	
—	
—	
—	

TALENTS Roublard	
Aj	Score
Dép silencieux:	
Caché ds l'ombre:	
Ecouter bruit:	
Vol à la tire:	

Classe : N°: PC : PX :
Lieu de naissance : Famille :
Religion :
Gilde / Clan :
Titres / Rangs :
Autres :

BONUS RACIAL / AUTRES
.....
.....

TRAITS PARTICULIERS
.....
.....

MAUVAISES FORTUNES :

DONS :

TRAITS DE CARACTERES
.....
.....
.....

NOTES :

INFOS PJ :

EQUIPEMENTS	
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

INFOS PNJ :

OBJETS MAGIQUES
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Descriptions

POSSESSIONS
.....
.....
.....
.....
.....

LANGUES
.....
.....
.....
.....