

### PERSONNAGE

### DESCRIPTION

CLASSE/NIVEAU / RACE THEME

TAILLE VITESSE GENRE MONDE D'ORIGINE

ALIGNEMENT DEITEE JOUEUR

TOTAL MOD DEX MOD DIV.  
 =  +

### CARACTERISTIQUES

	SCORE	MOD.	SCORE AUGMENTE	MOD. AUGMENTE
<b>FOR</b> FORCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>DEX</b> DEXTERITE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>CON</b> CONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>INT</b> INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>SAG</b> SAGESSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>CHA</b> CHARISME	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### INITIATIVE

### VIE ET PERSEVERANCE

	POINTS ENDURANCE	POINTS DE VIE	POINTS DE PERSEVERANCE
TOTAL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ACTUELS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### CLASSE D'ARMURE

<b>CAE</b> CLASSE ARMURE ENERGETIQUE	TOTAL	= 10 +	BONUS ARMURE	+ DEX MOD	+ MOD DIV.
<b>CAC</b> CLASSE ARMURE CINETIQUE	TOTAL	= 10 +	BONUS ARMURE	+ DEX MOD	+ MOD DIV.
CA VS. MANOEUVRES COMBAT	TOTAL	= 8 +	<b>CAC</b>		
RD	RESISTANCES				

### COMPETENCES

RANGS DE COMPETENCES  
 BASE RANGS  PAR NIVEAU

TOTAL RANGS

TOTAL RANGS BONUS CLASSE MOD CARAC MOD DIV.

<input type="checkbox"/> ACROBATIES* (DEX)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ATHLETISME* (FOR)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> BLUFF (CHA)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
† <input type="checkbox"/> CULTURE (INT)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> DEGUISEMENT (CHA)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE (CHA)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> DISCRETION (DEX)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
† <input type="checkbox"/> ESCAMOTAGE (DEX)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
† <input type="checkbox"/> INFORMATIQUE (INT)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
† <input type="checkbox"/> INGENIERIE (INT)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> INTIMIDATION (CHA)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
† <input type="checkbox"/> MEDECINE (INT)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
† <input type="checkbox"/> MYSTICISME (SAG)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> PERCEPTION (SAG)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> PILOTING (DEX)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
† <input type="checkbox"/> PROFESSION (CHA, INT, OU SAG)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
† <input type="checkbox"/> PROFESSION (CHA, INT, OU SAG)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> PSYCHOLOGIE (SAG)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
† <input type="checkbox"/> SCIENCES DE LA VIE (INT)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
† <input type="checkbox"/> SCIENCES PHYSIQUES (INT)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> SURVIE (SAG)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>

† Formation necssaire  Comp Classe \* Malus d'Armure s'applique

### NOTES COMPETENCES

### JETS DE SAUVEGARDE

	TOTAL	BASE SAVE	ABILITY MOD	MISC MOD
<b>VIGUEUR</b> (CONSTITUTION)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<b>REFLEXE</b> (DEXTERITE)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>
<b>VOLONTE</b> (SAGESSE)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>

### BONUS ATTAQUE

BONUS BASE ATTAQUE (BBA)

ATT. MELEE	TOTAL	=	BBA	+ MOD FOR	+ MOD DIV.
ATT. DISTANCE	TOTAL	=	BBA	+ MOD DEX	+ MOD DIV.
ATT. LANCER	TOTAL	=	BBA	+ MOD FOR	+ MOD DIV.

### ARMES

ARME	NIV.	BONUS ATT.	DEGATS
CRITIQUE	PORTEE	TYPE	MUN./USAGE SPECIAL
ARME	NIV.	BONUS ATT.	DEGATS
CRITIQUE	PORTEE	TYPE	MUN./USAGE SPECIAL
ARME	NIV.	BONUS ATT.	DEGATS
CRITICAL	PORTEE	TYPE	MUN./USAGE SPECIAL
ARME	NIV.	BONUS ATT.	DEGATS
CRITIQUE	PORTEE	TYPE	MUN./USAGE SPECIAL



NOTES