



JCFM

CB

NOM DU PERSONNAGE Guerrier 1 / Mage 0 / Champ prof 0

ALIGNEMENT

JOUEUR Cayden Cailéan

CLASSE ET NIVEAU demi-elfe

M M 30

DIVINITÉ 1m70 75kg ORIGINE Blonds verts

FEUILLE DE PERSONNAGE

RACE CATÉGORIE DE TAILLE SEXE ÂGE TAILLE POIDS CHEVEUX YEUX

CARACTÉRISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPORAIRE	MOD. TEMPORAIRE	PV POINTS DE VIE	TOTAL	RD
FOR FORCE	16	+3				13	
DEX DEXTERITÉ	15	+2					
CON CONSTITUTION	15	+2					
INT INTELLIGENCE	18	+4					
SAG SAGESSE	14	+2					
CHA CHARISME	14	+2					

VD DÉPLACEMENT	MÈTRES	CASES	MÈTRES AVEC ARMURE	CASES	MOD. TEMPORAIRES
	9	6	9	6	
VITESSE DE DÉPLACEMENT		VITESSE DE DÉPLACEMENT			
VOL	MANŒUVRABILITÉ	NATATION	ESCALADE	CREUSEMENT	

CA CLASSE D'ARMURE	16	= 10 +	4	+		+	2	+		+		+		+		+	
TOTAL			BONUS D'ARMURE		BONUS DE BOUCLIER		MOD. DE DEX		MOD. DE TAILLE		ARMURE NATURELLE		MOD. DE PARADE		MOD. DIVERS		MOD. DIVERS
CONTACT CLASSE D'ARMURE	12		PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE	14													

JETS DE SAUVEGARDE	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. DE CARACTÈRE	MOD. MAGIQUE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	MOD.
RÉFLEXES (DEXTERITÉ)	2	= 0	+ 2				
VIGUEUR (CONSTITUTION)	4	= 2	+ 2				
VOLONTÉ (SAGESSE)	2	= 0	+ 2				

BBA BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	+1		RÉSISTANCE À LA MAGIE	0		
BMO BONUS DE MANŒUVRE OFFENSIVE	4	= 1	+ 3	+ 0		
DMD BÉGRÉ DE MANŒUVRE DÉFENSIVE	16	= 1	+ 3	+ 2	+ 0	+ 10

ARMES		BONUS À L'ATTAQUE	CRITIQUE
lame incurvée elfique		+4	18-20/x2
TYPE	PORTÉE	MUNITIONS	DÉGÂT
			1d10+4

ARMES		BONUS À L'ATTAQUE	CRITIQUE
TYPE	PORTÉE	MUNITIONS	DÉGÂT

ARMES		BONUS À L'ATTAQUE	CRITIQUE
TYPE	PORTÉE	MUNITIONS	DÉGÂT

ARMES		BONUS À L'ATTAQUE	CRITIQUE
TYPE	PORTÉE	MUNITIONS	DÉGÂT

ARMES		BONUS À L'ATTAQUE	CRITIQUE
TYPE	PORTÉE	MUNITIONS	DÉGÂT

COMPÉTENCES

NOM DE LA COMPÉTENCE	BONUS TOTAL	MOD. DE CARACTÉRISTIQUE	RANG	MOD. DIVERS
<input type="checkbox"/> ACROBATIES	0	=DEX 2	+ +	-2
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT		=INT 4	+ +	
<input type="checkbox"/> ARTISANAT		=INT 4	+ +	
<input type="checkbox"/> ARTISANAT		=INT 4	+ +	
<input type="checkbox"/> ART DE LA MAGIE*		=INT 4	+ +	
<input type="checkbox"/> BLUFF		=CHA 2	+ +	
<input type="checkbox"/> CONN. (EXPLORATION)*		=INT	+ +	
<input checked="" type="checkbox"/> CONN. (FOLKLORE LOCAL)*	8	=INT 4	+ 1	+ 3
<input type="checkbox"/> CONN. (GÉOGRAPHIE)*		=INT	+ +	
<input type="checkbox"/> CONN. (HISTOIRE)*		=INT	+ +	
<input checked="" type="checkbox"/> CONN. (INGÉNIERIE)*	8	=INT 4	+ 1	+ 3
<input type="checkbox"/> CONN. (MYSTÈRES)*		=INT	+ +	
<input type="checkbox"/> CONN. (NATURE)*		=INT	+ +	
<input type="checkbox"/> CONN. (NOBLESSE)*		=INT	+ +	
<input type="checkbox"/> CONN. (PLANS)*		=INT	+ +	
<input type="checkbox"/> CONN. (RELIGION)*		=INT	+ +	
<input type="checkbox"/> DÉGUISEMENT		=CHA	+ +	
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE		=CHA	+ +	
<input type="checkbox"/> DISCRÉTION		=DEX	+ +	
<input type="checkbox"/> DRESSAGE*		=CHA	+ +	
<input checked="" type="checkbox"/> ÉQUITATION	0	=DEX 2	+ +	-2
<input checked="" type="checkbox"/> ESCALADE	5	=FOR 3	+ 1	+ 3-2
<input type="checkbox"/> ESCAMOTAGE*		=DEX	+ +	
<input type="checkbox"/> ESTIMATION		=INT	+ +	
<input type="checkbox"/> ÉVASION		=DEX	+ +	
<input checked="" type="checkbox"/> INTIMIDATION		=CHA	+ +	
<input type="checkbox"/> LINGUISTIQUE*		=INT	+ +	
<input checked="" type="checkbox"/> NATATION	5	=FOR 3	+ 1	+ 3-2
<input type="checkbox"/> PERCEPTION	5	=SAG 2	+ 1	+ 2
<input type="checkbox"/> PREMIERS SECOURS		=SAG	+ +	
<input type="checkbox"/> PROFESSION*		=SAG	+ +	
<input type="checkbox"/> PROFESSION*		=SAG	+ +	
<input type="checkbox"/> PSYCHOLOGIE		=SAG	+ +	
<input type="checkbox"/> REPRÉSENTATION		=CHA	+ +	
<input type="checkbox"/> REPRÉSENTATION		=CHA	+ +	
<input type="checkbox"/> SABOTAGE*		=DEX	+ +	
<input checked="" type="checkbox"/> SURVIE	6	=SAG 2	+ 1	+ 3
<input type="checkbox"/> UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES*		=CHA	+ +	
<input type="checkbox"/> VOL		=DEX	+ +	

COMPÉTENCES DE CLASSE * FORMATION NÉCESSAIRE

MODIFICATEURS PARTICULIERS
+2 vs enchantements, immu sommeil
sang elfique

LANGUES:
commun, elfe, draconien, goblin, sylvestre, géant

