

Tanerûne

ÉFRELAS Race **CN** Alignement **MATHIEU** Joueur **P 1,17 M** Cat. Taille **M** Sexe
MAGE Classe **Divinité** **22** Âge **35** Poids **NOIRS** Cheveux **DORÉS** Yeux


 Langues: **COMMUN, EFRELAS**

Caractéristique	Valeur	Modificateur	Valeur Temp.	Mod. temp.	Pts de vie	Total	Résist. dommages
For	9	-1			PV	9	
Dex	14	+2			Points de vie actuels		
Con	15	+2			Dommages non létaux		
Int	20	+5			Initiative	Dextérité	Divers
Sag	12	+1			Init	2	= 2
Cha	17	+3			Total		

Classe d'Armure	Armure	Bouclier	Dextérité	Taille	Arm. nat.	Parade	Divers	Total
CA = 10	0	0	2	1	0	0	0	13
CA de contact	Score	Pris au dépourvu	Score	Modificateurs / divers				
Contact	13	Pris au dépourvu	11					

Jet de sauvegarde	Base	Carac.	Magique	Divers	Temp.	Total	Divers
JS réflexes (dex)	3	0	2		1		
JS Vigueur (Con)	2	0	2		1		1 ST POISSON
JS Volonté (Sag)	4	2	1		1		
Résist. magie							

Bonus de Base à l'Attaque	Base	Force/dex	Taille	Divers	Magie	Temp.	Total
BBA	1	-1	1				1 ST SOL
Bonus de manœuvre offensive	BBA	Force	Taille	Total			
BMO	1	-1	-1	-1			
Degré de manœuvre défensive	BBA	Force	Dex	Taille	Total		
DMD = 10 +	1	-1	2	-1	11		

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
Type	Portée	Munitions	Divers	

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
Type	Portée	Munitions	Divers	

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
Type	Portée	Munitions	Divers	

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
Type	Portée	Munitions	Divers	

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
Type	Portée	Munitions	Divers	

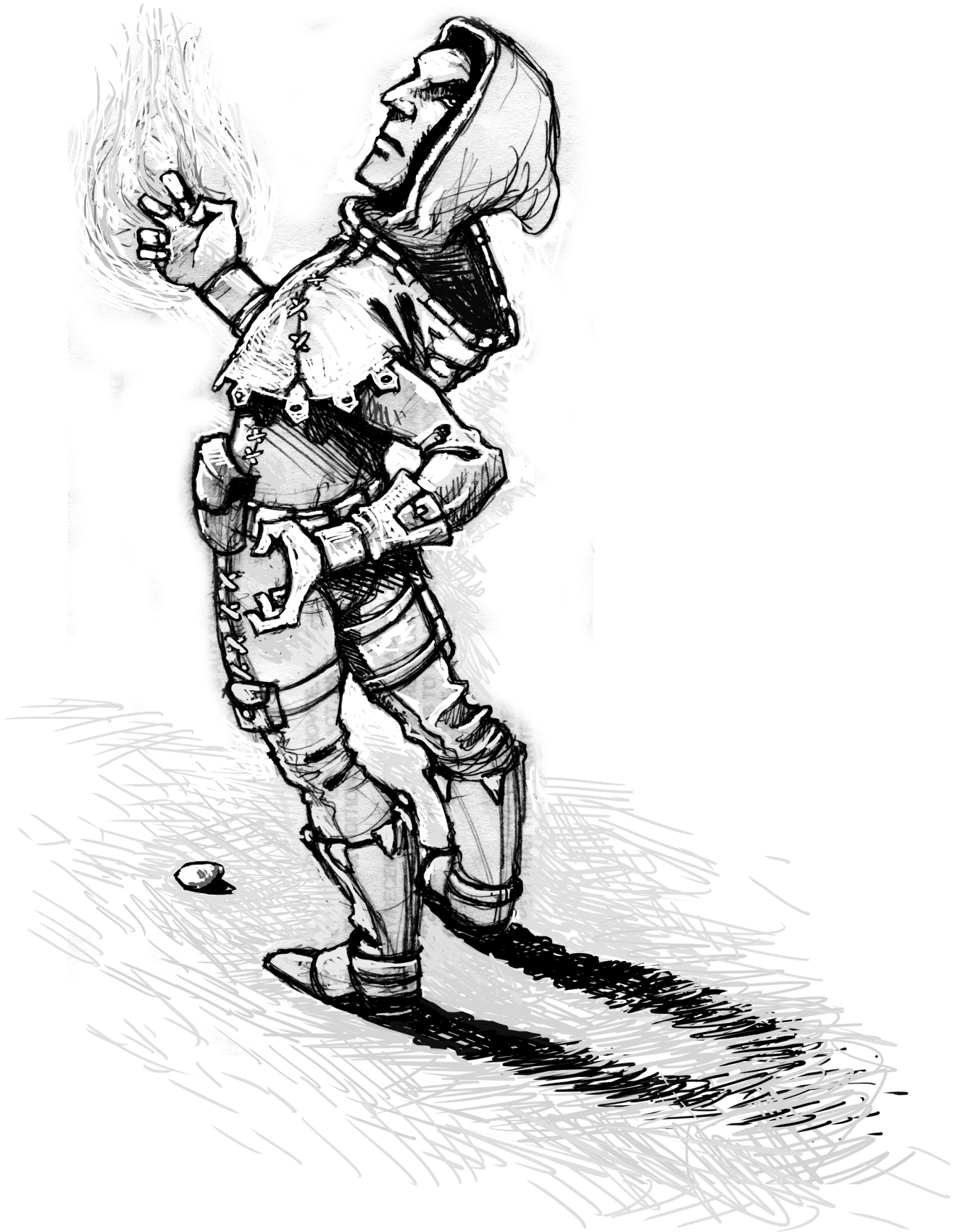
Divers

Vitesse de déplacement	Ss armure (m)	Ss armure (cases)	Ac armure (m)	Ac armure (cases)	Modif. temp.
Vitesse de déplacement	6 M	4 CASES	6 M	4 CASES	
Vol	Manœuvrabilité	Natation	Escalade	Creusement	

Compétences

Compétence de classe * Formation nécessaire

Compétence	Rang	+ Bonus carac	+ Bonus	+ Bonus	= Total
<input type="checkbox"/> Acrobaties	0	2			3
<input checked="" type="checkbox"/> Art de la magie *	1	5	3		9
Artisanat					
<input type="checkbox"/>		5			5
<input type="checkbox"/>		5			5
<input type="checkbox"/> Bluff		3			3
Connaissances *					
<input checked="" type="checkbox"/> Exploration *		5			5
<input checked="" type="checkbox"/> Folklore local *		5			5
<input checked="" type="checkbox"/> Géographie *		5			5
<input checked="" type="checkbox"/> Histoire *	1	5	3		9
<input checked="" type="checkbox"/> Ingénierie *		5			5
<input checked="" type="checkbox"/> Mystères *	1	5	3		9
<input checked="" type="checkbox"/> Nature *		5			5
<input checked="" type="checkbox"/> Noblesse *		5			5
<input checked="" type="checkbox"/> Plans *		5			5
<input checked="" type="checkbox"/> Religion *	1	5	3		9
<input checked="" type="checkbox"/>		5			5
<input checked="" type="checkbox"/>		5			5
<input type="checkbox"/> Déguisement		3			3
<input type="checkbox"/> Diplomatie		3			3
<input type="checkbox"/> Discrétion		2			2
<input type="checkbox"/> Dressage		3			3
<input type="checkbox"/> Équitation		2			2
<input type="checkbox"/> Escalade		-1			-1
<input type="checkbox"/> Escamotage		3			3
<input checked="" type="checkbox"/> Estimation	1	5	3		9
<input type="checkbox"/> Évasion		2			2
<input type="checkbox"/> Intimidation		3			3
<input checked="" type="checkbox"/> Linguistique	1	5	3		9
<input type="checkbox"/> Natation		-1			-1
<input type="checkbox"/> Perception		1			2
<input type="checkbox"/> Premiers secours		1			1
Profession *					
<input type="checkbox"/>		1			1
<input type="checkbox"/>		1			1
<input type="checkbox"/> Psychologie		1			1
Représentation					
<input type="checkbox"/>		3			3
<input type="checkbox"/>		3			3
<input type="checkbox"/> Sabotage		2			2
<input type="checkbox"/> Survie		1			1
<input type="checkbox"/> Utilisation d'objets magiques *		3			3
<input checked="" type="checkbox"/> Vol	1	2	3		7



Tanerâne

Tanerûne

ÉFRELAS CN **MATHIEU** P : 1,17 M M
 Race Alignement Joueur Cat. Taille Sexe
MAGE 22 35 DORÉS NOIRS
 Classe Divinité Âge Poids Cheveux Yeux

2
 Niv actuel
 Langues **COMMUN, EFRELAS**

Caractéristique	Valeur	Modificateur	Valeur Temp	Mod temp	Pts de vie	Total	Résist. dommages
For	9	-1			PV	18	
Dex	14	+2			Points de vie actuels		
Con	15	+2			Dommages non létaux		
Int	20	+5			Initiative	Dextérité	Divers
Sag	12	+1			Init	2	= 2
Cha	17	+3					

Vitesse de déplacement	Ss armure (m)	Ss armure (cases)	Ac armure (m)	Ac armure (cases)	Modif. temp.
Vitesse de déplacement	6	4	6	4	
	Vol	Manœuvrabilité	Natation	Escalade	Creusement

Classe d'Armure	Armure	Bouclier	Dextérité	Taille	Arm. nat	Parade	Divers	Total
CA = 10	0	0	2	1	0	0	0	13
CA de contact	Score	Pris au dépourvu	Score	Modificateurs / divers				
Contact	13	Pris au dépourvu	11					

Compétences

Compétence de classe * Formation nécessaire

Compétence	Rank	+ Bonus caract	+ Bonus	+ Bonus	= Total
<input type="checkbox"/> Acrobaties	0	2			3
<input checked="" type="checkbox"/> Art de la magie *	2	5	3		10
Artisanat					
<input type="checkbox"/>		5			5
<input type="checkbox"/>		5			5

Jet de sauvegarde	Base	Carac	Magique	Divers	Temp	Total	Divers
JS réflexes (dex)	0	2		1		3	
JS Vigueur (Con)	0	2		1 ^{1st POISON}		2	
JS Volonté (Sag)	3	1		1		5	
Résist. magie							

Bluff ----- 3 ----- 3

Bonus de Base à l'Attaque	Base	Force/dex	Taille	Divers	Magie	Temp	Total
BBA	1	-1	1			1 ^{1st SOL}	1
Bonus de manœuvre offensive	BBA	Force	Taille	Total			
BMO	1	-1	-1	-1			
Degré de manœuvre défensive	BBA	Force	Dex	Taille	Total		
DMD = 10 +	1	-1	2	-1	11		

<input type="checkbox"/> Bluff		3			3
Connaissances *					
<input checked="" type="checkbox"/> Exploration *	1	5	3		9
<input checked="" type="checkbox"/> Folklore local *	1	5	3		9
<input checked="" type="checkbox"/> Géographie *	1	5	3		9
<input checked="" type="checkbox"/> Histoire *	1	5	3		9
<input checked="" type="checkbox"/> Ingénierie *		5			5
<input checked="" type="checkbox"/> Mystères *	2	5	3		10
<input checked="" type="checkbox"/> Nature *		5			5
<input checked="" type="checkbox"/> Noblesse *		5			5
<input checked="" type="checkbox"/> Plans *	1	5	3		9
<input checked="" type="checkbox"/> Religion *	1	5	3		9
<input checked="" type="checkbox"/>		5			5
<input checked="" type="checkbox"/>		5			5

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
	DAGUE	1	19-20 x 2	1D3
Type	Portée	Munitions	Divers	

<input type="checkbox"/> Déguisement		3			3
<input type="checkbox"/> Diplomatie		3			3
<input type="checkbox"/> Discrétion		2			2
<input type="checkbox"/> Dressage		3			3
<input type="checkbox"/> Équitation		2			2
<input type="checkbox"/> Escalade		-1			-1
<input type="checkbox"/> Escamotage		3			3
<input checked="" type="checkbox"/> Estimation	1	5	3		9
<input type="checkbox"/> Évasion		2			2
<input type="checkbox"/> Intimidation		3			3
<input checked="" type="checkbox"/> Linguistique	1	5	3		9
<input type="checkbox"/> Natation		-1			-1
<input type="checkbox"/> Perception		1			2
<input type="checkbox"/> Premiers secours		1			1

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
Type	Portée	Munitions	Divers	

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
Type	Portée	Munitions	Divers	

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
Type	Portée	Munitions	Divers	

Profession *					
<input type="checkbox"/>		1			1
<input type="checkbox"/>		1			1

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
Type	Portée	Munitions	Divers	

<input type="checkbox"/> Psychologie		1			1
Représentation					
<input type="checkbox"/>		3			3
<input type="checkbox"/>		3			3

Divers

<input type="checkbox"/> Sabotage		2			2
<input type="checkbox"/> Survie		1			1
<input type="checkbox"/> Utilisation d'objets magiques *		3			3
<input checked="" type="checkbox"/> Vol		2	2	3	7

Ilmatar

Caractéristique	Valeur	Modificateur	Valeur Temp	Mod. temp.	Pts de vie	Total	Réset. dommages
For	12	+1	14	+2	PV	35	
Dex	20	+5			Points de vie actuels		
Con	14	+2			Dommages non létaux		
Int	16	+3			Initiative	Dextérité	Divers
Sag	10				Init	5	= 5
Cha	11						

Classe d'Armure	Armure	Bouclier	Dextérité	Taille	Arm. nat	Parade	Divers	Total
CA = 10	+ 2	+ 0	+ 5	+ 0	+ 0	+ 0	+ 1+1	= 19
CA de contact	Score	Pris au dépourvu	Score	Modificateurs / divers				
Contact	= 17	Pris au dépourvu	= 13					

Jet de sauvegarde	Base	Canc	Magique	Divers	Temp	Total	divers
JS réflexes (dex)	1	+ 2		+ 1		= 4	
JS Vigueur (Con)	1	+ 2		+ 1 ST		= 2	POISON
JS Volonté (Sag)	3	+ 1		+ 1		= 5	
Résist. magie							

Bonus de Base à l'Attaque	Base	Force/dex	Taille	Divers	Magie	Temp	Total
BBA	1	-1	+ 1			+ 1 ST	= 1
Bonus de manœuvre offensive	BBA	Force	Taille	Total			
BMO	2	+ 5	+ 0	= +7			
Degré de manœuvre défensive	BBA	Force	Dex	Taille	Total		
DMD = 10 +	3	+ 2	+ 5	+ 0	= 19		

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
	RAPIÈRE DE MAÎTRE	+6	18-20 x 2	1D6+2
	Type	Portée	Munitions	Divers

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
	ÉPÉE COURTE +3	+8	19-20 x 2	1D6+5
	Type	Portée	Munitions	Divers

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
	ARC COURT	+7	x 3	1D6
	Type	Portée	Munitions	Divers

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
	Type	Portée	Munitions	Divers

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
	Type	Portée	Munitions	Divers

Divers

HUMAIN / DÉSHÉRITÉ	STEPHAN	M : 1,70 M	M
Race	Alignement	Joueur	Cat. Taille
ROUBLARD		42	60
Classe	Divinité	Âge	Poids
			Cheveux
			Yeux

3	□□□□ □□□□	Langues
Niv actuel	□□□□ □□□□	COMMUN, GNOME
	□□□□ □□□□	

Vitesse de déplacement	Ss armure (m)	Ss armure (cases)	Ac armure (m)	Ac armure (cases)	Modif. temp.
	9	6	9	6	
Vitesse de déplacement	Vol	Manœuvabilité	Natation	Escalade	Creusement

Compétences

□ Compétence de classe * Formation nécessaire

Compétence	Rang	+ Bonus caract	+ Bonus	+ Bonus	= Total
Acrobaties	3	5	3		11
Art de la magie *					
Artisanat					
Bluff					

Compétence	Rang	+ Bonus caract	+ Bonus	+ Bonus	= Total
Connaissances *					
Exploration *	1	3	3		7
Folklore local *					
Géographie *					
Histoire *					
Ingénierie *					
Mystères *					
Nature *					
Noblesse *					
Plans *					
Religion *					

Déguisement					
Diplomatie					
Discrétion	3	5	3		11
Dressage					
Équitation	2	5			7
Escalade	3	5	3		11
Escamotage	3	5	3		11
Estimation	3	3	3		9
Évasion	3	5	3		11
Intimidation					
Linguistique	1	3	3		7
Natation	2	2	3		7
Perception	3		3	2+3	11
Premiers secours	3				3

Profession *

Psychologie

Représentation

Sabotage	3	5	3		11
Survie	3		3		6
Utilisation d'objets magiques *	3		3		6
Vol					

