

Joueur :
Personnage :
Race :
Âge :



Feuille de personnage

Attributs

	Total	Base	Racial	%
Force : F	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Dextérité : D	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Agilité : A	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Endurance : E	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Perception : P	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Volonté : V	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Intelligence : I	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Charisme : CH	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>

Compétences

Total initial :

Nom de la compétence	Rang
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Colonnes de vie

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	Indemne
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-10	Egratignures
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-20	Blessé
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-30	Gravement blessé
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-40	Mal en point
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-50	Comateux

Malus Etat

Résistances :

	Total	Naturelle	Armure
Contondant :	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
Tranchant :	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
Perforant :	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
Feu :	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
Électricité :	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>

Armure

Initiative

Bonus de force

DESTINÉE

points

coût max

Facteur de kardia

Bonus de kardia

Corps à corps

Arme 1	dégâts	Initiative
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Attaque	Parade	Esquive
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Arme 2	dégâts	Initiative
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Attaque	Parade	Esquive
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Distance

Arme	dégâts	Initiative
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Tir : _____

