

Kelnir

Nom		Race		Sexe		Dieu :	Langue :	XP :
Taille	Poids	Alignement	Age					
Classe		Niveau	Destin					
						Talent :	Folies :	

Profil Initial / Actuel					
Dextérité	Tir	Force	Endurance	Agilité	Attaque
/	/	/	/	/	/
Intelligence	Volonté	Calme	Pouvoir	Perception	Charisme
/	/	/	/	/	/

PV (base) :

Initiative (base) :

Point de vie :
Sér (-50%) :
Gra (15 PV ou -) :
 Si ≥ 100 PV : 20 % PV totaux

Points de vie :

Points de Pouvoir :

Or :

Chance / Autre :

Niveau	Dex	Tir	F	E	Agi	A	PV	Int	Vol	Cl	Pouv	Per	Cha
Total bonus pris													

Aptitudes			

Déplacement		Points de démence
Allure	m/10 sec	
Prudente		
Marche		
Course		





Pouvoir Arktosien

Point de pouvoir :

Portée :

Durée :

Combat

	2A=*1,5 3A=*2	F+D10+DArme	<u>Parade (Dex) :</u> Réussite sur : Réduction [(Bonus Dex)+5+*]*1 (1A)
	2A=*1,5 3A=*2	Tir/10+D10+DArme	<u>Esquive (Agi) :</u> Réussite sur : <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin-left: 20px;">A. Maille = -5 A. D'écailles = -10 A. Plates = -15</div>
	Armure / Poids		<u>Test de Peur sur 50 % PV</u>
	Fatigue		<u>Autres modificateurs :</u>

Récupération PV : *Sérieuse* +E/journée ou nuit repos *Grave* : +10%/journée et nuit repos

Caractéristique de l'arme / Calculé sur le personnage

Arme	Initiative base	Dégâts base	Parade base	Initiative actuelle/ Dégâts actuels	Règles spéciales

Armure

Type	Protec.	Zone protégée	Poids	Notes / Usure
Poids arme utilisée				
Total Modif.				(E-5)*3 = Poids d'Armure sans malus Nombre de Kg de dépassement : [_____] → Malus ?

FAITS D'ARMES		
Point de fierté	Point d'humiliation	Point de renommée

Psychologie (Traits de caractère)	Motivation / But du PJ

