

# Anthéas

## l'archipel des cimes



### Compétences

	carac	degrés	bonus	score
Artiste (Dex, Cha)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Athlétisme* (For, Dex)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Bagout (Int, Cha)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Détermination (Con, Sag)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Discrétion* (Dex, Int)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Équitation (Dex, Sag)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Érudition (Int, Sag)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Estimation (Int, Sag)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Filouterie (Dex, Int)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Forme physique (For, Con)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Jeu (Int, Cha)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Négligence (Dex, Sag)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Mélie* (For, Int)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Perception (Int, Sag)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Préparation (Int, Sag)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Métier: (, )	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Métier: (, )	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Métier: (, )	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Psychologie (Int, Sag)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Représentation (Cha, Sag)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Réflexes* (Dex, Sag)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Soins (Dex, Int)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Survie (Con, Sag)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
Tir (Dex, Sag)	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>

Nom \_\_\_\_\_ Description \_\_\_\_\_

Origine \_\_\_\_\_

Niveau \_\_\_\_\_

Expérience \_\_\_\_\_

### Caractéristiques

Force

Dextérité

Constitution

Intelligence

Sagesse

Charisme

### Compteurs

Points de vie  total  actuel

Points d'énergie  total  actuel

Récupération

Récupération

Blessures graves & Folies \_\_\_\_\_

### Équipement

Armes	cat.	score	dégâts	usure	enc.	Sacs	cat.	prep.	enc.
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

### Boîtes à outil

Armures/Boucliers	cat.	prot./déf.	usure	enc.
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Autres équipements	compétence	bonus	enc.	Cristaux & Gemmes
_____	_____	_____	_____	<input type="text"/>
_____	_____	_____	_____	<input type="text"/>

### Encombrement

max  actuel

