



Le Personnage								Armes maîtrisées				Armures maîtrisées							
Joueur		Nom						Armes courantes		<input type="radio"/>	Armes de guerre		<input type="radio"/>	Légères		<input type="radio"/>	Intermédiaires		<input type="radio"/>
Race		Classes						Arbalète légère et lourde, bâton, dague, fronde, gourdin				Lourdes		<input type="radio"/>	Boucliers		<input type="radio"/>		
Alignement		Niveaux						hachette, javelot, kama, nunchaku, sai, shuriken, siangham						Pavois		<input type="radio"/>			
Expérience		Malus XP						Déplacement											
Sexe	Age	Poids		Taille ()		Encrobrement		Mètres	Cases	Course (M)	Course (C)	Une minute (M/F/C)		Une heure (M/F)		Une journée (Marche)			
Moine		Peau		Cheveux		Yeux		<input type="checkbox"/> Léger											
Points de vie maximum		Religion		Organisation				<input type="checkbox"/> Moyen											
		Région d'origine		Gaucher / Ambidextre / Droitier				<input type="checkbox"/> Lourd											
Caractéristiques				Particularités de race				Particularités de classe											
	Valeur	Modif.	Temporaires	Classe de prédilection:															
FORce																			
DEXtérité																			
CONstitution																			
INTelligence																			
SAGesse																			
CHARisme																			
Initiative			Points de vie																
Dextérité	Divers	Total	Actuels:																
			temporaires:																
Bonus de base à l'attaque								Classe d'armure											
		Bonus Total	Base	Carac.	Taille	Divers	Magie	Lutte	Classe d'armure		Pris au dépourvu	Contact	% échec des sorts	Pénalité d'armure					
Mélée (FOR)																			
Distance (DEX)																			
Armes								Armure	Bouclier	Dextérité	Sagesse	Taille	Magie	Divers	Notes / Spécial				
Attaque à mains nues		Attaque	Dommages	Critique	Portée	Taille	Type	Poids											
Déluges de coups				x2	-	-	C	-											
				x2	-	-	C	-	Jets de sauvegarde										
									Total	Base	Carac.	Magie	Divers	Notes					
									Vigueur (CON)										
									Réflexes (DEX)										
									Volonté (SAG)										
									Réduction des dommages			Résistance à la magie							
Armure, bouclier & protections											Bonus CA	DEX max	Pénalité	% sorts	Dépl.	Poids			

