



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 ( )		Encombrement	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							
Mêlée (FOR)																					
Distance (DEX)																					
Armes								Notes / Spécial													
	Attaque		Dommages		Critique	Portée	Taille	Type	Poids	Armure		Bouclier	Dextérité	Sagesse	Taille	Magie	Divers	Notes / Spécial			
	Attaque à mains nues				x2	-	-	C	-												
	Déluge de coups				x2	-	-	C	-	Jets de sauvegarde											
Réduction des dommages									Résistance à la magie												
Armure, bouclier & protections																					
											Bonus CA	DEX max	Pénalité	% sorts	Dépl.	Poids					

Compétences													Encombrement					Poids transportable			
Points de compétence / niveau		Classe: <b>Moine</b>				<b>4</b>	Classe	Race	INT	Total			Poids	Déplacement	DEX max	Pén	Course	Lever au-dessus de la tête		x1	
Points de compétence / niveau		Classe:					Classe	Race	INT	Total		Léger			-	0		Lever du sol		x2	
Points de compétence / niveau		Classe:					Classe	Race	INT	Total		Moyen			+3	-3		Pousser / Tirer		x5	
CC		Total	Rangs	Car	Div	Carac.	CC		Total	Rangs	Car	Div	Carac.	Lourd			+1	-6		Encombrement : Léger <input type="checkbox"/> Moyen <input type="checkbox"/> Lourd <input type="checkbox"/>	
•○○	Acrobaties §					DEX	•○○	Diplomatie ×					CHA	Equipement				Langues			
○○○	Art de la Magie					INT	•○○	Discretéon × §					DEX								
•○○	Artisanat × ( )					INT	○○○	Dressage					CHA	Platine		Or		Argent		Bronze	
•○○	Artisanat × ( )					INT	•○○	Equilibre × §					DEX								
○○○	Bluff ×					CHA	○○○	Equitation ×					DEX								
•○○	Concentration ×					CON	•○○	Escalade × §					FOR								
○○○	Connaissance (architecture)					INT	○○○	Escamotage §					DEX								
○○○	Connaissance (souterrains)					INT	○○○	Estimation ×					INT								
○○○	Connaissance (folklore local)					INT	•○○	Evasion × §					DEX								
○○○	Connaissance (géographie)					INT	○○○	Fouille ×					INT								
○○○	Connaissance (histoire)					INT	○○○	Intimidation ×					CHA								
•○○	Connaissance (mystères)					INT	○○○	Langue					-								
○○○	Connaissance (nature)					INT	○○○	Maitrise des cordes ×					DEX								
○○○	Connaissance (noblesse)					INT	•○○	Natation × § §					FOR								
○○○	Connaissance (plans)					INT	•○○	Perception auditive ×					SAG								
•○○	Connaissance (religion)					INT	○○○	Premiers secours ×					SAG								
○○○	Connaissance ( )					INT	•○○	Profession ( )					SAG								
○○○	Connaissance ( )					INT	•○○	Profession ( )					SAG								
○○○	Contrefaçon ×					INT	•○○	Psychologie ×					SAG	Pénalité d'armure et d'encombrement		Total:		Objets magiques			
○○○	Crochetage					DEX	○○○	Renseignements ×					CHA								
○○○	Décryptage					INT	•○○	Représentation ( )					CHA								
○○○	Déguisement ×					CHA	•○○	Représentation ( )					CHA								
•○○	Déplacement silencieux × §					DEX	•○○	Saut × §					FOR								
○○○	Désamorçage / Sabotage					INT	○○○	Survie ×					SAG								
•○○	Détection ×					SAG	○○○	Utilisation des objets magiques					CHA								

× : Utilisable de manière innée - §: Malus d'armure et d'encombement - Rangs max CC: niveau+3 - Rangs max CAC: (niveau+3)/2

Monture, compagnon animal		
Race:	Dés de vie:	Compétences:
Type:	Points de vie:	
Nom:	Attaques:	Dons & capacités spéciales
Fonction:		
Déplacement:	Classe d'armure:	Dépourvu
Notes:	Contact	

Valeur totale: