



Le Personnage										Armes maîtrisées					Armures maîtrisées							
Joueur			Nom							Armes courantes		●	Armes de guerre		○	Légères		●	Intermédiaires		○	
Race			Classes							Arbalète de poing, Arc court (tous), Epée courte, Matraque					Lourdes		○	Boucliers		○		
Alignement			Niveaux							Rapière							Pavois		○			
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)				
Roublard			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					Dons							
	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								Armure	Bouclier	Dextérité	Taille	Magie	Divers	Notes / Spécial								
		Attaque	Dommages	Critique	Portée	Taille	Type	Poids														
									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					

Attaque sournoise: + d6 (cible prise en tenaille ou privée de sa dextérité à la CA)

