

# XITRAGUPTEN - FAMILIER

NOM DU JOUEUR

NOM DU FAMILIER

RACE

ALIGNEMENT

NIVEAUX

AGE PHYSIQUE/MENTAL

CLASSE D'ARMURE  
(NE PEUT-ÊTRE PLUS DE 2 FOIS LA CLASSE D'ARMURE NATURELLE LES BONUS DE DEXTÉRITÉ SONT DÉJÀ COMPTÉ )

VITESSE  
(NE PEUT-ÊTRE SUPÉRIEURE DE PLUS DE 30% À LA VITESSE NATURELLE)

NOMBRE D'ATTAQUE

DOMMAGES PAR ATTAQUES  
(NE PEUT-ÊTRE PLUS DE 2 FOIS LES DOMMAGES NATURELS, BONUS DE FORCE DÉJÀ COMPTÉ)

DÉS DE VIE

POINTS DE VIE

RÉSISTANCE À LA MAGIE%

INTELLIGENCE  
(CHANCE DE COMPRENDRE ORDRE COMPLEXE : D6 - ORDRE TRÈS COMPLEXE : D10)

FORCE  
(NE DONNE AUCUN BONUS AUX DÉGÂTS OU AUX CHANCES DE TOUCHER)

CONSTITUTIONSYSTEM SHOCK%

(NE DONNE AUCUN BONUS DE POINTS DE VIE)

DÉXTÉRITÉBONUS INITIATIVE  
(NE DONNE QUE LES BONUS À L'INITIATIVE, PAS À LA CLASSE D'ARMURE)