

Joueur : \_\_\_\_\_

### DOSSIER PERSONNAGE

Personnage : \_\_\_\_\_

Race : \_\_\_\_\_ Genre (Sexe) : \_\_\_\_\_ Taille : \_\_\_\_\_ Poids : \_\_\_\_\_ Cheveux : \_\_\_\_\_ Yeux : \_\_\_\_\_ Peau : \_\_\_\_\_

Religion : \_\_\_\_\_

Apparence Générale : \_\_\_\_\_

<input type="text"/>	<b>FOR</b>	<input type="text"/>	Vigueur Muscle
<input type="text"/>	<b>DEX</b>	<input type="text"/>	Précision Equilibre
<input type="text"/>	<b>CON</b>	<input type="text"/>	Santé Résistance
<input type="text"/>	<b>INT</b>	<input type="text"/>	Raisonnement Connaissance
<input type="text"/>	<b>SAG</b>	<input type="text"/>	Intuition Volonté
<input type="text"/>	<b>CHA</b>	<input type="text"/>	Commandement Apparence

Poids Léger : Toucher : _____	Dégâts : _____	Modéré : CMax : _____	Enfoncer : _____	B&H : _____
Projectiles : Réflexe : _____		Défensif : _____		
Choc Métabolique : Ajust. Points de Vie : _____		Poison : Résurrection : _____		Nbre de Résurrections : _____
Niv. de Sort : Langues : _____		Sorts / Niv : % d'apprentissage : _____		Immunité : _____
Sorts en plus : Ajust. contre la Magie : _____		% d'échec : _____ Immunité : _____		
Loyauté inspiré : Ajust. Réaction : _____		Max. Compagnons d'armes : _____		

**Classe d'Armure :** CA Naturelle : \_\_\_\_\_  
 Armure : \_\_\_\_\_  
 Bouclier (Côté) : \_\_\_\_\_  
 Ajustements de Dextérité : \_\_\_\_\_  
 Style : \_\_\_\_\_  
 Autre(s) : \_\_\_\_\_  
 CA de Dos : \_\_\_\_\_ CA Optimale : \_\_\_\_\_  
 CA Tête : \_\_\_\_\_ CA Lutte : \_\_\_\_\_  
 Classe d'Armure Mentale (MAC) : \_\_\_\_\_

**Jets de Sauvegarde :**

_____	Paralysie / Poison / Mort M.	_____
_____	Bâtons / Bâtonnets / Baguettes	_____
_____	Pétification / Métamorphose	_____
_____	Souffles	_____
_____	Sorts	_____
Ajust.		Jet
Résistance Magique :	_____	

**Points de Vie :**  
 Total :   
 Niv : \_\_\_\_\_

1 :	7 :	13 :
2 :	8 :	14 :
3 :	9 :	15 :
4 :	10 :	16 :
5 :	11 :	17 :
6 :	12 :	18 :

### Compétences Martiales :

Styles : (C: Compétent, SP: Spécialiste)

Groupe d'armes (petit) : \_\_\_\_\_ Style à une main : \_\_\_\_\_ Arme et Bouclier : \_\_\_\_\_  
 Groupe d'armes (large) : \_\_\_\_\_ Style à deux mains : \_\_\_\_\_ Style à deux armes : \_\_\_\_\_  
 Utilisation de Bouclier : \_\_\_\_\_ Armes Projectiles : \_\_\_\_\_ Archer à cheval : \_\_\_\_\_  
 Armure "Légère" : \_\_\_\_\_ Armes de Lancer : \_\_\_\_\_ Spécial : \_\_\_\_\_

Armes :	Maîtrise	AT#	TACO	Fact.Réac.	Type	Ajust. Tch./ Dég.	Dégâts(PM/G)	Taille	Poids	Knock.	Divers(Portée, munitions,...)

Niveau de Maîtrise : F=Familier, C=Compétent, E=Expert, SP=Spécialiste, M=Maîtrise, HM=Haute Maîtrise, GM=Grande Maîtrise

### Compétences Non Martiales :

_____	( / ! )	_____	( / ! )
_____	( / ! )	_____	( / ! )
_____	( / ! )	_____	( / ! )
_____	( / ! )	_____	( / ! )
_____	( / ! )	_____	( / ! )
_____	( / ! )	_____	( / ! )
_____	( / ! )	_____	( / ! )
_____	( / ! )	_____	( / ! )

### Pts de Fatigue :

Total :   
 Dés de Vie : \_\_\_\_\_  
 Bonus  
 Constitution : \_\_\_\_\_  
 Niveau (ou Niveau/2) \* : \_\_\_\_\_

### Déplacement :

Base :   
 Léger : \_\_\_\_\_  
 Modéré : (-1 Att.) \_\_\_\_\_  
 Important : (-2 Att. +1 CA) \_\_\_\_\_  
 Critique : (-4 Att. +3 CA) \_\_\_\_\_  
 P. Foulées (x2) : \_\_\_\_\_  
 Course (x3) : \_\_\_\_\_  
 de (x4) : \_\_\_\_\_  
 Vitesse (x5) : \_\_\_\_\_

\* Pour les Non-Combattants





