



Dossier JGB-5831

**NOM:** \_\_\_\_\_

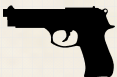
TAILLE : \_\_\_\_\_ POIDS : \_\_\_\_\_ AGE : \_\_\_\_\_

CHEVEUX : \_\_\_\_\_ YEUX : \_\_\_\_\_

SIGNES PARTICULIERS : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

**ATTRIBUTS**



- FORCE  INTELLIGENCE
- TAILLE  VOLONTE
- AGILITE  PERCEPTION
- REFLEXES  INFLUENCE
- CHANCE  MALCHANCE

XP :

Conspi:

Psi :

COMPETENCES	NIV.	MOD.	ATT.	PC.

FORMATIONS RECUES

TALENTS & FACULTES SPECIALES

PROFIL PSYCHOLOGIQUE

ANTECEDENTS & RESSOURCES





**EQUIPEMENT**


**HISTOIRE**



**ARMEMENT**

ARME	CARAC.	BP	CO	MY	LN	EX	DOM	VDT	MUNIT.	MUNIT. REST.	EMPLACEMENT

**COMBATS**

MANŒUVRES DE BAGARRE	MANŒUVRES D'ARTS MARTIAUX

**BLESSURES**

STATUT MEDICAL ACTUEL			
<b>TYPE DE DOMMAGES</b>	<b>ECCHYMOSE (EC)</b>	<b>CONTUSION (CN)</b>	<b>TRAUMATISME (TR)</b>
QUANTITE DE DOMMAGES	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
PENALITE	- 2 SR	+ 1 DF	AUCUNE ACTION
ETOURDISSEMENT	ND - 2	ND - 1	ND + 2
EVANOUISSEMENT	→ ND - 3 →	→ ND - 1 →	→ ND + 1 →
<b>TYPE DE DOMMAGES</b>	<b>LESION SUP. (LS)</b>	<b>BLESSURE (BS)</b>	<b>LESION PROF. (LP)</b>
QUANTITE DE DOMMAGES	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
PENALITE	- 2 SR	+ 1 DF	AUCUNE ACTION
ETOURDISSEMENT	NORMAL, TAI (VOL)	ETOURDISSEMENT AUTO	ETOURDISSEMENT AUTO
EVANOUISSEMENT	→ ND - 2 →	→ ND →	→ ND + 2 → 
<small>Test d'étourdissement : TAI (VOL) / Niveau de dommages (modifié par le niveau de blessure) pour ne pas perdre la prochaine action.            Test d'évanouissement : TAI (VOL) / Niveau de dommages (modifié par le niveau de blessure) pour ne pas d'évanouir.</small>			



