

Joueur : _____

Personnage : _____

Race : _____ Genre (Sexe) : _____ Taille : _____ Poids : _____ Cheveux : _____ Yeux : _____ Peau : _____

Religion : _____

Apparence Générale : _____

TRAITS

<input type="text"/>	FOR	<input type="text"/>	Endurance Puissance
<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	Précision Equilibre
<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	Résistance Vigueur
<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	Intellect Erudition
<input type="text"/>	SAG	<input type="text"/>	Intuition Volonté
<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>	Magnétisme Charme

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

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 Psychique (CAP) : _____

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 :

COMBAT (ARMES)

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, P=Prédilection, E=Expert, SP=Spécialisation, M=Maîtrise, V=Virtuosité, S=Suprémie

Compétences Diverses :

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

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

Race :

Classe :

Kit :

Kit de Naissance :

Informations Personnelles :

Nom : _____	Classe(s) : _____	Religion : _____
Personnalité Générale : _____	Personnalité Spécifique : _____	Niveau(x) : _____
Main Maître : _____	Alignement : _____	

Expérience :

Traits :

Handicaps : (Max. 15)

Terre Natale : _____	Seigneur/Patron : _____
Date de Naissance : _____	Rang de Naissance : _____
Points de Personnalité : _____	Perte de Personnalité : _____
Divers : _____	

Pts Perso. :

Ingrédients pour les Sorts :

Désignation	Sorte**	Catégorie*	Quantité	P.U	Prix Total	Poids
* Ex : Rare, Commun, etc...	** Ex : Minéral, etc...			Totaux :	_____	_____

Pouvoirs Psioniques :

Total des Points de Force Psionique (PFP) :

Nbre de Disciplines Psioniques :

Nbre de Sciences Psioniques :

Nbre de Dévotions Psioniques :

Nbre d'Attaques / Défences Psioniques :

Valeur d'attaque psychique (TACOP) :

Classe d'Armure Psychique (CAP) :

Disciplines Acquises : _____

Sciences Acquises : _____

Dévotions Acquises : _____

Talents de Voleurs :

- % Corruption
- % Crochetage des Serrures
- % Déplacement Silencieux
- % Détecter les Bruits
- % Détection de la Magie
- % Détection des Illusions
- % Evasion

- % Grimper
- % Lire les Langues Inconnues
- % Percement d'un Tunnel
- % Se cacher dans l'Ombre
- % Trouver/Désamorcer les Pièges
- % Vol à la Tire

Points de Magie :

	Mage	Prêtre	Autres
Total :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nbre Pts Niv :	_____	_____	_____
Bonus * :	_____	_____	_____
Autres :	_____	_____	_____
Nbre Max. Sorts/Niv :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

* Mage=Intelligence, Prêtre=Sagesse