

NOM	Date Nais	Taille	Poids	Cheveux	Yeux	Carrure	Peau	Pilosité	Odeur
le Taureau	16/3/975	192cm	112kg	châtain	noisette	très large	ébène	moustache	bonne
Arnaud	Origine	0	975	plat	bas nuque	0	0	duvet	
Caractère	Psycho	Médical		Art Graph	Croyance	Humour	Niveau Social	Base Monétai	
violent	violent Vx3	0		très mauvais	EI	0	3	200	
0	cynophobe Vx2	0		5	Foi 30	dargos	guerre	chasse	
Famille	père	jauconnier +		frères/sœurs	0		0	éclaireur	
itinérante	mère	foyer +		1+ 2-3-4 partis			0	0	
Origine	centrale			vd vd vo			0	0	
Relation	impopulaire			0			0	âge/NS/métier	

Caractéristique	Abbr	Natif	Courant	Max	Temporaire+mod.	NECombat	9
FORCE	F					VO Neutre	41
Puissance	pui	25	91	102	+1	VD Neutre	37
Pouvoir	pou	21	83	86	+9	Points De Coup	49
ENDURANCE	En					RM-Résist. Mort	8
Souffle	sou	13	54	55	+5	attaque	81
Fatigue	fat	13	55	56	+7	charge	83
DEXTERITE	D					défense	61
Coordination	coo	17	71	71	+5	embuscade	47
Manipulation	man	15	45	62	+1	esquive	66
AGILITE	A					fuite	17
Souplesse	sop	20	71	82	+3	mêlée	24
Equilibre	equ	16	51	66	+0	obéissance	16
INTELLIGENCE	I					réaction	24
Raisonnement	rai	9	28	28	+1	résistance	62
Mémoire	mem	9	28	28	+0	vitesse	51
VOLONTE	V					VIT-esse frappe	11 +mod
Caractère	car	9	28	44	+1	Moral	15
Résistance	res	11	52	52	+3	Chance Soin(CS)	48
ELOQUENCE	E					Porter	79 kg
Voix	voi	9	11	19	+1	Tirer	158 kg
Rapidité	rap	11	15	23	+5	Arracher	237 kg
EMPATHIE	Em					ENCombrement	26615
Compréhension	com	8	14	22	+0	NEMagie	0
Intuition	inu	8	11	22	+2	AMa-attaque	20
CONSTITUTION	C					RMa-résistance	9
Santé	san	12	50	50	+0	PMa-puissance	10
Robustesse	rob	14	58	58	+0	points de Mana	0
APPARENCE	Ap					Regen. Mana	4 /+ 0
Beauté	bea	9	17	21	+0	Détection magie	4
Charisme	cha	11	25	25	+0	EN (énergie)	88

Vue 65	+11
Ouïe 53	+10
Odorat 46	+0
Goût 48	+0
Toucher 70	+0
2 par NEC ou NEM	

Âges	Physique	Intellect	âge 25
Maturité	26	20	maxima finis
Sénior	30	22	courants finis
Sénilité	36	26	pertes courants par an



Spécialités et notes

-1 souffle /Tour

aidé par son père

TG coût+5%

trou oreille droite

0

0

0

MEURE

Titre & Effet

Année	balance
Mois	ours
Jour	mer
Lune	plomb
HEROS	

Effets Métiers

chasseur

A - Ciblage : malus visée-20%

chasseur

[A] - Meute : Moral+2 si plus de 4 en combat

éclaireur

A - Vision : Vue+5

0

0

CI (influence)	33
Nourriture	5 PdN/j
Mvt Stratégique	4,3 km/h
MVp (mouvem.)	15 m/ph
Saut long/haut	7,2m / 2,4m

Talents (+choix)	C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon	Talents (+choix)	C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon
Acrobatie	equ	0	13	26		80		+7	Nage	sop	16	18	36	17	80		+0
Agriculture	fat	12	14	28		80		+0	Navigation	rai	0	7	14		38		+2
Alchimie	mem	0	7	14		35		+0	Pêche	rai	1	7	14		39		+0
Archerie	man	4	12	23	15	66		+0	Pièges	man	10	12	23	20	51		+0
Armurerie	coo	8	18	36		67		+0	Piéton	pui	13	23	46	48	80	1	+0
Assassinat	coo	0	18	36		74		+0	Piste	rai	5	7	14	34	39		+6
Astrologie	com	0	4	7		32		+0	Poison	res	5	13	26		53		+0
Baratinage +	rap	2	4	8	6	24		+0	Poterie	man	10	12	23		46		+0
Brasserie	Goût	8	12	24		50		+0	Recherche +	rai	0	7	14		35		+0
Calligraphie +	com	0	4	7		36		+0	Religion	car	0	7	14		41		+0
cartographie	rai	0	7	14		38		+0	Résilience	sop	8	18	36	17	80		+6
Cavalerie	sop	2	18	36	60	80	2	+4	Rhétorique +	voi	0	3	6		29		+0
Chant	voi	0	3	6		25		+0	Sculpture	man	2	12	23		57		+0
Charpente	pou	17	21	42		80		+0	Servage	fat	12	14	28		71		+0
Chasse	sou	4	14	27	73	80	1	+2	Sexe	bea	1	5	9		32		+0
Comédie	car	1	7	14		38		+0	Stratégie	rai	0	7	14		34		+0
Commerce	car	0	7	14		41		+0	Survie+ Colline	sou	12	14	27	50	72		+6
Construction navale	pou	13	21	42		80		+0	+Cours d'eau	sou	12	14	27	11	72		+6
Construction	rai	1	7	14		46		+0	+Désert	sou	12	14	27	9	72		+6
Convoyage	car	1	7	14		59		+5	+Forêt	sou	12	14	27	52	72	3	+6
Corruption	voi	1	3	6		29		+0	+Marais/Jungle	sou	12	14	27	11	72		+6
Coupe	sou	6	14	27		80		+0	+Monde Ancien	sou	12	14	27	15	72		+6
Couture	man	8	12	23		55		+0	+Monde Divin	sou	12	14	27	9	72		+6
Création	grap	0	2	3		21		+0	+Montagne	sou	12	14	27	9	72		+6
Criminalité	man	0	12	23		66		+0	+Océan	sou	12	14	27	9	72		+6
Cueillette	fat	12	14	28	14	58		+0	+Plaine	sou	12	14	27	56	72	1	+6
Cuir	man	6	12	23		79		+0	+Souterrain/caverne	sou	12	14	27	12	72		+8
Cuisine	mem	3	7	14		47		+0	+Steppe	sou	12	14	27	9	72		+6
Danse	sop	12	18	36		75		+0	+Ville/ruine	sou	12	14	27	22	72	-10	+6
Diplomatie +	rai	0	7	14		38		+0	Torture	car	1	7	14		64		+0
Dissimulation	sop	16	18	36	56	66	1	+2	Transport	pui	21	23	46	50	80		+0
Ébénisterie	coo	10	18	36		80		+0	Traque	inu	0	3	6		34		+0
Élevage + chevaux	car	3	7	14		29	-10	+0	Usure	mem	1	7	14		42		+0
Équarissage	mem	0	7	14	4	38		+7	Vol	man	0	12	23		76		+0
Escalade	sop	16	18	36	73	80		+0							0		
Forge	man	2	12	23		64		+0	N0 = N1-(CPA/10) N1 = (N2/2) N2 = (C1/2) N3 = 3xC1 + 2xC2 + C3								
Gestion +	rai	0	7	14		39		+0	Maîtrise Langue : Baratin, Diplo, Intri, LangSignes, Lect, LirLèvre, Rech, Rhéto								
Héraldique	mem	0	7	14		35		+0	TC/Stratégie/Piéton/cavalerie/ Vol/Assassinat max NECx10 = 80								
Herboristerie	mem	0	7	14		38		+1	Talent de Combat		N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon
Ingénierie	com	0	4	7		27		+2	Arbalète	coo	10	18	36	13	80		+0
Intrigue(Langue)	com	0	4	7		21		+1	Arc	pui	19	23	46	56	80		+0
Jeu	rai	0	7	14		39		+0	Art du combat	coo	6	18	36	13	80		+5
Joannerie	man	0	12	23		55		+0	Attaque	pou	17	21	42	75	80		+6
Langue Divine +	inu	0	3	6		22		+0	Bouclier	pui	19	23	46	55	80		
+	inu	0	3	6		22			Charge	sou	12	14	27	64	80		+19
Langue non-hu +	mem	1	7	14		34		+3	Combat à cheval	coo	10	18	36	55	80		+0
+	mem	1	7	14		34			Combat à deux armes	man	8	12	23	11	80		+0
+	mem	1	7	14		34			Dague	coo	14	18	36	13	80		+0
Lang. Signes +	mem	5	7	14	28	46		+0	Défense	sop	14	18	36	61	80		+0
Langue +	rai	5	7	14	26	39		+6	Divers	coo	10	18	36	13	80		+0
+	rai	5	7	14		39			Embuscade	inu	0	3	6	42	51		+5
+	rai	5	7	14		39			Épée	pui	17	23	46	42	80		+5
+	rai	5	7	14		39			Esquive	man	10	12	23	60	80		+6
+	rai	5	7	14		39			Fronde	coo	14	18	36	13	80		+0
Lecture MODERNE	mem	0	7	14		46		+0	Fuite	sop	16	18	36	17	80		+1
+	mem	0	7	14		46			Hache	pui	17	23	46	18	80		+0
+	mem	0	7	14		46			Lance	pui	15	23	46	60	80		+6
+	mem	0	7	14		46			Masse	pou	15	21	42	17	80		+0
Lect lèvres +	com	0	4	7		25		+0	Mêlée	pui	21	23	46	23	80	1	+0
+	com	0	4	7		25			Obéissance	cha	5	7	13	16	40		+0
+	com	0	4	7		25			Pique	pui	21	23	46	18	80		+0
Maconnerie	man	8	12	23		80		+0	Réaction	rap	0	4	8	19	29		+5
Magie	x	0	6	11		32		+0	Résistance	rob	13	15	29	57	70		+5
Maquillage	man	8	12	23		39		+6	Siège	rai	3	7	14	4	68		+0
Marine	sou	12	14	27		80		+0	Vitesse	rap	2	4	8	50	68		+1
Médecine	rai	0	7	14		39		+0	ARMURE (0/1/2/3)					1			
Mendicité	fat	12	14	28		62		+0	chasse								
Mine	fat	8	14	28		80		+0	éclaircur								
Minéraux	man	0	12	23		51		+0	0								
Musique +	rai	1	7	14		39		+0									

Fatigue	Drogues	Maladie	Niv	Faim	EN	Souffle	Combat	Magie	Poids	Encombr.
malus	malus/EN/M	pertes EN		1 / 5 PF	1 par 4 EN	1 par tour				
4	5/2EN/M+2	2	1							
8	10/4EN/M+4	4 + effets	2							
12	15/6EN/M+6	6 + effets	3							
16	20/8EN/M+0	8 + perma	4							
				selon PF	récup CS	>51 = test 1 récup par min	>66 = KO			
récup 1 niv = xh	récup 2/4/6/8h	test C(san)/j			Malus					Bonus
Encombrement	Malus	Souffle	Poids							
6920-13308	1	+1	21-40							
13309-19961	3	+2	41-59							
19962-26615	5	+3	61-79							
>26615	10	+4	>80							
perte charge	1150	15	écrasement							
Moral	15									-11 Fuite -10...-6 Recul -5...-1 Doute +6...+10 Confiance +11...+15 Courage +16 Fanatisme

PdM	Max 0	
énergie perdue max 88		

PdN	Famine: si >88 pdf=mort si pas d'eau	
5 PdN/j	1PF/ PdN manquant, 10PF /Eau manquante, récup 1 PdF / PdN.	

Classe de Résistance : A=25 / B=20 / C=15 / D=10 / E=5 modifiée +9 à -9 Pertes 1 R si >0 T ou E passe, -1 TEC par 10R perdus (sauf boucliers)										
Armures	zones	prix	poids	Taille	Estoc	Concussion	Résistance	Critique	VO/VD	Vitesse
maille légère		0	8,0	3	2	2	18		-1/-4	0
botte cuir léger		0	2,0	1	1	1	5		/	0
calot		0	0,6	1	1	1	5		/	0
chausses cuir			1,2	1	1	1	5		/	0
rondache Q++	11	0	3,0				9		/4	-2
NE Armu 1	T Th V B J M P				Armes de mêlée: -1 R si de double et cible arme/ure>1				-1/0	-2
					Arme/armure cassé quand R=0				Tot VO/VD	Tot Vit

Armes				Réparation = entretien des armes (+Archerie/Forge/Armure/Cuir/Ebénisterie)					Vit base 11
Nom /talent/ notes	Détails			Valeurs	Valeurs actuelles	Normal	Sévère	Mortel	Critique +0
Bonus coup total						=Sévère /2		=Sévère x1,5	
épée longue	75/1,7	B		Résist 20		BASE	6t/e	BASE	Critique
épée	Coup				à 50% de R	5	10	15	
0	Vitesse	8		5	coup-1	48	37	48	Vit. TOT
Coup total = 5	Crit				crit-10	VO	VD	Bou	17/14
lance	250c/3,5k	D		Résist 10			7e		Critique
0	Coup			2		7	13	21	+ 10
0	Vitesse	25		7		52	37	48	Vit. TOT
Coup total = 7	Crit			10		VO	VD	Bou	34/16
le fendeur	75/1,4	B		Résist 20			5t		Critique
cimeterre	Coup			1		5	10	15	
0	Vitesse	6		8		48	37	48	Vit. TOT
Coup total = 6	Crit					VO	VD	Bou	17/15
0		0		Résist					Critique
0	Coup								
0	Vitesse					41	37	48	Vit. TOT
Coup total = 5	Crit					VO	VD	Bou	9/9
arc 7e	Tir 50c/2,5k	E		Résist 5			8e		Critique
0	Coup					4	8	12	+ 5
0	Vitesse			17		51	37		Vit. TOT
	Crit			5		VO	VD		26
0		0		Résist					Critique
0	Coup								
0	Vitesse					40	37		Vit. TOT
	Crit					VO	VD		9

Calcul de base des VO/VD :VO+NE(arme)/5, VD+NE(bouclier)/5, modif arme&armure, VO(Tir)+[F(pui) et/ou D(coo)]/10 + Taille(cible) en m²

Coup: arme + F(pui)/20 + bonus arme... Normal/2, Mortel x1,5 = BASES ... zone M/P=Tx1,5 V=Ex1,5 T=Cx1,5... autres modif (max /2 à x2 de BASE) - Armure

Vitesse : vitesse de base + vitesse arme + modification arme/armure + autres modifications

PDN1				Monnaie1			
PDN2				Monnaie2			
PDN3				Monnaie3			
PDN4				Monnaie4			
Zone du corps		Résistance(max)		N1		N2	N3
Tête-V(car)	Armure	Rés()	85	8-15	43	16-23	24+
visée 20	T 1			TG-10		TG-20	Mort
3	E 1			Malus+5		Malus+10	Mort
Crit	C 1			Fin Visée		Fin Mode Attaque	Coma
Thorax-En(sou)	Armure	Rés()	111	12-24	56	25-32	33+
visée 5	T 3			Malus+3		Malus+5	Coma
2	E 2			Malus+1		Charge & Fuite -20	Mort
Crit	C 2			Souffle+3		+1 Souffle/ph.	+2 Souffle/ph,
Ventre-C(rob)	Armure	Rés()	115	8-15	58	16-23	24+
visée 15	T 3			Malus+3		+1 malus/ph	Coma
3	E 2			Malus+1		+2 malus/ph	Mort
Crit	C 2			Souffle+3		Souffle+5	Étourdi 3 ph
Bras Gau-F(pou)	Armure	Rés()	140	8-15	70	16-23	24+
visée 10	T 3			VD-5, VIT-1		VD-10, max 1 main	F/2, VD/2, perte BG/MG
3	E 2			Coup -1		Esquive-20	F/2, fin bouclier/2arme
Crit	C 2			Coup max +0		Fin Bouclier	Coup-2, VD-20
Bras Dro-F(pui)	Armure	Rés()	148	8-15	74	16-23	24+
visée 10	T 3			VO-5, VIT-3		VO-10, max 1 attaque	F/3, VO/3, perte BD/MD
3	E 2			Coup-2		Coup-4	F/2, fin arme
Crit	C 2			Coup max +0		Fin mode attaque	Coup-2, VO-20
Main Gau-D(coc)	Armure	Rés()	128	6-11	64	12-19	20+
visée 20	T 3			VD-5		VD-10, max 1 main	VD-20, D/2, fin MG
4	E 2			Malus+3		Malus+5, VIT-5	D/2, fin bouclier/2arme
Crit	C 2			TC-5		VD-5, TC-10	VD-5, TC-20
Main D-D(man)	Armure	Rés()	102	6-11	51	12-19	20+
visée 20	T 3			VO-5		VO-10, max 1 main	VO-20, D/3, fin MD
4	E 2			Malus+3		Malus+5, VIT-5	D/2, fin arme
Crit	C 2			TC-10		VD-5, TC -20	VD-5, TC-30
Jambe Ga-A(sop)	Armure	Rés()	128	8-15	64	16-23	24+
visée 10	T 1			Charge-20		Fuite-20, Esquive-20	A/3, fin JG/PG
3	E 1			VO-5		VO-10, MVP-2	VO&VD-10
Crit	C 1			MVp-2		MVp-4	MVp-2
Jambe Dr-A(sop)	Armure	Rés()	128	8-15	64	16-23	24+
visée 10	T			Charge-20		Fuite-20, Esquive-20	A/3, fin JG/PG
3	E 1			VO-5		VO-10, MVP-2	VO&VD-10
Crit	C 1			MVp-2		MVp-4	MVp-2
Pied Gau-A(equ)	Armure	Rés()	108	6-11	54	12-19	20+
visée 20	T 1			MVp-2		MVp-4	Chute, MVP/4
4	E 1			Malus+3		Malus+5, VD-5	VD-10, Fin PG
Crit	C 1			VD-10		VO-5, MVP-2, VD-20	VO-5, MVP-2
Pied Droï-A(equ)	Armure	Rés()	108	6-11	54	12-19	20+
visée 20	T 1			MVp-2		MVp-4	Chute, MVP/4
4	E 1			Malus+3		Malus+5, VD-5	VD-10, Fin PG
Crit	C 1			VD-10		VO-5, MVP-2, VD-20	VO-5, MVP-2

Malus visée (x2 tir, magre, x3 partie précise)

a chaque Niveau (N1, N2, N3) atteint +5 Tempo dans la carac.
en gras : les effets permanents

Récupération	TEC	Malus/B	EN	Tempo	27	Soins Rapides : 1x/ jour / cible
01 - 05	11	12	9	8		1 - 3 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
06 - 48	6	6	4	4		4 - 27 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
49 - 73	3	3	3	3		28 - 52 rien
74 - 95	0	0	2	2		53 - 93 prochaine CS-10
>95 infection !	+3	+5	-4	+1	CS/2, fin avec tRN	>93 infection !

Repos+traitements : CS+10 & Effort-10 & ceux donnés par les pertes EN. Recup + grosse blessure I+E+C, le plus bas score Temporaire