

NOM	Date Nais	Taille	Poids	Cheveux	Yeux	Carrure	Peau	Pilosité	Odeur
Cœur de Feu	5/2/979	180cm	80kg	brun	brun	fine		0	barbichette
Jem	Origine	enfant recu 979		longs	frisé			toison	mauvaise
Caractère	Psycho	Médical	Art Graph	Croyance	Humour	Niveau Social	Base Monétai		
capricieux	âge+3 !	allergie puce (forte)	médiocre	EE/EI		2	80		
		0	12	Foi 40	Gav'Reel			sombre	sorcier
Famille	père	religieux très "pur"	frères/sœurs		0			commerce	maître
résidente	mère	inconnue/chassée	4 inconnus avec mère						équipage
Origine	ancienne		ama ama ama ama						
Relation	ignoré par père		0						âge/NS/métier

Caractéristique	Abbr	Natif	Courant	Max	Temporaire+mod.	NECombat	4
FORCE	F					VO Neutre	6
Puissance	pui	17	34	34	+2	VD Neutre	5
Pouvoir	pou	17	21	32	+1	Points De Coup	22
ENDURANCE	En					RM-Résist. Mort	6
Souffle	sou	7	21	21	+1	attaque	27
Fatigue	fat	9	27	27	+3	charge	6
DEXTERITE	D					défense	34
Coordination	coo	15	31	45	+1	embuscade	8
Manipulation	man	15	42	45	+3	esquive	23
AGILITE	A					fuite	7
Souplesse	sop	9	19	19	+1	mêlée	6
Equilibre	equ	9	15	19	+0	obéissance	37
INTELLIGENCE	I					réaction	27
Raisonnement	rai	21	84	84	+9	résistance	15
Mémoire	mem	21	84	84	+7	vitesse	10
VOLONTE	V					VIT-esse frappe	4 +mod
Caractère	car	15	65	77	+2	Moral	7
Résistance	res	19	85	92	+1	Chance Soin(CS)	39
ELOQUENCE	E					Porter	28 kg
Voix	voi	12	24	24	+6	Tirer	56 kg
Rapidité	rap	12	24	24	+1	Arracher	84 kg
EMPATHIE	Em					ENCombrement	10589
Compréhension	com	15	41	59	+0	NEMagie	6
Intuition	inu	15	35	59	+1	AMa-attaque	64
CONSTITUTION	C					RMa-résistance	25
Santé	san	13	39	39	+0	PMa-puissance	23
Robustesse	rob	13	39	39	+0	points de Mana	149
APPARENCE	Ap					Regen. Mana	19 /+ 6
Beauté	bea	13	35	35	+0	Détection magie	18
Charisme	cha	17	46	47	+0	EN (énergie)	119

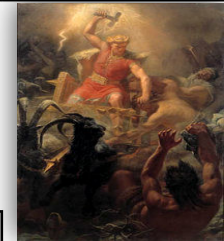
Vue 77	+2
Ouïe 77	+0
Odorat 50	+0
Goût 46	+0
Toucher 47	+1
2 par NEC ou NEM	

# MeuRE

Titre & Effet

Année	excellence
Mois	Mésange
Jour	mer
Lune	perle
HEROS	

Âges	Physique	Intellect	âge 24
Adulte	23	27	maxima finis
Séniorité	26	31	courants finis
Sénilité	31	38	pertes courants par an



## Spécialités et notes

Résistance au temps NE20  
chassé du temple  
yeux magique : ferme 1 œil, voit invisible  
... mais plus visible, 5% aveugle D10 h  
malédiction EI : Moral -3 contre religieux  
proche des anciens : marteau dvalinn  
Sorcier renégat : EI/EE

## Effets Métiers

sorcier	A - Connaissance : CNS-1 pour TG appris du livre
sorcier	[A] - Pouvoir : CI+15 sur NS supérieurs
maître équipage	A - Planification : Tranport+5
maître équipage	[A] - Petits voyages : Survie+5 pendant voyage <10km/j

CI (influence)	68
Nourriture	2 PdN/j
Mvt Stratégique	3,4 km/h
MVp (mouvem.)	6 m/ph
Saut long/haut	2,7m / 0,9m

Talents (+choix)	C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon	Talents (+choix)	C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon
Acrobatie	equ	0	4	8		24		+2	Nage	sop	3	5	10	17	33		+0
Agriculture	fat	5	7	14		41		+0	Navigation	rai	7	21	42		80		+0
Alchimie	mem	7	21	42		80		+0	Pêche	rai	15	21	42		80		+0
Archerie	man	3	11	21		72		+0	Pièges	man	9	11	21		80		+0
Armurerie	coo	0	8	16		60		+2	Piéton	pui	0	9	17		40		+0
Assassinat	coo	0	8	16		40		+0	Piste	rai	19	21	42		80		+0
Astrologie	com	0	11	21		80		+6	Poison	res	14	22	43		80		+0
Baratinage +	rap	4	6	12		51		+8	Poterie	man	9	11	21		70		+0
Brasserie	Goût	8	12	23		76		+0	Recherche +économie	rai	3	21	42	22	80		+10
Calligraphie +	com	3	11	21		61		+4	Religion	car	5	17	33	75	80	1	+6
cartographie	rai	5	21	42		80		+0	Résilience	sop	0	5	10		35		+2
Cavalerie	sop	0	5	10		33		+1	Rhétorique +	voi	2	6	12	15	76		+19
Chant	voi	0	6	12		66		+2	Sculpture	man	1	11	21		57		+0
Charpente	pou	2	6	11		54		+0	Servage	fat	5	7	14		62		+0
Chasse	sou	0	6	11		31		+0	Sexe	bea	5	9	18		66		+0
Comédie	car	11	17	33		71		+0	Stratège	rai	3	21	42		40		+0
Commerce	car	9	17	33	38	80		+5	Survie+ Colline	sou	4	6	11	6	63		+0
Construction navale	pou	0	6	11		63		+0	+Cours d'eau	sou	4	6	11	6	63		+0
Construction	rai	15	21	42		80		+1	+Désert	sou	4	6	11	6	63		+0
Convoyage	car	11	17	33	47	70		+4	+Forêt	sou	4	6	11	26	63		+0
Corruption	voi	4	6	12		62		+0	+Marais/Jungle	sou	4	6	11	19	63		+0
Coupe	sou	0	6	11		31		+0	+Monde Ancien	sou	4	6	11	14	63		+0
Couture	man	7	11	21		80		+0	+Monde Divin	sou	4	6	11	6	63		+0
Création	grap	0	3	5		36		+0	+Montagne	sou	4	6	11	6	63		+0
Criminalité	man	0	11	21		69		+0	+Océan	sou	4	6	11	6	63		+0
Cueillette	fat	5	7	14		62		+0	+Plaine	sou	4	6	11	48	63		+5
Cuir	man	5	11	21		50		+0	+Souterrain/caverne	sou	4	6	11	15	63	1	+0
Cuisine	mem	17	21	42		80		+0	+Steppe	sou	4	6	11	6	63		+0
Danse	sop	0	5	10		36		+0	+Ville/ruine	sou	4	6	11	51	63	1	+2
Diplomatie +	rai	7	21	42		80		+0	Torture	car	11	17	33		75		+0
Dissimulation	sop	3	5	10	27	53		+0	Transport	pui	7	9	17	43	50	5	+0
Ébénisterie	coo	0	8	16		50		+0	Traque	inu	5	9	18		80		+0
Élevage + chevaux	car	13	17	33		75		+0	Usure	mem	15	21	42		80		+0
Equarissage	mem	13	21	42		80		+0	Vol	man	0	11	21		40		+0
Escalade	sop	3	5	10	23	35		+0							0		
Forge	man	1	11	21	20	52		+0	N0 = N1-(CPA/10) N1 = (N2/2) N2 = (C1/2) N3 = 3xC1 + 2xC2 + C3								
Gestion +	rai	9	21	42		80		+0	Maîtrise Langue : Baratin, Diplo, Intri, LangSignes, Lect, Lirlèvre, Rech, Rhéto								
Héraldique	mem	11	21	42		80		+0	TC/Stratégie/Piéton/cavalerie/ Vol/Assassinat max NECx10 = 40								
Herboristerie	mem	11	21	42		80		+0	Talent de Combat								
Ingénierie	com	1	11	21		80		+0	Arbalète	coo	0	8	16	10	40		+1
Intrigue(Langue)	com	3	11	21		49		+4	Arc	pui	5	9	17	6	40		+1
Jeu	rai	13	21	42		80		+0	Art du combat	coo	0	8	16	8	40		+0
Joannerie	man	0	11	21		80		+0	Attaque	pou	2	6	11	27	37		+0
Langue Divine +	inu	0	9	18	60	68		+0	Bouclier	pui	5	9	17	6	40		
+	inu	0	9	18		68			Charge	sou	4	6	11	4	40		+2
Langue non-hu +	mem	15	21	42		80		+0	Combat à cheval	coo	0	8	16	8	36		+0
+	mem	15	21	42		80			Combat à deux armes	man	7	11	21	8	40		+0
+	mem	15	21	42		80			Dague	coo	4	8	16	8	40		+0
Lang. Signes +	mem	19	21	42		80		+0	Défense	sop	1	5	10	34	35		+0
Langue +	rai	19	21	42	80	80		+0	Divers	coo	0	8	16	8	40		+0
+	rai	19	21	42		80			Embuscade	inu	5	9	18	8	40		+0
+	rai	19	21	42		80			Épée	pui	3	9	17	11	40		+0
+	rai	19	21	42		80			Esquive	man	9	11	21	19	40	1	+3
+	rai	19	21	42		80			Fronde	coo	4	8	16	8	40		+0
Lecture MODERNE	mem	13	21	42	36	80		+5	Fuite	sop	3	5	10	7	30		+0
+	mem	13	21	42		80			Hache	pui	3	9	17	6	40		+0
+	mem	13	21	42		80			Lance	pui	1	9	17	6	40		+1
+	mem	13	21	42		80			Masse	pou	0	6	11	28	40		+2
Lect lèvres +	com	7	11	21		64		+0	Mêlée	pui	7	9	17	6	40		+0
+	com	7	11	21		64			Obéissance	cha	10	12	23	32	40		+5
+	com	7	11	21		64			Pique	pui	7	9	17	6	40		+0
Maconnerie	man	7	11	21		49		+0	Réaction	rap	2	6	12	20	40	-1	+8
Magie	x	0	14	27	65	80	1	+6	Résistance	rob	8	10	20	15	40		+0
Maquillage	man	7	11	21		45		+3	Siège	rai	17	21	42	14	40		+0
Marine	sou	4	6	11		40		+0	Vitesse	rap	4	6	12	9	39		+1
Médecine	rai	7	21	42		80		+0	ARMURE (0/1/2/3)								
Mendicité	fat	5	7	14		64		+0	sorcier								
Mine	fat	1	7	14		47		+0	maître								
Minéraux	man	0	11	21		80		+0	équipage								
Musique +	rai	15	21	42		80		+8									
+	rai	15	21	42		80											
									NE en jaune = les talents connus à N1 minimu								

Fatigue	Drogues	Maladie	Niv	Faim	EN	Souffle	Combat	Magie	Poids	Encombr.
malus	malus/EN/M	pertes EN		1 / 5 PF	1 par 6 EN	2 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	>30 = test 1 récup par min	>32 = KO			
récup 1 niv = xh	récup 2/4/6/8h	test C(san)/j								
Encombrem	Malus	Souffle	Poids							Bonus
2753-5295	1	+1	7-14							
5296-7942	3	+2	15-21							
7943-10589	5	+3	22-28							
>10589	10	+4	>29							
perte charge	1150	15	écrasement							
Moral	7									-11 Fuite -10...-6 Recul -5...-1 Doute +6...+10 Confiance +11...+15 Courage +16 Fanatisme
PdM	Max 149									
énergie perdue max	119									
PdN	Famine: si >119 pdf=mort si pas d'eau									
2 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
cuir compagnie		25	10,0	2	1	1	7		-1/-2	0
0		0	0,0						/	0
									/	0
									/	0
bouclier	0	0	0,0						/	0
NE Armu 0	T Th V B J M P									
Armes de mêlée: -1 R si dé double et cible arme/ure>1									-1/-2	0
Arme/armure cassé quand R=0									Tot VO/VD	Tot Vit
Armes	Nom /talent/ notes	Détails		Valeurs	Valeurs actuelles	Normal	Sévère	Mortel	Vit base 4	Critique +0
Bonus coup total						=Sevère /2		=Sevère x1,5		
marteau DOR	54cm/4kg	D	Résist 50			BASE	6c	BASE	Critique	
0	Coup		-1			4	7	11	+ 15	
0	Vitesse	6	2		à 50% de R				Vit. TOT	
Coup total = 1	Crit		5		coup-1	14	8	8	9/5	
					crit-10	VO	VD	Bou		
0		0	Résist						Critique	
0	Coup									
0	Vitesse					7	3	3	Vit. TOT	
Coup total = 2	Crit					VO	VD	Bou	4/4	
0		0	Résist						Critique	
0	Coup									
0	Vitesse					7	3	3	Vit. TOT	
Coup total = 2	Crit					VO	VD	Bou	4/4	
mêlée		0	Résist				3c		Critique	
0	Coup					2c	4c	6c	- 20	
0	Vitesse	9	9			7	3	3	Vit. TOT	
Coup total = 2	Crit		-20			VO	VD	Bou	13/13	
0	Tir	0	Résist						Critique	
0	Coup									
0	Vitesse					7	3		Vit. TOT	
	Crit					VO	VD		4	
0	Tir	0	Résist						Critique	
0	Coup									
0	Vitesse					5	3		Vit. TOT	
	Crit					VO	VD		4	
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(____)	80	4-6	40	7-12	27	13+
visée 20	T			TG-10		TG-20		Mort
3	E			Malus+5		Malus+10		Mort
Crit	C			Fin Visée		Fin Mode Attaque		Coma
Thorax-En(sou)	Armure	Rés(____)	36	6-10	18	11-16	12	17+
visée 5	T 2			Malus+3		Malus+5		Coma
2	E 1			Malus+1		Charge & Fuite -20		Mort
Crit	C 1			Souffle+3		+1 Souffle/ph.		+2 Souffle/ph,
Ventre-C(rob)	Armure	Rés(____)	54	4-6	27	7-12	18	13+
visée 15	T 2			Malus+3		+1 malus/ph		Coma
3	E 1			Malus+1		+2 malus/ph		Mort
Crit	C 1			Souffle+3		Souffle+5		Étourdi 3 ph
Bras Gau-F(pou)	Armure	Rés(____)	36	4-6	18	7-12	12	13+
visée 10	T 2			VD-5, VIT-1		VD-10, max 1 main		F/2, VD/2, perte BG/MG
3	E 1			Coup -1		Esquive-20		F/2, fin bouclier/2arme
Crit	C 1			Coup max +0		Fin Bouclier		Coup-2, VD-20
Bras Dro-F(pui)	Armure	Rés(____)	49	4-6	25	7-12	16	13+
visée 10	T 2			VO-5, VIT-3		VO-10, max 1 attaque		F/3, VO/3, perte BD/MD
3	E 1			Coup-2		Coup-4		F/2, fin arme
Crit	C 1			Coup max +0		Fin mode attaque		Coup-2, VO-20
Main Gau-D(cod)	Armure	Rés(____)	46	3-5	23	6-11	15	12+
visée 20	T			VD-5		VD-10, max 1 main		VD-20, D/2, fin MG
4	E			Malus+3		Malus+5, VIT-5		D/2, fin bouclier/2arme
Crit	C			TC-5		VD-5, TC-10		VD-5, TC-20
Main D-D(man)	Armure	Rés(____)	57	3-5	29	6-11	19	12+
visée 20	T			VO-5		VO-10, max 1 main		VO-20, D/3, fin MD
4	E			Malus+3		Malus+5, VIT-5		D/2, fin arme
Crit	C			TC-10		VD-5, TC -20		VD-5, TC-30
Jambe Ga-A(sop)	Armure	Rés(____)	34	4-6	17	7-12	11	13+
visée 10	T 2			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(____)	34	4-6	17	7-12	11	13+
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(____)	30	3-5	15	6-11	10	12+
visée 20	T 2			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 Droi-A(equ)	Armure	Rés(____)	30	3-5	15	6-11	10	12+
visée 20	T 2			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, magie, x3 partie précise)

à chaque Niveau (N1, N2, N3) atteint +5 Tempo dans la carac.

XX test de résistance

en gras : les effets permanents

Récupération	TEC	Malus/B	EN	Tempo	12	Soins Rapides : 1x/ jour / cible
01 - 04	6	8	12	6		1 - 1 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
05 - 39	3	4	6	3		2 - 12 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
40 - 64	1	2	4	2		13 - 37 rien
65 - 94	0	0	3	2		38 - 91 prochaine CS-10
>94 infection !	+1	+5	-6	+1	CS/2, fin avec tRN	>91 infection !

Repos+traitements : CS+10 & Effort-10 & ceux donnés par les pertes EN. Récup + grosse blessure T+E+C, le plus bas score 4 temporaire