

NOM	Date Nais	Taille	Poids	Cheveux	Yeux	Carrure	Peau	Pilosité	Odeur
Cœur de Feu	5/2/979	180cm	80kg	brun	brun	fine		barbichette	mauvaise
Jem	Origine	enfant recé 979		longs	frisé			toison	
Caractère	Psycho		Médical		Art Graph	Croyance	Humour	Niveau Social	Base Monétai
capricieux	âge+3 !		allergie puce (forte)	0	médiocre	EE/EI	Gav'Reel	2	80
Famille	père	religieux très "pur"			frères/sœurs	0		sombre	sorciere
résidente	mère	inconnue/chassée			4 inconnus avec mère			commerce	mâitre
Origine	ancienne				ama ama ama ama				équipage
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		
Fatigue	fat	9	27	27	+3	attaque	27
DEXTERITE	D					charge	6
Coordination	coo	15	31	45	+1	défense	34
Manipulation	man	15	42	45	+3	embuscade	8
AGILITE	A					esquive	23
Souplesse	sop	9	19	19	+1	fuite	7
Équilibre	equ	9	15	19	+0	mêlée	6
INTELLIGENCE	I					obéissance	37
Raisonnement	rai	21	84	84	+9	réaction	27
Mémoire	mem	21	84	84	+7	résistance	15
VOLONTE	V					vitesse	10
Caractère	car	15	65	77	+2	VIT-esse frappe	4 +mod
Résistance	res	19	85	92	+1	Moral	7
ELOQUENCE	E					Chance Soin(CS)	39
Voix	voi	12	24	24	+6		
Rapidité	rap	12	24	24	+1	Porter	28 kg
EMPATHIE	Em					Tirer	56 kg
Compréhension	com	15	41	59	+0	Arracher	84 kg
Intuition	inu	15	35	59	+1	ENCombrement	10589
CONSTITUTION	C						
Santé	san	13	39	39	+0	NEMagie	6
Robustesse	rob	13	39	39	+0	AMa-attaque	64
APPARENCE	Ap					RMa-résistance	25
Beauté	bea	13	35	35	+0	PMa-puissance	23
Charisme	cha	17	46	47	+0	points de Mana	149

Vue 77	+2	<b>Âges</b>	Physique	Intellect	âge 24	CI (influence)	68
Ouïe 77	+0	Adulte	23	27	maxima finis	Nourriture	2 PdN/j
Odorat 50	+0	Séniorité	26	31	courants finis	Mvt Stratégique	3,4 km/h
Goût 46	+0	Sénilité	31	38	pertes courants par an	<b>MVp</b> (mouvem.)	6 m/ph
Toucher 47	+1					Saut long/haut	2,7m / 0,9m
2 par NEC ou NEM							

# MeURE

Titre &amp; Effeit



Année	excellence		
Mois	Mésange	Effets Métiers	
Jour	mer	sorcier	A - Connaissance : CNS-1 pour TG appris du livre
Lune	perle	sorcier	[A] - Pouvoir : Cl+15 sur NS supérieurs
HEROS		maître équipage	A - Planification : Transport+5
		maître équipage	[A] - Petits voyages : Survie+5 pendant voyage <10km/j

**Spécialités et notes**

Résistance au temps NE20

chassé du temple

yeux magique : ferme 1 oeil, voit invisible

... mais plus visible, 5% aveugle D10 h

malédiction EI : Moral -3 contre religieux

proche des anciens : marteau dvalinn

Sorcier renégat : EI/EE

A - Connaissance : CNS-1 pour TG appris du livre

[A] - Pouvoir : Cl+15 sur NS supérieurs

A - Planification : Transport+5

[A] - Petits voyages : Survie+5 pendant voyage &lt;10km/j

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	<b>Survie+ Colline</b>	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	<b>N0 = N1-(CPA/10) N1 = (N2/2) N2 = (C1/2) N3 = 3xC1 + 2xC2 + C3</b>								
Gestion +	rai	9	21	42		80		+0	Maîtrise Langue : Baratin, Diplo, Intr, LangSignes, Lect, LirLèvre, Rech, Rhéto								
Héraldique	mem	11	21	42		80		+0	<b>TC/Stratégie/Piéton/cavalerie/Vol/Assassinat</b> max NECx10 = 40								
Herboristerie	mem	11	21	42		80		+0	<b>Talent de Combat</b>		N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon
Ingénierie	com	1	11	21		80		+0	<b>Arbalète</b>	coo	0	8	16	10	40		+1
Intrigue(Langue)	com	3	11	21		49		+4	<b>Arc</b>	pui	5	9	17	6	40		+1
Jeu	rai	13	21	42		80		+0	<b>Art du combat</b>	coo	0	8	16	8	40		+0
Joaillerie	man	0	11	21		80		+0	<b>Attaque</b>	pou	2	6	11	27	37		+0
Langue Divine +	inu	0	9	18	60	68		+0	<b>Bouclier</b>	pui	5	9	17	6	40		
+	inu	0	9	18		68		+0	<b>Charge</b>	sou	4	6	11	4	40		+2
Langue non-hu +	mem	15	21	42		80		+0	<b>Combat à cheval</b>	coo	0	8	16	8	36		+0
+	mem	15	21	42		80		+0	<b>Combat à deux armes</b>	man	7	11	21	8	40		+0
+	mem	15	21	42		80		+0	<b>Dague</b>	coo	4	8	16	8	40		+0
Lang. Signes +	mem	19	21	42		80		+0	<b>Défense</b>	sop	1	5	10	34	35		+0
Langue +	rai	19	21	42	80	80		+0	<b>Divers</b>	coo	0	8	16	8	40		+0
+	rai	19	21	42		80		+0	<b>Embuscade</b>	inu	5	9	18	8	40		+0
+	rai	19	21	42		80		+0	<b>Épée</b>	pui	3	9	17	11	40		+0
+	rai	19	21	42		80		+0	<b>Esquive</b>	man	9	11	21	19	40	1	+3
Lecture MODERNE	mem	13	21	42	36	80		+5	<b>Fronde</b>	coo	4	8	16	8	40		+0
+	mem	13	21	42		80		+0	<b>Fuite</b>	sop	3	5	10	7	30		+0
+	mem	13	21	42		80		+0	<b>Hache</b>	pui	3	9	17	6	40		+0
+	mem	13	21	42		80		+0	<b>Lance</b>	pui	1	9	17	6	40		+1
+	mem	13	21	42		80		+0	<b>Masse</b>	pou	0	6	11	28	40		+2
Lect lèvres +	com	7	11	21		64		+0	<b>Mêlée</b>	pui	7	9	17	6	40		+0
+	com	7	11	21		64		+0	<b>Obéissance</b>	cha	10	12	23	32	40		+5
+	com	7	11	21		64		+0	<b>Pique</b>	pui	7	9	17	6	40		+0
Maconnerie	man	7	11	21		49		+0	<b>Réaction</b>	rap	2	6	12	20	40	-1	+8
Magie	x	0	14	27	65	80	1	+6	<b>Résistance</b>	rob	8	10	20	15	40		+0
Maquillage	man	7	11	21		45		+3	<b>Siège</b>	rai	17	21	42	14	40		+0
Marine	sou	4	6	11		40		+0	<b>Vitesse</b>	rap	4	6	12	9	39		+1
Médecine	rai	7	21	42		80		+0	<b>ARMURE (0/1/2/3)</b>								
Mendicité	fat	5	7	14		64		+0	<b>sorcier</b>								
Mine	fat	1	7	14		47		+0	<b>mâitre</b>								
Minéraux	man	0	11	21		80		+0	<b>équipage</b>								
Musique +	rai	15	21	42		80		+8									
+	rai	15	21	42		80			<b>NE en jaune = les talents connus à N1 minimu</b>								

Fatigue	Drogues	Maladie	Niv	Faim	EN	Souffle	Combat	Magie	Poids	Encombr.
malus	malus/EN/M	pertes EN		1 / 5 PF selon 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			>30 = test				
16	20/8EN/M+0	8 + perma	4		récup CS	1 récup par min	>32 = KO			
récup 1 niv = xh	récup 2/4/6/8h	test C(san)/j								
<b>Encombrement</b>	<b>Malus</b>	<b>Souffle</b>	<b>Poids</b>							<b>Bonus</b>
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							
<b>Moral</b>	7				-11 Fuite -10...-6 Recul -5...-1 Doute +6...+10 Confiance +11...+15 Courage +16 Fanatisme					
<b>PdM</b>	Max 149									
énergie perdue max 119										
<b>PdN</b>	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	<b>Perthes</b> 1 R si >0 T ou E passe,			<b>-1 TEC par 10R perdus (sauf boucliers)</b>						
<b>Armures</b>	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
									/	0
bouclier	0	0	0,0							
NE Armu 0	T Th V BJ 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	
<b>Armes</b>			<b>Réparation</b> = entretien des armes (+Archerie/Forge/Armure/Cuir/Ebénisterie)							
Nom /talent/ notes	Détails			Valeurs	Valeurs actuelles		Normal =Sevère /2	Sévère	Mortel =Sévère x1,5	Vit base 4 Critique +0
Bonus coup total										
marteau DOR	54cm/4kg	D		Résist 50			BASE	6c	BASE	Critique
0	Coup			-1			4	7	11	+ 15
0	Vitesse	6		2			14	8	8	Vit. TOT 9/5
Coup total = 1	Crit			5			VO	Bou		
0	0	0		Résist						Critique
0	Coup									
0	Vitesse									Vit. TOT 4/4
Coup total = 2	Crit						7	3	3	
0	0	0		Résist			VO	Bou		Critique
0	Coup						7	3	3	
0	Vitesse						VO	Bou		Vit. TOT 4/4
Coup total = 2	Crit									
mêlée		0		Résist				3c		Critique
0	Coup						2c	4c	6c	- 20
0	Vitesse	9		9			7	3	3	Vit. TOT 13/13
Coup total = 2	Crit			-20			VO	Bou		
0	0	0		Résist						Critique
0	Coup									
0	Vitesse									Vit. TOT 4
Coup total = 2	Crit						7	3		
0	0	0		Résist			VO			Critique
0	Tir	0					5	3		
0	Coup						VO			Vit. TOT 4
0	Vitesse									
0	Crit									
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 m <sup>2</sup>										
Coup: arme + F(pui)/20 + bonus arme... Normal/2, Mortel x1,5 = <b>BASES</b> ... 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	
Tête-V(car)	Armure	Rés(__)	80	<b>4-6</b>	40	<b>7-12</b>	27
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	<b>6-10</b>	18	<b>11-16</b>	12
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	<b>4-6</b>	27	<b>7-12</b>	18
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	<b>4-6</b>	18	<b>7-12</b>	12
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	<b>4-6</b>	25	<b>7-12</b>	16
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(coo)	Armure	Rés(__)	46	<b>3-5</b>	23	<b>6-11</b>	15
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	<b>3-5</b>	29	<b>6-11</b>	19
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	<b>4-6</b>	17	<b>7-12</b>	11
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	<b>4-6</b>	17	<b>7-12</b>	11
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	<b>3-5</b>	15	<b>6-11</b>	10
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	<b>3-5</b>	15	<b>6-11</b>	10
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 1 en temporaire