

| NOM         | Date Nais   | Taille                           | Poids   | Cheveux      | Yeux                 | Carrure  | Peau   | Pilosité      | Odeur         |
|-------------|-------------|----------------------------------|---------|--------------|----------------------|----------|--------|---------------|---------------|
| KROUSK      | 14/8/978    | 172cm                            | 66kg    | noir         | noisette             | 0        | pâle   | imberbe       | tr bonne      |
| Kar         | Origine     | hors maria 978                   |         | courts       | crépus               |          | 0      | 0             |               |
| Caractère   | Psycho      |                                  | Médical |              | Art Graph            | Croyance | Humour | Niveau Social | Base Monétai  |
| vindicative | 0           |                                  | 0       |              | médiocre             | EI       | 0      | 2             | 80            |
| AVARICE     | 0           |                                  | 0       |              | 9                    | Foi 51   | Dargos | sombre        | voleuse       |
| Famille     | père        | mercenaire mort à 55             |         | frères/sœurs | Sième sur 6 (1 mort) |          |        | savant        | rebouteux     |
| éloignée    | mère        | morte à 57 ans pendant traversée |         |              | 0                    |          |        |               |               |
| Origine     | crastara    |                                  |         | vo           |                      |          |        |               |               |
| Relation    | impopulaire |                                  |         |              | 0                    |          |        |               | âge/NS/métier |

| Caractéristique | Abbr | Natif | Courant | Max | Temporaire+mod. | NECombat        | 6      |
|-----------------|------|-------|---------|-----|-----------------|-----------------|--------|
| FORCE           | F    |       |         |     |                 | VO Neutre       | 15     |
| Puissance       | pui  | 8     | 32      | 32  | +0              | VD Neutre       | 17     |
| Pouvoir         | pou  | 8     | 26      | 32  | +1              | Points De Coup  | 31     |
| ENDURANCE       | En   |       |         |     |                 | RM-Résist. Mort | 7      |
| Souffle         | sou  | 18    | 53      | 65  | -1              | attaque         | 50     |
| Fatigue         | fat  | 18    | 55      | 65  | -3              | charge          | 12     |
| DEXTERITE       | D    |       |         |     |                 | défense         | 50     |
| Coordination    | coo  | 19    | 96      | 103 | +13             | embuscade       | 26     |
| Manipulation    | man  | 19    | 92      | 103 | +3              | esquive         | 73     |
| AGILITE         | A    |       |         |     |                 | fuite           | 60     |
| Souplesse       | sop  | 16    | 51      | 64  | +3              | mêlée           | 4      |
| Equilibre       | equ  | 16    | 45      | 64  | +0              | obéissance      | 5      |
| INTELLIGENCE    | I    |       |         |     |                 | réaction        | 45     |
| Raisonnement    | rai  | 16    | 71      | 80  | +13             | résistance      | 8      |
| Mémoire         | mem  | 16    | 58      | 80  | +0              | vitesse         | 9      |
| VOLONTE         | V    |       |         |     |                 | VIT-esse frappe | 5 +mod |
| Caractère       | car  | 16    | 50      | 66  | +4              | Moral           | 6      |
| Résistance      | res  | 16    | 50      | 66  | +0              | Chance Soin(CS) | 46     |
| ELOQUENCE       | E    |       |         |     |                 | Porter          | 39 kg  |
| Voix            | voi  | 10    | 24      | 40  | +3              | Tirer           | 78 kg  |
| Rapidité        | rap  | 10    | 25      | 40  | +3              | Arracher        | 117 kg |
| EMPATHIE        | Em   |       |         |     |                 | ENCombrement    | 12700  |
| Compréhension   | com  | 4     | 12      | 14  | +0              | NEMagie         | 0      |
| Intuition       | inu  | 4     | 12      | 14  | +0              | AMa-attaque     | 20     |
| CONSTITUTION    | C    |       |         |     |                 | RMa-résistance  | 10     |
| Santé           | san  | 11    | 38      | 44  | -3              | PMa-puissance   | 14     |
| Robustesse      | rob  | 11    | 44      | 44  | -3              | points de Mana  | 0      |
| APPARENCE       | Ap   |       |         |     |                 | Regen. Mana     | 8 /+ 0 |
| Beauté          | bea  | 5     | 20      | 20  | +3              | Détection magie | 4      |
| Charisme        | cha  | 5     | 20      | 20  | -3              | EN (énergie)    | 77     |

|                  |    |
|------------------|----|
| Vue 56           | +4 |
| Ouïe 46          | +1 |
| Odorat 67        | +0 |
| Goût 53          | +0 |
| Toucher 63       | +0 |
| 2 par NEC ou NEM |    |

| Âges     | Physique | Intellect | âge 22                 |
|----------|----------|-----------|------------------------|
| Maturité | 24       | 20        | maxima finis           |
| Sénior   | 28       | 23        | courants finis         |
| Sénilité | 34       | 27        | pertes courants par an |



| Spécialités et notes                         |  | Saut long/haut | 4,7m / 1,6m |
|----------------------------------------------|--|----------------|-------------|
| puissant ennemi à tes trousses               |  |                |             |
| cosmopolite : CPA TG-10%                     |  |                |             |
| clef d'une prison où se trouve meilleur ami  |  |                |             |
|                                              |  | 0              |             |
|                                              |  | 0              |             |
|                                              |  | 0              |             |
|                                              |  | 0              |             |
| A - Opportunité : I(rai)+10                  |  |                |             |
| [A] - Solitaire : bonus TG+10 si action solo |  |                |             |
|                                              |  | 0              |             |
|                                              |  | 0              |             |

# MeuRE

Titre & Effet

|       |             |
|-------|-------------|
| Année | grandeur EI |
| Mois  | cheval      |
| Jour  | reflet      |
| Lune  | pleine yael |
| HEROS |             |

| Talents (+choix)                             | C1   | N0 | N1 | N2 | NE | N3 | mod | bon | Talents (+choix)                                                                 | C1  | N0 | N1 | N2 | NE | N3 | mod | bon |
|----------------------------------------------|------|----|----|----|----|----|-----|-----|----------------------------------------------------------------------------------|-----|----|----|----|----|----|-----|-----|
| Acrobatie                                    | equ  | 0  | 12 | 23 |    | 69 |     | +7  | Nage                                                                             | sop | 11 | 13 | 26 | 24 | 73 |     | +0  |
| Agriculture                                  | fat  | 12 | 14 | 28 |    | 65 |     | +0  | Navigation                                                                       | rai | 4  | 18 | 36 |    | 80 |     | +0  |
| Alchimie                                     | mem  | 1  | 15 | 29 |    | 67 |     | +4  | Pêche                                                                            | rai | 12 | 18 | 36 |    | 80 |     | +0  |
| Archerie                                     | man  | 15 | 23 | 46 |    | 80 |     | +0  | Pièges                                                                           | man | 21 | 23 | 46 | 80 | 80 |     | +0  |
| Armurerie                                    | coo  | 14 | 24 | 48 |    | 80 |     | +0  | Piéton                                                                           | pui | 0  | 8  | 16 |    | 60 |     | +0  |
| Assassinat                                   | coo  | 6  | 24 | 48 |    | 60 |     | +0  | Piste                                                                            | rai | 16 | 18 | 36 |    | 80 |     | +2  |
| Astrologie                                   | com  | 0  | 3  | 6  |    | 57 |     | +0  | Poison                                                                           | res | 5  | 13 | 25 |    | 61 |     | +0  |
| Baratinage +                                 | rap  | 5  | 7  | 13 |    | 49 |     | +0  | Poterie                                                                          | man | 21 | 23 | 46 |    | 80 |     | +0  |
| Brasserie                                    | Goût | 10 | 14 | 27 |    | 60 |     | +0  | Recherche +                                                                      | rai | 0  | 18 | 36 |    | 74 |     | +0  |
| Calligraphie +                               | com  | 0  | 3  | 6  |    | 58 |     | +0  | Religion                                                                         | car | 1  | 13 | 25 |    | 72 |     | +0  |
| cartographie                                 | rai  | 2  | 18 | 36 |    | 80 |     | +0  | Résilience                                                                       | sop | 3  | 13 | 26 |    | 68 |     | +1  |
| Cavalerie                                    | sop  | 0  | 13 | 26 |    | 60 |     | +4  | Rhétorique +                                                                     | voi | 2  | 6  | 12 |    | 60 |     | +0  |
| Chant                                        | voi  | 0  | 6  | 12 |    | 53 |     | +0  | Sculpture                                                                        | man | 13 | 23 | 46 |    | 80 |     | +0  |
| Charpente                                    | pou  | 3  | 7  | 13 |    | 58 |     | +0  | Servage                                                                          | fat | 12 | 14 | 28 |    | 80 |     | +3  |
| Chasse                                       | sou  | 4  | 14 | 27 |    | 66 |     | +0  | Sexe                                                                             | bea | 1  | 5  | 10 |    | 38 |     | +0  |
| Comédie                                      | car  | 7  | 13 | 25 |    | 73 |     | +6  | Stratège                                                                         | rai | 0  | 18 | 36 |    | 60 |     | +0  |
| Commerce                                     | car  | 5  | 13 | 25 |    | 65 |     | +4  | Survie+ Colline                                                                  | sou | 12 | 14 | 27 | 12 | 80 |     | +0  |
| Construction navale                          | pou  | 0  | 7  | 13 |    | 68 |     | +0  | +Cours d'eau                                                                     | sou | 12 | 14 | 27 | 67 | 80 |     | +0  |
| Construction                                 | rai  | 12 | 18 | 36 |    | 80 |     | +1  | +Désert                                                                          | sou | 12 | 14 | 27 | 12 | 80 |     | +0  |
| Convoyage                                    | car  | 7  | 13 | 25 |    | 80 |     | +1  | +Forêt                                                                           | sou | 12 | 14 | 27 | 17 | 80 |     | +0  |
| Corruption                                   | voi  | 4  | 6  | 12 | 38 | 48 |     | +8  | +Marais/Jungle                                                                   | sou | 12 | 14 | 27 | 12 | 80 |     | +0  |
| Coupe                                        | sou  | 6  | 14 | 27 |    | 66 |     | +0  | +Monde Ancien                                                                    | sou | 12 | 14 | 27 | 13 | 80 |     | +0  |
| Couture                                      | man  | 19 | 23 | 46 |    | 80 |     | +12 | +Monde Divin                                                                     | sou | 12 | 14 | 27 | 12 | 80 |     | +0  |
| Création                                     | grap | 0  | 3  | 5  |    | 36 |     | +6  | +Montagne                                                                        | sou | 12 | 14 | 27 | 12 | 80 |     | +0  |
| Criminalité                                  | man  | 7  | 23 | 46 | 80 | 80 |     | +7  | +Océan                                                                           | sou | 12 | 14 | 27 | 12 | 80 |     | +0  |
| Cueillette                                   | fat  | 12 | 14 | 28 |    | 69 |     | +6  | +Plaine                                                                          | sou | 12 | 14 | 27 | 27 | 80 |     | +0  |
| Cuir                                         | man  | 17 | 23 | 46 |    | 80 |     | +0  | +Souterrain/caverne                                                              | sou | 12 | 14 | 27 | 68 | 80 |     | +8  |
| Cuisine                                      | mem  | 11 | 15 | 29 |    | 80 |     | +0  | +Steppe                                                                          | sou | 12 | 14 | 27 | 12 | 80 |     | +0  |
| Danse                                        | sop  | 7  | 13 | 26 |    | 60 |     | +0  | +Ville/ruine                                                                     | sou | 12 | 14 | 27 | 68 | 80 |     | +5  |
| Diplomatie +                                 | rai  | 4  | 18 | 36 |    | 80 |     | +0  | Torture                                                                          | car | 7  | 13 | 25 |    | 80 |     | +0  |
| Dissimulation                                | sop  | 11 | 13 | 26 | 52 | 62 |     | +21 | Transport                                                                        | pui | 6  | 8  | 16 | 8  | 75 |     | +0  |
| Ébénisterie                                  | coo  | 16 | 24 | 48 |    | 80 |     | +0  | Traque                                                                           | inu | 0  | 3  | 6  | 46 | 61 |     | +5  |
| Élevage + chevaux                            | car  | 9  | 13 | 25 |    | 47 |     | +0  | Usure                                                                            | mem | 9  | 15 | 29 |    | 80 |     | +4  |
| Equarissage                                  | mem  | 7  | 15 | 29 |    | 73 |     | +0  | Vol                                                                              | man | 11 | 23 | 46 | 50 | 60 |     | +6  |
| Escalade                                     | sop  | 11 | 13 | 26 | 71 | 80 |     | +5  |                                                                                  |     |    |    |    |    | 0  |     |     |
| Forge                                        | man  | 13 | 23 | 46 |    | 80 |     | +0  | N0 = N1-(CPA/10) N1 = (N2/2) N2 = (C1/2) N3 = 3xC1 + 2xC2 + C3                   |     |    |    |    |    |    |     |     |
| Gestion +                                    | rai  | 6  | 18 | 36 |    | 80 |     | +0  | Maîtrise Langue : Baratin, Diplo, Intri, LangSignes, Lect, LirLèvre, Rech, Rhéto |     |    |    |    |    |    |     |     |
| Héraldique                                   | mem  | 5  | 15 | 29 |    | 64 |     | +0  | TC/Stratégie/Piéton/cavalerie/ Vol/Assassinat max NECx10 = 60                    |     |    |    |    |    |    |     |     |
| Herboristerie                                | mem  | 5  | 15 | 29 |    | 80 |     | +0  | Talent de Combat                                                                 |     |    |    |    |    |    |     |     |
| Ingénierie                                   | com  | 0  | 3  | 6  |    | 48 |     | +8  | Arbalète                                                                         | coo | 16 | 24 | 48 | 54 | 60 |     | +1  |
| Intrigue(Langue)                             | com  | 0  | 3  | 6  |    | 28 |     | +6  | Arc                                                                              | pui | 4  | 8  | 16 | 4  | 60 |     | +1  |
| Jeu                                          | rai  | 10 | 18 | 36 |    | 80 |     | +8  | Art du combat                                                                    | coo | 12 | 24 | 48 | 18 | 60 |     | +0  |
| Joannerie                                    | man  | 11 | 23 | 46 |    | 80 |     | +0  | Attaque                                                                          | pou | 3  | 7  | 13 | 50 | 60 |     | +0  |
| Langue Divine +                              | inu  | 0  | 3  | 6  |    | 30 |     | +0  | Bouclier                                                                         | pui | 4  | 8  | 16 | 4  | 60 |     | +0  |
| +                                            | inu  | 0  | 3  | 6  |    | 30 |     | +0  | Charge                                                                           | sou | 12 | 14 | 27 | 12 | 60 |     | +0  |
| Langue non-hu +                              | mem  | 9  | 15 | 29 |    | 67 |     | +0  | Combat à cheval                                                                  | coo | 16 | 24 | 48 | 18 | 60 |     | +0  |
| +                                            | mem  | 9  | 15 | 29 |    | 67 |     | +0  | Combat à deux armes                                                              | man | 19 | 23 | 46 | 50 | 60 |     | +0  |
| +                                            | mem  | 9  | 15 | 29 |    | 67 |     | +0  | Dague                                                                            | coo | 20 | 24 | 48 | 50 | 60 |     | +0  |
| Lang. Signes +                               | mem  | 13 | 15 | 29 |    | 80 |     | +0  | Défense                                                                          | sop | 9  | 13 | 26 | 50 | 60 |     | +0  |
| Langue +                                     | rai  | 16 | 18 | 36 | 56 | 80 |     | +0  | Divers                                                                           | coo | 16 | 24 | 48 | 18 | 60 |     | +0  |
| +                                            | rai  | 16 | 18 | 36 |    | 80 |     | +0  | Embuscade                                                                        | inu | 0  | 3  | 6  | 12 | 53 |     | +14 |
| +                                            | rai  | 16 | 18 | 36 |    | 80 |     | +0  | Épée                                                                             | pui | 2  | 8  | 16 | 4  | 60 |     | +0  |
| +                                            | rai  | 16 | 18 | 36 |    | 80 |     | +0  | Esquive                                                                          | man | 21 | 23 | 46 | 50 | 60 |     | +23 |
| +                                            | rai  | 16 | 18 | 36 |    | 80 |     | +0  | Fronde                                                                           | coo | 20 | 24 | 48 | 18 | 60 |     | +0  |
| Lecture MODERNE                              | mem  | 7  | 15 | 29 |    | 74 |     | +0  | Fuite                                                                            | sop | 11 | 13 | 26 | 50 | 60 |     | +10 |
| +                                            | mem  | 7  | 15 | 29 |    | 74 |     | +0  | Hache                                                                            | pui | 2  | 8  | 16 | 4  | 51 |     | +0  |
| +                                            | mem  | 7  | 15 | 29 |    | 74 |     | +0  | Lance                                                                            | pui | 0  | 8  | 16 | 4  | 54 |     | +0  |
| +                                            | mem  | 7  | 15 | 29 |    | 74 |     | +0  | Masse                                                                            | pou | 1  | 7  | 13 | 4  | 50 |     | +0  |
| Lect lèvres +                                | com  | 0  | 3  | 6  |    | 39 |     | +0  | Mêlée                                                                            | pui | 6  | 8  | 16 | 4  | 60 |     | +0  |
| +                                            | com  | 0  | 3  | 6  |    | 39 |     | +0  | Obéissance                                                                       | cha | 3  | 5  | 10 | 5  | 58 |     | +0  |
| +                                            | com  | 0  | 3  | 6  |    | 39 |     | +0  | Pique                                                                            | pui | 6  | 8  | 16 | 4  | 60 |     | +0  |
| Maconnerie                                   | man  | 19 | 23 | 46 |    | 80 |     | +0  | Réaction                                                                         | rap | 3  | 7  | 13 | 39 | 58 | -1  | +7  |
| Magie                                        | x    | 0  | 9  | 18 |    | 54 |     | +0  | Résistance                                                                       | rob | 9  | 11 | 22 | 8  | 60 |     | +0  |
| Maquillage                                   | man  | 19 | 23 | 46 | 61 | 77 |     | +5  | Siège                                                                            | rai | 14 | 18 | 36 | 11 | 60 |     | +0  |
| Marine                                       | sou  | 12 | 14 | 27 |    | 70 |     | +0  | Vitesse                                                                          | rap | 5  | 7  | 13 | 7  | 60 |     | +2  |
| Médecine                                     | rai  | 4  | 18 | 36 |    | 69 |     | +0  | ARMURE (0/1/2/3)                                                                 |     |    |    |    |    |    |     |     |
| Mendicité                                    | fat  | 12 | 14 | 28 | 61 | 71 |     | +5  | voleuse                                                                          |     |    |    |    |    |    |     |     |
| Mine                                         | fat  | 8  | 14 | 28 |    | 68 |     | +0  | rebouteux                                                                        |     |    |    |    |    |    |     |     |
| Minéraux                                     | man  | 9  | 23 | 46 |    | 80 |     | +0  |                                                                                  |     |    |    |    |    |    |     |     |
| Musique +                                    | rai  | 12 | 18 | 36 |    | 80 |     | +0  |                                                                                  |     |    |    |    |    |    |     |     |
| +                                            | rai  | 12 | 18 | 36 |    | 80 |     | +0  |                                                                                  |     |    |    |    |    |    |     |     |
| 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 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          | >39 = test<br>1 récup par min | >44 = KO   |               |             |            |  |
| récup 1 niv = xh                                                                                                                                       |                                                                                            |               |            | récup 2/4/6/8h                                                             |                   |                               |            | test C(san)/j |             |            |  |
| Encombrement                                                                                                                                           | Malus                                                                                      | Souffle       | Poids      |                                                                            |                   |                               |            |               |             |            |  |
| 3302-6350                                                                                                                                              | 1                                                                                          | +1            | 10-20      |                                                                            |                   |                               |            |               |             |            |  |
| 6351-9525                                                                                                                                              | 3                                                                                          | +2            | 21-29      |                                                                            |                   |                               |            |               |             |            |  |
| 9526-12700                                                                                                                                             | 5                                                                                          | +3            | 31-39      |                                                                            |                   |                               |            |               |             |            |  |
| >12700                                                                                                                                                 | 10                                                                                         | +4            | >40        |                                                                            |                   |                               |            |               |             |            |  |
| perte charge                                                                                                                                           | 1150                                                                                       | 15            | écrasement |                                                                            |                   |                               |            |               |             |            |  |
| Moral                                                                                                                                                  | 6-11 Fuite -10...-6 Recul -5...-1 Doute +6...+10 Confiance +11...+15 Courage +16 Fanatisme |               |            |                                                                            |                   |                               |            |               |             |            |  |
| PdM                                                                                                                                                    | Max 0                                                                                      |               |            |                                                                            |                   |                               |            |               |             |            |  |
| énergie perdue max 77                                                                                                                                  |                                                                                            |               |            |                                                                            |                   |                               |            |               |             |            |  |
| PdN                                                                                                                                                    | Famine: si >77 pdf=mort si pas d'eau                                                       |               |            |                                                                            |                   |                               |            |               |             |            |  |
| 3 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             | 0,0        |                                                                            |                   |                               |            |               | /           | 0          |  |
|                                                                                                                                                        |                                                                                            |               |            |                                                                            |                   |                               |            |               | /           | 0          |  |
| parade 1                                                                                                                                               |                                                                                            | 0             | 0,0        |                                                                            |                   |                               |            |               | -2/4        | -2         |  |
| NE Armu 0                                                                                                                                              | T Th V B J M P                                                                             |               |            | Armes de mêlée: -1 R si dé double et cible arme/ure>1                      |                   |                               |            |               | -3/2        | -2         |  |
| Arme/armure cassé quand R=0                                                                                                                            |                                                                                            |               |            |                                                                            |                   |                               |            |               | Tot VO/VD   | Tot Vit    |  |
| Armes                                                                                                                                                  |                                                                                            |               |            | Réparation = entretien des armes (+Archerie/Forge/Armure/Cuir/Ebénisterie) |                   |                               |            |               |             | Vit base 5 |  |
| Nom /talent/ notes                                                                                                                                     |                                                                                            | Détails       |            | Valeurs                                                                    | Valeurs actuelles | Normal                        | Sévère     | Mortel        | Critique +0 |            |  |
| Bonus coup total                                                                                                                                       |                                                                                            |               |            |                                                                            |                   | =Sevère /2                    |            | =Sévère x1,5  |             |            |  |
| dague miséricorde                                                                                                                                      |                                                                                            | 30cm/0,5k     | 0          | Résist 23                                                                  |                   | BASE                          | 6e/t       | BASE          | Critique    |            |  |
| q++                                                                                                                                                    |                                                                                            | Coup          |            | -1                                                                         | à 50% de R        | 3                             | 6          | 9             | + 10        |            |  |
| 0                                                                                                                                                      |                                                                                            | Vitesse       | 3          | 6                                                                          | coup-1            | 22                            | 19         | 20            | Vit. TOT    |            |  |
| Coup total = 1                                                                                                                                         |                                                                                            | Crit          |            | 10                                                                         | crit-10           | VO                            | VD         | Bou           | 5/8         |            |  |
| dague parade                                                                                                                                           |                                                                                            | 30cm/0,8k     | 0          | Résist 25                                                                  |                   |                               | 6t/e       |               | Critique    |            |  |
| q+                                                                                                                                                     |                                                                                            | Coup          |            | -2                                                                         |                   | 2                             | 4          | 6             | + 10        |            |  |
| 0                                                                                                                                                      |                                                                                            | Vitesse       | 3          | 4                                                                          |                   | 22                            | 19         | 20            | Vit. TOT    |            |  |
| Coup total = 0                                                                                                                                         |                                                                                            | Crit          |            | -10                                                                        |                   | VO                            | VD         | Bou           | 5/6         |            |  |
| dague de plat                                                                                                                                          |                                                                                            | 25cm/0,4k     | 0          | Résist 20                                                                  |                   |                               | 4te        |               | Critique    |            |  |
| 0                                                                                                                                                      |                                                                                            | Coup          |            | -1                                                                         |                   | 2                             | 3          | 5             | + 10        |            |  |
| 0                                                                                                                                                      |                                                                                            | Vitesse       | 8          | 3                                                                          |                   | 22                            | 19         | 20            | Vit. TOT    |            |  |
| Coup total = 1                                                                                                                                         |                                                                                            | Crit          |            | -5                                                                         |                   | VO                            | VD         | Bou           | 6/11        |            |  |
| 0                                                                                                                                                      |                                                                                            |               | 0          | Résist                                                                     |                   |                               |            |               | Critique    |            |  |
| 0                                                                                                                                                      |                                                                                            | Coup          |            |                                                                            |                   |                               |            |               | - 10        |            |  |
| 0                                                                                                                                                      |                                                                                            | Vitesse       |            |                                                                            |                   | 13                            | 19         | 20            | Vit. TOT    |            |  |
| Coup total = 2                                                                                                                                         |                                                                                            | Crit          |            |                                                                            |                   | VO                            | VD         | Bou           | 3/3         |            |  |
| arbalète                                                                                                                                               |                                                                                            | Tir 50cm 2,5k | E          | Résist 3                                                                   |                   |                               | 10e        |               | Critique    |            |  |
| 0                                                                                                                                                      |                                                                                            | Coup          |            |                                                                            |                   | 5                             | 10         | 15            | + 15        |            |  |
| 0                                                                                                                                                      |                                                                                            | Vitesse       |            | +17                                                                        |                   | 23                            | 19         |               | Vit. TOT    |            |  |
|                                                                                                                                                        |                                                                                            | Crit          |            |                                                                            |                   | VO                            | VD         |               | 20          |            |  |
| 0                                                                                                                                                      |                                                                                            |               | 0          | Résist                                                                     |                   |                               |            |               | Critique    |            |  |
| 0                                                                                                                                                      |                                                                                            | Coup          |            |                                                                            |                   |                               |            |               | + 10        |            |  |
| 0                                                                                                                                                      |                                                                                            | Vitesse       |            |                                                                            |                   | 12                            | 19         |               | Vit. TOT    |            |  |
|                                                                                                                                                        |                                                                                            | Crit          |            |                                                                            |                   | VO                            | VD         |               | 3           |            |  |
| 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                      |
| <b>Tête-V(car)</b>     | Armure | Rés(____)       | 58  | <b>5-9</b>  | 29 | <b>10-16</b>         | <b>17+</b>              |
| visée 20               | T      |                 |     | TG-10       |    | TG-20                | Mort                    |
| 3                      | E      |                 |     | Malus+5     |    | Malus+10             | <b>Mort</b>             |
| Crit                   | C      |                 |     | Fin Visée   |    | Fin Mode Attaque     | Coma                    |
| <b>Thorax-En(sou)</b>  | Armure | Rés(____)       | 61  | <b>8-15</b> | 31 | <b>16-22</b>         | <b>23+</b>              |
| visée 5                | T 1    |                 |     | Malus+3     |    | Malus+5              | Coma                    |
| 2                      | E 1    |                 |     | Malus+1     |    | Charge & Fuite -20   | <b>Mort</b>             |
| Crit                   | C 1    |                 |     | Souffle+3   |    | +1 Souffle/ph.       | +2 Souffle/ph,          |
| <b>Ventre-C(rob)</b>   | Armure | Rés(____)       | 52  | <b>5-9</b>  | 26 | <b>10-16</b>         | <b>17+</b>              |
| visée 15               | T 1    |                 |     | Malus+3     |    | +1 malus/ph          | Coma                    |
| 3                      | E 1    |                 |     | Malus+1     |    | +2 malus/ph          | <b>Mort</b>             |
| Crit                   | C 1    |                 |     | Souffle+3   |    | Souffle+5            | Étourdi 3 ph            |
| <b>Bras Gau-F(pou)</b> | Armure | Rés(____)       | 34  | <b>5-9</b>  | 17 | <b>10-16</b>         | <b>17+</b>              |
| visée 10               | T 1    |                 |     | 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           |
| <b>Bras Dro-F(pui)</b> | Armure | Rés(____)       | 40  | <b>5-9</b>  | 20 | <b>10-16</b>         | <b>17+</b>              |
| visée 10               | T 1    |                 |     | 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           |
| <b>Main Gau-D(coo)</b> | Armure | Rés(____)       | 104 | <b>4-7</b>  | 52 | <b>8-14</b>          | <b>15+</b>              |
| 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             |
| <b>Main D-D(man)</b>   | Armure | Rés(____)       | 100 | <b>4-7</b>  | 50 | <b>8-14</b>          | <b>15+</b>              |
| 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             |
| <b>Jambe Ga-A(sop)</b> | Armure | Rés(____)       | 59  | <b>5-9</b>  | 30 | <b>10-16</b>         | <b>17+</b>              |
| visée 10               | T      |                 |     | Charge-20   |    | Fuite-20, Esquive-20 | A/3, fin JG/PG          |
| 3                      | E      |                 |     | VO-5        |    | VO-10, MVp-2         | VO&VD-10                |
| Crit                   | C      |                 |     | MVp-2       |    | MVp-4                | MVp-2                   |
| <b>Jambe Dr-A(sop)</b> | Armure | Rés(____)       | 59  | <b>5-9</b>  | 30 | <b>10-16</b>         | <b>17+</b>              |
| visée 10               | T      |                 |     | Charge-20   |    | Fuite-20, Esquive-20 | A/3, fin JG/PG          |
| 3                      | E      |                 |     | VO-5        |    | VO-10, MVp-2         | VO&VD-10                |
| Crit                   | C      |                 |     | MVp-2       |    | MVp-4                | MVp-2                   |
| <b>Pied Gau-A(equ)</b> | Armure | Rés(____)       | 53  | <b>4-7</b>  | 27 | <b>8-14</b>          | <b>15+</b>              |
| visée 20               | T      |                 |     | MVp-2       |    | MVp-4                | Chute, MVp/4            |
| 4                      | E      |                 |     | Malus+3     |    | Malus+5, VD-5        | VD-10, Fin PG           |
| Crit                   | C      |                 |     | VD-10       |    | VO-5, MVp-2, VD-20   | VO-5, MVp-2             |
| <b>Pied Dro-A(equ)</b> | Armure | Rés(____)       | 53  | <b>4-7</b>  | 27 | <b>8-14</b>          | <b>15+</b>              |
| visée 20               | T      |                 |     | MVp-2       |    | MVp-4                | Chute, MVp/4            |
| 4                      | E      |                 |     | Malus+3     |    | Malus+5, VD-5        | VD-10, Fin PG           |
| Crit                   | C      |                 |     | 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 | 18                 | Soins Rapides : 1x/ jour / cible         |
|-----------------|-----|---------|----|-------|--------------------|------------------------------------------|
| 01 - 05         | 8   | 9       | 8  | 7     |                    | 1 - 2 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp  |
| 06 - 46         | 4   | 4       | 4  | 4     |                    | 3 - 18 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp |
| 47 - 71         | 2   | 2       | 3  | 2     |                    | 19 - 43 rien                             |
| 72 - 95         | 0   | 0       | 2  | 2     |                    | 44 - 92 prochaine CS-10                  |
| >95 infection ! | +2  | +5      | -4 | +1    | CS/2, fin avec tRN | >92 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