

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 reci 979		longs	frisé				toison
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				commerce	maître
résidente	mère	inconnue/chassée		4 inconnus avec mère					équipage
Origine	ancienne			ama x5					
Relation	ignoré par père				0				âge/NS/métier

Caractéristique	Abbr	Natif	Courant	Max	Temporaire+mod.	NECombat	5
FORCE	F					VO Neutre	7
Puissance	pui	17	34	34	+2	VD Neutre	6
Pouvoir	pou	17	26	32	+1	Points De Coup	23
ENDURANCE	En					RM-Résist. Mort	6
Souffle	sou	7	20	20	+1	attaque	29
Fatigue	fat	9	27	27	+4	charge	6
DEXTERITE	D					défense	35
Coordination	coo	15	32	45	+1	embuscade	7
Manipulation	man	15	45	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	26
Raisonnement	rai	21	82	82	+9	résistance	17
Mémoire	mem	21	82	82	+7	vitesse	10
VOLONTE	V					VIT-esse frappe	4 +mod
Caractère	car	15	77	77	+2	Moral	8
Résistance	res	19	85	92	+1	Chance Soin(CS)	45
ELOQUENCE	E					Porter	34 kg
Voix	voi	12	24	24	+6	Tirer	68 kg
Rapidité	rap	12	24	24	+1	Arracher	102 kg
EMPATHIE	Em					ENCombrement	10789
Compréhension	com	15	57	59	+1	NEMagie	6
Intuition	inu	15	35	59	+1	AMa-attaque	68
CONSTITUTION	C					RMa-résistance	26
Santé	san	13	39	39	+1	PMa-puissance	23
Robustesse	rob	13	39	39	+0	points de Mana	186
APPARENCE	Ap					Regen. Mana	19 /+ 6
Beauté	bea	13	35	35	+0	Détection magie	18
Charisme	cha	17	46	47	+0	EN (énergie)	117

Vue 79	+2
Ouïe 77	+0
Odorat 50	+0
Goût 46	+0
Toucher 47	+1
2 par NEC ou NEM	

Âges	Physique	Intellect	âge 24
Adulte	28	29	maxima finis
Séniorité	41	43	courants finis
Sénilité	53	57	pertes courants par an



Spécialités et notes	Saut long/haut	2,7m / 0,9m
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		
A - Connaissance : CNS-1 pour TG appris du livre		
[A] - Pouvoir : CI+15 sur NS supérieurs		
A - Planification : Tranport+5		
[A] - Petits voyages : Survie+5 pendant voyage <10km/j		

MEUR E

Titre & Effet

Année	excellence
Mois	Mésange
Jour	mer
Lune	perle
HEROS	

Talents (+choix)	C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon
Acrobatie	equ	0	4	8		24		+2
Agriculture	fat	5	7	14		43		+0
Alchimie	mem	7	21	41		80		+0
Archerie	man	4	12	23		80		+0
Armurerie	coo	0	8	16		72		+2
Assassinat	coo	0	8	16		50		+2
Astrologie	com	1	15	29		80		+6
Baratinage +	rap	4	6	12		51		+8
Brasserie	Goût	8	12	23		80		+0
Calligraphie +	com	7	15	29		74		+4
cartographie	rai	5	21	41		80		+0
Cavalerie	sop	0	5	10		32		+1
Chant	voi	0	6	12		65		+2
Charpente	pou	3	7	13		63		+0
Chasse	sou	0	5	10		33		+0
Comédie	car	14	20	39		80		+0
Commerce	car	12	20	39	40	80		+5
Construction navale	pou	0	7	13		66		+0
Construction	rai	15	21	41		80		+1
Convoyage	car	14	20	39	48	79		+4
Corruption	voi	4	6	12		68		+0
Coupe	sou	0	5	10		33		+0
Couture	man	8	12	23		80		+0
Création	grap	0	3	5		36		+0
Criminalité	man	0	12	23		77		+0
Cueillette	fat	5	7	14		68		+0
Cuir	man	6	12	23		52		+0
Cuisine	mem	17	21	41		80	-1	+0
Danse	sop	0	5	10		36		+0
Diplomatie +	rai	7	21	41		80		+0
Dissimulation	sop	3	5	10	27	52		+0
Ébénisterie	coo	0	8	16		56		+0
Élevage + chevaux	car	16	20	39		80		+0
Equarissage	mem	13	21	41		80		+0
Escalade	sop	3	5	10	23	37		+0
Forge	man	2	12	23	20	58		+0
Gestion +	rai	9	21	41		80		+0
Héraldique	mem	11	21	41		80		+0
Herboristerie	mem	11	21	41		80		+0
Ingénierie	com	5	15	29		80		+0
Intrigue(Langue)	com	7	15	29		61		+4
Jeu	rai	13	21	41		80		+0
Joannerie	man	0	12	23		80		+0
Langue Divine +	inu	0	9	18	61	75		+0
+	inu	0	9	18		75		
Langue non-hu +	mem	15	21	41	27	80		+0
+	mem	15	21	41		80		
+	mem	15	21	41		80		
Lang. Signes +	mem	19	21	41		80		+2
Langue +	rai	19	21	41	80	80		+0
+	rai	19	21	41		80		
+	rai	19	21	41		80		
+	rai	19	21	41		80		
+	rai	19	21	41		80		
Lecture MODERNE	mem	13	21	41	36	80		+6
+	mem	13	21	41		80		
+	mem	13	21	41		80		
+	mem	13	21	41		80		
Lect lèvres +	com	11	15	29		75		+0
+	com	11	15	29		75		
+	com	11	15	29		75		
Maconnerie	man	8	12	23		54		+0
Magie	x	0	15	30	70	80	1	+6
Maquillage	man	8	12	23		48		+3
Marine	sou	3	5	10		39		+0
Médecine	rai	7	21	41	22	80		+0
Mendicité	fat	5	7	14		70		+0
Mine	fat	1	7	14		47		+0
Minéraux	man	0	12	23		80		+0
Musique +	rai	15	21	41		80		+8
+	rai	15	21	41		80		

Talents (+choix)	C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon
Nage	sop	3	5	10	19	33	-1	+0
Navigation	rai	7	21	41		80		+0
Pêche	rai	15	21	41		80		+0
Pièges	man	10	12	23		80		+0
Piéton	pui	0	9	17		50		+0
Piste	rai	19	21	41		80		+0
Poison	res	14	22	43		80		+0
Poterie	man	10	12	23		72		+0
Recherche +économie	rai	3	21	41	22	80		+11
Religion	car	8	20	39	75	80		+6
Résilience	sop	0	5	10		39		+2
Rhétorique +	voi	2	6	12	16	78		+20
Sculpture	man	2	12	23		59		+0
Servage	fat	5	7	14		63		+0
Sexe	bea	5	9	18		69		+0
Stratège	rai	3	21	41		50		+0
Survie+ Colline	sou	3	5	10	6	61		+0
+Cours d'eau	sou	3	5	10	6	61		+0
+Désert	sou	3	5	10	6	61		+0
+Forêt	sou	3	5	10	26	61		+0
+Marais/Jungle	sou	3	5	10	20	61		+0
+Monde Ancien	sou	3	5	10	17	61		+0
+Monde Divin	sou	3	5	10	6	61		+0
+Montagne	sou	3	5	10	6	61		+0
+Océan	sou	3	5	10	6	61		+0
+Plaine	sou	3	5	10	48	61		+5
+Souterrain/caverne	sou	3	5	10	15	61	1	+0
+Steppe	sou	3	5	10	6	61		+0
+Ville/ruine	sou	3	5	10	53	61	1	+2
Torture	car	14	20	39		80		+0
Transport	pui	7	9	17	43	50	5	+0
Traque	inu	5	9	18		80		+0
Usure	mem	15	21	41		80		+0
Vol	man	0	12	23		50		+0
						0		

N0 = N1-(CPA/10) N1 = (N2/2) N2 = (C1/2) N3 = 3xC1 + 2xC2 + C3

Maîtrise Langue : Baratin, Diplo, Intri, LangSignes, Lect, LirLèvre, Rech, Rhéto

TC/Stratégie/Piéton/cavalerie/ Vol/Assassinat max NECx10 = 50

Talent de Combat		N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon
Arbalète	coo	0	8	16	10	50		+1
Arc	pui	5	9	17	6	50		+1
Art du combat	coo	0	8	16	8	48		+0
Attaque	pou	3	7	13	29	41		+0
Bouclier	pui	5	9	17	6	47		
Charge	sou	3	5	10	4	44		+2
Combat à cheval	coo	0	8	16	8	37		+0
Combat à deux armes	man	8	12	23	8	50		+0
Dague	coo	4	8	16	8	45		+0
Défense	sop	1	5	10	35	36		+0
Divers	coo	0	8	16	8	50		+0
Embuscade	inu	5	9	18	8	50	-1	+0
Épée	pui	3	9	17	11	50		+0
Esquive	man	10	12	23	19	50	1	+3
Fronde	coo	4	8	16	8	40		+0
Fuite	sop	3	5	10	7	29		+0
Hache	pui	3	9	17	6	44		+0
Lance	pui	1	9	17	6	50		+1
Masse	pou	1	7	13	30	44		+2
Mêlée	pui	7	9	17	6	41		+0
Obéissance	cha	10	12	23	32	50		+5
Pique	pui	7	9	17	6	47		+0
Réaction	rap	2	6	12	20	50	-2	+8
Résistance	rob	8	10	20	17	50		+0
Siège	rai	17	21	41	14	50		+0
Vitesse	rap	4	6	12	9	41		+1
ARMURE (0/1/2/3)					1			
sorcier								
maître								
équipage								

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	>33 = test 1 récup par min	>34 = KO				
récup 1 niv = xh	récup 2/4/6/8h	test C(san)/j		Malus							Bonus
Encombrement	Malus	Souffle	Poids								
2805-5395	1	+1	9-17								
5396-8092	3	+2	18-26								
8093-10789	5	+3	27-34								
>10789	10	+4	>35								
perte charge	1150	15	écrasement								
Moral	8-11 Fuite -10...-6 Recul -5...-1 Doute +6...+10 Confiance +11...+15 Courage +16 Fanatisme										
PdM	Max 186										
énergie perdue max 117											
PdN	Famine: si >117 pdf=mort si pas d'eau										
1 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	
rondache	1	0	0,0						/	0	
NE Armu 1	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				Réparation = entretien des armes (+Archerie/Forge/Armure/Cuir/Ebénisterie)						Vit base 4	
Nom /talent/ notes		Détails		Valeurs	Valeurs actuelles	Normal	Sévère	Mortel	Critique +2		
Bonus coup total						=Sevère /2		=Sevère x1,5			
marteau DOR		54cm/4kg	D	Résist 50		BASE	6c	BASE	Critique		
0		Coup		-1	à 50% de R	4	7	11	+ 17		
0		Vitesse	6	2	coup-1	15	9	10	Vit. TOT		
Coup total = 1		Crit		5	crit-10	VO	VD	Bou	9/5		
0		0	0	Résist					Critique		
0		Coup				8	4	5	+ 2		
0		Vitesse				VO	VD	Bou	Vit. TOT		
Coup total = 2		Crit							4/4		
0		0	0	Résist					Critique		
0		Coup				8	4	5	+ 2		
0		Vitesse				VO	VD	Bou	Vit. TOT		
Coup total = 2		Crit							4/4		
mêlée		0	0	Résist		2c	3c	6c	Critique		
0		Coup					4c	5	- 18		
0		Vitesse	9	9		8	4	5	Vit. TOT		
Coup total = 2		Crit		-20		VO	VD	Bou	13/13		
0		0	0	Résist					Critique		
0		Coup				8	4		+ 2		
0		Vitesse				VO	VD		Vit. TOT		
0		Crit							4		
0		0	0	Résist					Critique		
0		Coup				6	4		+ 2		
0		Vitesse				VO	VD		Vit. TOT		
0		Crit							4		

PDN1				Monnaie1			
PDN2				Monnaie2			
PDN3				Monnaie3			
PDN4				Monnaie4			
Zone du corps		Résistance(max)		N1		N2	N3
Tête-V(car)	Armure	Rés(____)	94	4-7	47	8-13	31
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(____)	37	6-11	19	12-17	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(____)	56	4-7	28	8-13	19
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(____)	43	4-7	22	8-13	14
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(____)	51	4-7	26	8-13	17
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(____)	49	3-5	25	6-11	16
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(____)	62	3-5	31	6-11	21
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(____)	36	4-7	18	8-13	12
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(____)	36	4-7	18	8-13	12
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(____)	32	3-5	16	6-11	11
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(____)	32	3-5	16	6-11	11
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	37	Soins Rapides : 1x/ jour / cible
01 - 05	6	8	12	6		1 - 4 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
06 - 45	3	4	6	3		5 - 37 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
46 - 70	1	2	4	2		38 - 62 rien
71 - 95	0	0	3	2		63 - 94 prochaine CS-10
>95 infection !	+1	+5	-6	+1	CS/2, fin avec tRN	>94 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