

NOM	Date Nais	Taille	Poids	Cheveux	Yeux	Carrure	Peau	Pilosité	Odeur
I'Ombreux	12/1/978	165cm	58kg	brun foncé	or	0	0	bouc	0
Raoul	Origine	0 978		plat	bas de nuque			peu pileux	
Caractère	Psycho	Médical	Art Graph	Croyance	Humour	Niveau Social	Base Monétai		
agressif	sensible	0	bon	EI		2	150		
introverti	0	0	40	Foi 39	Dargos	sombre	tueur		
Famille	père	ménestrel mort	frères/sœurs	0					
0	mère	vivante	3 au loin	0					
Origine	étrangère		vo x2 M x4						
Relation	impopulaire		0					âge/NS/métier	

Caractéristique	Abbr	Natif	Courant	Max	Temporaire+mod.	NECombat	7
FORCE	F					VO Neutre	30
Puissance	pui	13	52	52	+0	VD Neutre	10
Pouvoir	pou	13	52	52	+1	Points De Coup	33
ENDURANCE	En					RM-Résist. Mort	8
Souffle	sou	9	36	36	+3	attaque	62
Fatigue	fat	9	36	36	+0	charge	10
DEXTERITE	D					défense	46
Coordination	coo	20	75	110	+4	embuscade	64
Manipulation	man	16	70	94	+1	esquive	56
AGILITE	A					fuite	40
Souplesse	sop	13	53	65	+2	mêlée	18
Equilibre	equ	13	45	65	+0	obéissance	6
INTELLIGENCE	I					réaction	46
Raisonnement	rai	13	54	54	+3	résistance	49
Mémoire	mem	11	33	44	+0	vitesse	38
VOLONTE	V					VIT-esse frappe	8 +mod
Caractère	car	17	50	68	+4	Moral	11
Résistance	res	13	52	52	+2	Chance Soin(CS)	58
ELOQUENCE	E					Porter	52 kg
Voix	voi	5	15	15	+3	Tirer	104 kg
Rapidité	rap	5	15	15	+5	Arracher	156 kg
EMPATHIE	Em					ENCombrement	14833
Compréhension	com	13	36	52	+0	NEMagie	0
Intuition	inu	13	36	52	+3	AMa-attaque	20
CONSTITUTION	C					RMa-résistance	8
Santé	san	11	48	48	+3	PMa-puissance	12
Robustesse	rob	11	45	47	+0	points de Mana	0
APPARENCE	Ap					Regen. Mana	6 /+ 0
Beauté	bea	11	22	33	+0	Détection magie	12
Charisme	cha	11	21	33	+0	EN (énergie)	94

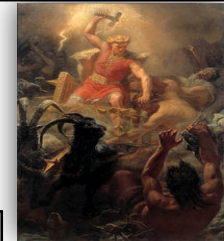
Vue 60	+4
Ouïe 64	+5
Odorat 63	+0
Goût 55	+0
Toucher 60	+0
2 par NEC ou NEM	

MeuRE

Titre & Effet

Année	brillance
Mois	écureuil
Jour	lumière
Lune	diamant
HEROS	

Âges	Physique	Intellect	âge 22
Maturité	28	28	maxima finis
Sénior	42	40	courants finis
Sénilité	53	51	pertes courants par an



Effets Métiers

assassin	A - Calcul : E(rap)+15 en combat
0	[A] - Embuscade : relance Réaction 1x/jour
arracheur de dent	A - Squelette : Médecine+10
0	

Spécialités et notes

ami fidèle compagnie = second du chef
bêni des mains
loyal à la compagnie
sanguin : gagne pouvoir créature (sang)

0

CI (influence)	47
Nourriture	2 PdN/j
Mvt Stratégique	3,6 km/h
MVp (mouvem.)	11 m/ph
Saut long/haut	4,5m / 1,5m

Fatigue	Drogues	Maladie	Niv	Faim	EN	Souffle	Combat	Magie	Poids	Encombr.
malus	malus/EN/M	pertes EN		1 / 5 PF	1 par 5 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	>45 = test 1 récup par min	>48 = KO			
récup 1 niv = xh	récup 2/4/6/8h	test C(san)/j								
Encombrement	Malus	Souffle	Poids							Bonus
3857-7417	1	+1	14-26							
7418-11125	3	+2	28-39							
11126-14833	5	+3	41-52							
>14833	10	+4	>53							
perte charge	1150	15	écrasement							
Moral	11									-11 Fuite -10...-6 Recul -5...-1 Doute +6...+10 Confiance +11...+15 Courage +16 Fanatisme
PdM	Max 0									
énergie perdue max 94										
PdN	Famine: si >94 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	4		-1/-2	0
coquille cuir bou		76	0,8	1	1		3		/-1	0
			0,0						/	0
									/	0
dague parade	11	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/-3	0
Arme/armure cassé quand R=0									Tot VO/VD	Tot Vit
Réparation = entretien des armes (+Archerie/Forge/Armure/Cuir/Ebénisterie)										
Nom /talent/ notes	Détails			Valeurs	Valeurs actuelles	Normal	Sévère	Mortel	Vit base 8	Critique +16
Bonus coup total						=Sevère /2		=Sevère x1,5		
dague miséricorde	35cm/0,4k	B	Résist 20		BASE	10e/t	BASE	Critique		
dague	Coup		-1		5	10	15	+ 26		
0	Vitesse	3	6	à 50% de R	40	7	18	Vit. TOT		
Coup total = 5	Crit		10	coup-1	VO	VD	Bou	11/14		
0		0	Résist					Critique		
0	Coup							+ 16		
0	Vitesse				31	7	18	Vit. TOT		
Coup total = 6	Crit				VO	VD	Bou	8/8		
dague de PARADE	30cm/0,8k	B	Résist 20			6t/e		Critique		
dague	Coup		-2		3	6	9	+ 6		
0	Vitesse	4	3		40	7	18	Vit. TOT		
Coup total = 4	Crit		-10		VO	VD	Bou	11/12		
0		0	Résist					Critique		
0	Coup							+ 16		
0	Vitesse				31	7	18	Vit. TOT		
Coup total = 6	Crit				VO	VD	Bou	8/8		
arbalète légère	Tir	E	Résist 4			10e		Critique		
0					5	10	15	+ 21		
0	Coup		17		34	7		Vit. TOT		
0	Vitesse		5		VO	VD		25		
0		0	Résist					Critique		
0	Coup							+ 16		
0	Vitesse				29	7		Vit. TOT		
0	Crit				VO	VD		8		

PDN1				Monnaie1			
PDN2				Monnaie2			
PDN3				Monnaie3			
PDN4				Monnaie4			
Zone du corps		Résistance(max)		N1		N2	N3
Tête-V(car)	Armure	Rés(____)	91	6-10	46	11-18	30
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(____)	77	8-16	39	17-24	26
visée 5	T 2			Malus+3		Malus+5	Coma
2	E 1			Malus+1		Charge & Fuite -20	Mort
Crit -5	C 1			Souffle+3		+1 Souffle/ph.	+2 Souffle/ph,
Ventre-C(rob)	Armure	Rés(____)	86	6-10	43	11-18	29
visée 15	T 3			Malus+3		+1 malus/ph	Coma
3	E 2			Malus+1		+2 malus/ph	Mort
Crit -5	C 1			Souffle+3		Souffle+5	Étourdi 3 ph
Bras Gau-F(pou)	Armure	Rés(____)	93	6-10	47	11-18	31
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 -5	C 1			Coup max +0		Fin Bouclier	Coup-2, VD-20
Bras Dro-F(pui)	Armure	Rés(____)	93	6-10	47	11-18	31
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 -5	C 1			Coup max +0		Fin mode attaque	Coup-2, VO-20
Main Gau-D(coo)	Armure	Rés(____)	116	4-7	58	8-15	39
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(____)	111	4-7	56	8-15	37
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(____)	94	6-10	47	11-18	31
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(____)	94	6-10	47	11-18	31
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(____)	86	4-7	43	8-15	29
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(____)	86	4-7	43	8-15	29
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	88	Soins Rapides : 1x/ jour / cible
01 - 06	8	9	9	8		1 - 9 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
07 - 58	4	5	5	4		10 - 88 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
59 - 83	2	2	3	3		89 - 113 rien
84 - 96	0	0	2	2		114 - 99 prochaine CS-10
>96 infection !	+2	+5	-5	+1	CS/2, fin avec tRN	>99 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