

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	0		0		bon	EI		2	150
introverti	0		0		40	Foi 54	Dargos	sombre	tueur
Famille	père	ménestrel mort		frères/sœurs		0			arracheur dent
	0 mère	vivante		3 au loin		0			
Origine	étrangère			vo vo m m					
Relation	impopulaire				0				âge/NS/métier

Caractéristique	Abbr	Natif	Courant	Max	Temporaire+mod.	NECombat	7
FORCE	F					VO Neutre	27
Puissance	pui	13	49	52	+0	VD Neutre	14
Pouvoir	pou	13	52	52	+1	Points De Coup	33
ENDURANCE	En					RM-Résist. Mort	8
Souffle	sou	9	36	36	+3	attaque	54
Fatigue	fat	9	36	36	+0	charge	10
DEXTERITE	D					défense	41
Coordination	coo	20	75	110	+4	embuscade	62
Manipulation	man	16	67	94	+1	esquive	56
AGILITE	A					fuite	39
Souplesse	sop	13	53	65	+2	mêlée	18
Equilibre	equ	13	40	65	+0	obéissance	6
INTELLIGENCE	I					réaction	44
Raisonnement	rai	13	45	52	+2	résistance	46
Mémoire	mem	11	33	44	+0	vitesse	36
VOLONTE	V					VIT-esse frappe	8 +mod
Caractère	car	17	50	68	+4	Moral	10
Résistance	res	13	52	52	+2	Chance Soin(CS)	55
ELOQUENCE	E					Porter	47 kg
Voix	voi	5	15	15	+2	Tirer	94 kg
Rapidité	rap	5	15	15	+4	Arracher	141 kg
EMPATHIE	Em					ENCombrement	13939
Compréhension	com	9	36	36	+0	NEMagie	0
Intuition	inu	9	36	36	+3	AMa-attaque	20
CONSTITUTION	C					RMa-résistance	8
Santé	san	11	44	44	+3	PMa-puissance	12
Robustesse	rob	11	44	44	+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)	91

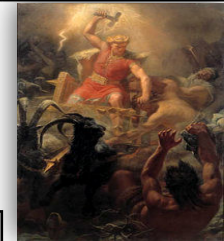
Vue 60	+4
Ouïe 64	+5
Odorat 63	+0
Goût 55	+0
Toucher 60	+0
2 par NEC ou NEM	

MeuRE

Titre & Effet

Année	brillance
Mois	écureuil
Jour	lumière
Lune	diamant
HEROS	

Âges	Physique	Intellect	âge 22
Maturité	23	20	maxima finis
Sénior	27	22	courants finis
Sénilité	32	26	pertes courants par an



Spécialités et notes

ami fidèle compagnie = second du chef

béni des mains

loyal à la compagnie

sanguin : gagne pouvoir créature (sang)

0

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	

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
3624-6970	1	+1	12-24							
6971-10454	3	+2	25-35							
10455-13939	5	+3	37-47							
>13939	10	+4	>48							
perte charge	1150	15	écrasement							
Moral	10									-11 Fuite -10...-6 Recul -5...-1 Doute +6...+10 Confiance +11...+15 Courage +16 Fanatisme
PdM	Max 0									
énergie perdue max 91										
PdN	Famine: si >91 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
coquille cuir bou		76	0,8	1	1		4		/-1	0
			0,0						/	0
									/	0
dague parade	10	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/-3	0
Arme/armure cassé quand R=0									Tot VO/VD	Tot Vit
Armes										
Nom /talent/ notes	Détails									
Bonus coup total										
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				Vit. TOT	
Coup total = 4	Crit		10		coup-1	37	11	21	11/14	
					crit-10	VO	VD	Bou		
0		0	Résist						Critique	
0	Coup								+ 16	
0	Vitesse					29	11	21	Vit. TOT	
Coup total = 5	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			37	11	21	Vit. TOT	
Coup total = 3	Crit		-10			VO	VD	Bou	11/12	
0		0	Résist						Critique	
0	Coup								+ 16	
0	Vitesse					28	11	21	Vit. TOT	
Coup total = 5	Crit					VO	VD	Bou	8/8	
arbalète légère	Tir	E	Résist 4				10e		Critique	
0	Coup					5	10	15	+ 21	
0	Vitesse		17			31	11		Vit. TOT	
0	Crit		5			VO	VD		25	
0		0	Résist						Critique	
0	Coup								+ 16	
0	Vitesse					26	11		Vit. TOT	
0	Crit					VO	VD		8	
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(____)	90	6-10	45	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(____)	76	8-16	38	17-24	25
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(____)	84	6-10	42	11-18	28
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(____)	92	6-10	46	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(____)	89	6-10	45	11-18	30
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(____)	115	4-7	58	8-15	38
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(____)	107	4-7	54	8-15	36
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(____)	93	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(____)	93	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(____)	80	4-7	40	8-15	27
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(____)	80	4-7	40	8-15	27
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	84	Soins Rapides : 1x/ jour / cible
01 - 06	8	9	9	8		1 - 8 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
07 - 55	4	4	5	4		9 - 84 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
56 - 80	2	2	3	3		85 - 109 rien
81 - 96	0	0	2	2		110 - 98 prochaine CS-10
>96 infection !	+2	+5	-5	+1	CS/2, fin avec tRN	>98 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