

NOM	Date Nais	Taille	Poids	Cheveux	Yeux	Carrure	Peau	Pilosité	Odeur	
ILIAD	5/6/976	180cm	78kg	châtain	noisette	large		0	imberbe	forte
Tomerick	Origine	hors maria	976	très courts	plats		0	0	0	0
Caractère	Psycho		Médical		Art Graph	Croyance	Humour	Niveau Social	Base Monétai	
agressif	scatologie Vx1		0		surnaturel	El	sombre	3	200	
0	0		0		76	Foi 78	Silaor	sombre	espion	
Famille	père	distilleur mort 46			frères/sœurs		0	0	0	
unie	mère	teinture morte 51				0				
Origine	artisan nomade	Aratad				0				
Relation	0					0			âge/NS/métier	

Caractéristique	Abbr	Natif	Courant	Max	Temporaire+mod.	NECombat	5
FORCE	F					VO Neutre	10
Puissance	pui	8	49	75	+1	VD Neutre	11
Pouvoir	pou	8	54	75	+2	Points De Coup	29
ENDURANCE	En					RM-Résist. Mort	5
Souffle	sou	18	36	37	+3	attaque	40
Fatigue	fat	18	27	36	+1	charge	8
DEXTERITE	D					défense	34
Coordination	coo	19	38	52	+4	embuscade	52
Manipulation	man	19	33	44	+0	esquive	40
AGILITE	A					fuite	32
Souplesse	sop	16	21	25	+2	mêlée	30
Equilibre	equ	16	18	27	+0	obéissance	27
INTELLIGENCE	I					réaction	51
Raisonnement	rai	16	71	87	-3	résistance	15
Mémoire	mem	16	50	71	+6	vitesse	39
VOLONTE	V					VIT-esse frappe	11 +mod
Caractère	car	16	46	88	+10	Moral	5
Résistance	res	16	55	72	+4	Chance Soin(CS)	40
ELOQUENCE	E					Porter	48 kg
Voix	voi	10	40	68	+8	Tirer	96 kg
Rapidité	rap	10	50	52	+4	Arracher	144 kg
EMPATHIE	Em					ENCombrement	12836
Compréhension	com	4	32	44	+8	NEMagie	0
Intuition	inu	4	32	44	+15	AMa-attaque	20
CONSTITUTION	C					RMa-résistance	11
Santé	san	11	46	48	+0	PMa-puissance	15
Robustesse	rob	11	33	48	+0	points de Mana	0
APPARENCE	Ap					Regen. Mana	10 /+ 0
Beauté	bea	5	65	68	-8	Détection magie	11
Charisme	cha	5	74	84	+0	EN (énergie)	96

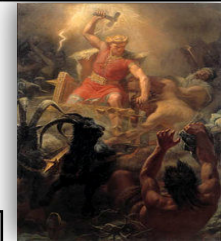
Vue 54	+5
Ouïe 60	+2
Odorat 61	+3
Goût 62	+3
Toucher 61	+2
2 par NEC ou NEM	

MEURE

Titre & Effet

Année	pérérité
Mois	fourmi
Jour	âme
Lune	perle
HEROS	

Âges	Physique	Intellect	âge 24
Maturité	36	26	maxima finis
Sénior	43	31	courants finis
Sénilité	50	36	pertes courants par an



Spécialités et notes

0
0
0
0
0
0
0
0

Effets Métiers

espion	relance un sens raté (1x/j)
espion	filature : traque +10

0	0
0	0

CI (influence)	91
Nourriture	3 PdN/j
Mvt Stratégique	3,3 km/h
MVp (mouvem.)	8 m/ph
Saut long/haut	3,6m / 1,2m

Talents (+choix)	C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon	Talents (+choix)	C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon
Acrobatie	equ	0	5	9		28		+4	Nage	sop	4	6	11	22	46		+0
Agriculture	fat	5	7	14		56		+0	Navigation	rai	4	18	36		80		+1
Alchimie	mem	0	13	25		71	3	+0	Pêche	rai	12	18	36		80		+0
Archerie	man	1	9	17		57		+0	Pièges	man	7	9	17	11	68		+0
Armurerie	coo	0	10	19		56		+0	Piéton	pui	3	13	25		50		+0
Assassinat	coo	0	10	19		50		+0	Piste	rai	16	18	36	61	80	1	+3
Astrologie	com	0	8	16		71		+0	Poison	res	6	14	28	30	75	3	+0
Baratinage +	rap	11	13	25	44	75		+0	Poterie	man	7	9	17		59		+0
Brasserie	Goût	12	16	31		75		+3	Recherche +	rai	0	18	36		80		+3
Calligraphie +	com	0	8	16		49		+0	Religion	car	0	12	23		78		+0
cartographie	rai	2	18	36		80		+0	Résilience	sop	0	6	11	11	42	3	+2
Cavalerie	sop	0	6	11		43		+2	Rhétorique +	voi	6	10	20	46	67		+0
Chant	voi	4	10	20		65		+5	Sculpture	man	0	9	17		50		+0
Charpente	pou	10	14	27		73		+0	Servage	fat	5	7	14		55		+0
Chasse	sou	0	9	18		59		+1	Sexe	bea	13	17	33		80		+2
Comédie	car	6	12	23		63		+0	Stratège	rai	0	18	36		50		+0
Commerce	car	4	12	23		80		+5	Survie+ Colline	sou	7	9	18	21	57	1	+7
Construction navale	pou	6	14	27		80		+0	+Cours d'eau	sou	7	9	18	9	57		+7
Construction	rai	12	18	36		78		+1	+Désert	sou	7	9	18	9	57		+7
Convoyage	car	6	12	23		61		+4	+Forêt	sou	7	9	18	24	57		+7
Corruption	voi	8	10	20	49	72		+0	+Marais/Jungle	sou	7	9	18	16	57		+7
Coupe	sou	1	9	18		59		+0	+Monde Ancien	sou	7	9	18	17	57		+7
Couture	man	5	9	17		61		+0	+Monde Divin	sou	7	9	18	6	57		+7
Création	grap	11	19	38		80		+0	+Montagne	sou	7	9	18	6	57		+7
Criminalité	man	0	9	17		53		+5	+Océan	sou	7	9	18	6	57		+7
Cueillette	fat	5	7	14		51	-1	+0	+Plaine	sou	7	9	18	50	57		+7
Cuir	man	3	9	17		44		+0	+Souterrain/caverne	sou	7	9	18	28	57		+8
Cuisine	mem	9	13	25		62		+0	+Steppe	sou	7	9	18	6	57		+7
Danse	sop	0	6	11		53		+0	+Ville/ruine	sou	7	9	18	51	57		+7
Diplomatie +	rai	4	18	36	33	80		+4	Torture	car	6	12	23		65		+3
Dissimulation	sop	4	6	11	47	50		+6	Transport	pui	11	13	25	40	59		+0
Ébénisterie	coo	2	10	19		67		+0	Traque	inu	4	8	16	46	75	10	+0
Élevage + chevaux	car	8	12	23		59		+0	Usure	mem	7	13	25		78		+5
Equarissage	mem	5	13	25		62		+0	Vol	man	0	9	17		47		+0
Escalade	sop	4	6	11	37	48		+0							0		
Forge	man	0	9	17		51		+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	3	13	25		66		+7	TC/Stratégie/Piéton/cavalerie/ Vol/Assassinat max NECx10 = 50								
Herboristerie	mem	3	13	25		80		+0	Talent de Combat		N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon
Ingénierie	com	0	8	16		68		+1	Arbalète	coo	2	10	19	10	50		+1
Intrigue(Langue)	com	0	8	16	41	59		+3	Arc	pui	9	13	25	38	50		+1
Jeu	rai	10	18	36		80		+0	Art du combat	coo	0	10	19	10	47		+0
Joannerie	man	0	9	17		60		+0	Attaque	pou	10	14	27	40	50		+0
Langue Divine +	inu	0	8	16		53		+0	Bouclier	pui	9	13	25	22	50		
+	inu	0	8	16		53			Charge	sou	7	9	18	6	49		+2
Langue non-hu +	mem	7	13	25		71		+0	Combat à cheval	coo	2	10	19	9	47		+0
+	mem	7	13	25		71			Combat à deux armes	man	5	9	17	22	45		+0
+	mem	7	13	25		71			Dague	coo	6	10	19	36	48		+0
Lang. Signes +	mem	11	13	25		72		+0	Défense	sop	2	6	11	34	44		+0
Langue +	rai	16	18	36	60	80		+6	Divers	coo	2	10	19	9	50		+0
+	rai	16	18	36		80			Embuscade	inu	4	8	16	36	50		+16
+	rai	16	18	36		80			Épée	pui	7	13	25	35	50		+0
+	rai	16	18	36		80			Esquive	man	7	9	17	35	50		+5
+	rai	16	18	36		80			Fronde	coo	6	10	19	9	50		+0
Lecture MODERNE	mem	5	13	25	25	63		+8	Fuite	sop	4	6	11	31	39		+1
+	mem	5	13	25		63			Hache	pui	7	13	25	12	50		+0
+	mem	5	13	25		63			Lance	pui	5	13	25	12	50		+1
+	mem	5	13	25		63			Masse	pou	8	14	27	13	50		+0
Lect lèvres +	com	4	8	16	20	67		+0	Mêlée	pui	11	13	25	30	50		+0
+	com	4	8	16		67			Obéissance	cha	17	19	37	27	50		+0
+	com	4	8	16		67			Pique	pui	11	13	25	12	50		+0
Maconnerie	man	5	9	17		59		+0	Réaction	rap	9	13	25	41	50		+10
Magie	x	0	12	23		68		+0	Résistance	rob	7	9	17	15	50		+0
Maquillage	man	5	9	17		70		+5	Siège	rai	14	18	36	14	50		+0
Marine	sou	7	9	18		58		+0	Vitesse	rap	11	13	25	38	50		+1
Médecine	rai	4	18	36		80	-1	+0	ARMURE (0/1/2/3)					1			
Mendicité	fat	5	7	14		62		+0	espion								
Mine	fat	1	7	14		53		+0	0								
Minéraux	man	0	9	17		58		+0									
Musique +	rai	12	18	36		80		+0									
+	rai	12	18	36		80			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 5 EN	3 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	>30 = évanoui 1 récup par min	>34 = coma			
récup 1 niv = xh	récup 2/4/6/8h	test C(san)/j								
Encombrem	Malus	Souffle	Poids							Bonus
3337-6418	1	+1	12-24							
6419-9627	3	+2	25-36							
9628-12836	5	+3	37-48							
>12836	10	+4	>49							
perte charge	1150	15	écrasement							
Moral	5									-11 Fuite -10...-6 Recul -5...-1 Doute +6...+10 Confiance +11...+15 Courage +16 Fanatisme
PdM	Max 0									
énergie perdue max	96									
PdN	Famine: si >96 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
rondache	4	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	Nom /talent/ notes	Détails		Valeurs	Valeurs actuelles	Normal	Sévère	Mortel	Vit base 11	Critique +0
	Bonus coup total					=Sevère /2		=Sévère x1,5		
épée	60cm/1,5k	b	Résist 20		BASE	5t(e)	BASE	Critique		
0	Coup				4	7	11			
0	Vitesse	6	4	-1/5R perdue	16	9	13	Vit. TOT		
Coup total = 2	Crit			-1/3R perdue	VO	VD	Bou	17/15		
				-1/R perdue						
0	0	0	Résist					Critique		
0	Coup									
0	Vitesse				17	9	13	Vit. TOT		
Coup total = 2	Crit				VO	VD	Bou	11/11		
dague	25cm/0,4k	b	Résist 20			4te		Critique		
0	Coup		-1		3	5	8	- 5		
0	Vitesse	8	3		17	9	13	Vit. TOT		
Coup total = 1	Crit				VO	VD	Bou	14/19		
mêlée		0	Résist			3c		Critique		
0	Coup				3	5	8	- 20		
0	Vitesse	9	9		15	9	13	Vit. TOT		
Coup total = 2	Crit				VO	VD	Bou	20/20		
arc grand	Tir 130cm/0,4k	E	Résist 5			10e		Critique		
0	Coup				5	10	15	+ 5		
0	Vitesse		19		17	9		Vit. TOT		
	Crit				VO	VD		30		
0	0	0	Résist					Critique		
0	Coup									
0	Vitesse				9	9		Vit. TOT		
	Crit				VO	VD		11		
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(____)	61	5-9	31	10-14	20
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(____)	51	7-14	26	15-19	17
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(____)	48	5-9	24	10-14	16
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(____)	69	5-9	35	10-14	23
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(____)	64	5-9	32	10-14	21
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(____)	53	4-6	27	7-11	18
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(____)	48	4-6	24	7-11	16
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	5-9	18	10-14	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	5-9	18	10-14	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(____)	33	4-6	17	7-11	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(____)	33	4-6	17	7-11	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	15	Soins Rapides : 1x/ jour / cible
01 - 04	7	7	10	5		1 - 2 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
05 - 40	3	3	5	3		3 - 15 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
41 - 65	2	2	3	2		16 - 40 rien
66 - 94	0	0	2	1		41 - 92 prochaine CS-10
>94 infection !	+2	+5	-5	+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