

NOM	Date Nais	Taille	Poids	Cheveux	Yeux	Carrure	Peau	Pilosité	Odeur
ILIAD	5/6/976	180cm	78kg	châtain	noisette	large		0	imberbe
Tomerick	Origine	hors maria	976	très courts	plats		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 74	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	41
Fatigue	fat	18	27	36	+1	charge	8
DEXTERITE	D					défense	34
Coordination	coo	19	38	52	+4	embuscade	53
Manipulation	man	19	33	44	+0	esquive	40
AGILITE	A					fuite	32
Souplesse	sop	16	21	25	+2	mêlée	31
Equilibre	equ	16	18	27	+0	obéissance	27
INTELLIGENCE	I					réaction	52
Raisonnement	rai	16	76	87	-3	résistance	15
Mémoire	mem	16	52	71	+6	vitesse	40
VOLONTE	V					VIT-esse frappe	11 +mod
Caractère	car	16	46	87	+10	Moral	5
Résistance	res	16	59	72	+4	Chance Soin(CS)	40
ELOQUENCE	E					Porter	48 kg
Voix	voi	10	47	68	+8	Tirer	96 kg
Rapidité	rap	10	50	52	+4	Arracher	144 kg
EMPATHIE	Em					ENCombrement	12859
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)	100

Vue 54	+5	Âges	Physique	Intellect	âge 24	CI (influence)	95
Ouïe 60	+2	Maturité	36	26	maxima finis	Nourriture	3 PdN/j
Odorat 61	+3	Sénior	43	31	courants finis	Mvt Stratégique	3,3 km/h
Goût 62	+3	Sénilité	50	36	pertes courants par an	MVp (mouvem.)	8 m/ph
Toucher 61	+2					Saut long/haut	3,6m / 1,2m
2 par NEC ou NEM							

MEURE
Titre & Effet

Année	pérénité
Mois	fourmi
Jour	âme
Lune	perle
HEROS	



Effets Métiers	0	
espion	relance un sens raté (1x/j)	
espion	filature : traque +10	
0	0	
U	0	

Talents (+choix)	C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon
Acrobatie	equ	0	5	9		28		+4
Agriculture	fat	5	7	14		56		+0
Alchimie	mem	0	13	26		74	3	+0
Archerie	man	1	9	17		57		+0
Armurerie	coo	0	10	19		56		+0
Assassinat	coo	0	10	19		50		+0
Astrologie	com	0	8	16		74		+0
Baratinage +	rap	11	13	25	45	80		+0
Brasserie	Goût	12	16	31		76		+3
Calligraphie +	com	0	8	16		49		+0
cartographie	rai	3	19	38		80		+0
Cavalerie	sop	0	6	11		43		+2
Chant	voi	6	12	24		73		+5
Charpente	pou	10	14	27		73		+0
Chasse	sou	0	9	18		59		+1
Comédie	car	6	12	23		66		+0
Commerce	car	4	12	23		80		+5
Construction navale	pou	6	14	27		80		+0
Construction	rai	13	19	38		80		+1
Convoyage	car	6	12	23		61		+4
Corruption	voi	10	12	24	49	77		+0
Coupe	sou	1	9	18		59		+0
Couture	man	5	9	17		62		+0
Création	grap	11	19	38		80		+0
Criminalité	man	0	9	17		53		+5
Cueillette	fat	5	7	14		51	-1	+0
Cuir	man	3	9	17		44		+0
Cuisine	mem	9	13	26		64		+0
Danse	sop	0	6	11		53		+0
Diplomatie +	rai	5	19	38	33	80		+4
Dissimulation	sop	4	6	11	47	51		+6
Ébénisterie	coo	2	10	19		67		+0
Élevage + chevaux	car	8	12	23		59		+0
Equarissage	mem	5	13	26		63		+0
Escalade	sop	4	6	11	37	48		+0
Forge	man	0	9	17		51		+0
Gestion +	rai	7	19	38		80		+0
Héraldique	mem	3	13	26		68		+7
Herboristerie	mem	3	13	26		80		+0
Ingénierie	com	0	8	16		70		+1
Intrigue(Langue)	com	0	8	16	42	61	-2	+3
Jeu	rai	11	19	38		80		+0
Joannerie	man	0	9	17		61		+0
Langue Divine +	inu	0	8	16		53		+0
+	inu	0	8	16		53		+0
Langue non-hu +	mem	7	13	26		74		+0
+	mem	7	13	26		74		+0
+	mem	7	13	26		74		+0
Lang. Signes +	mem	11	13	26		74		+0
Langue +	rai	17	19	38	61	80		+6
+	rai	17	19	38		80		+0
+	rai	17	19	38		80		+0
+	rai	17	19	38		80		+0
+	rai	17	19	38		80		+0
Lecture MODERNE	mem	5	13	26	26	65		+8
+	mem	5	13	26		65		+0
+	mem	5	13	26		65		+0
+	mem	5	13	26		65		+0
Lect lèvres +	com	4	8	16	20	68		+0
+	com	4	8	16		68		+0
+	com	4	8	16		68		+0
Maconnerie	man	5	9	17		59		+0
Magie	x	0	12	23		68		+0
Maquillage	man	5	9	17		70		+5
Marine	sou	7	9	18		58		+0
Médecine	rai	5	19	38		80	-1	+0
Mendicité	fat	5	7	14		62		+0
Mine	fat	1	7	14		53		+0
Minéraux	man	0	9	17		59		+0
Musique +	rai	13	19	38		80		+0
+	rai	13	19	38		80		+0

Talents (+choix)	C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon
Nage	sop	4	6	11	22	46		+0
Navigation	rai	5	19	38		80		+1
Pêche	rai	13	19	38		80		+0
Pièges	man	7	9	17	11	71		+0
Piéton	pui	3	13	25		50		+0
Piste	rai	17	19	38	62	80	1	+3
Poison	res	7	15	30	30	79	3	+0
Poterie	man	7	9	17		60		+0
Recherche +	rai	1	19	38		80		+3
Religion	car	0	12	23		79		+0
Résilience	sop	0	6	11	11	42	3	+2
Rhétorique +	voi	8	12	24	47	73		+0
Sculpture	man	0	9	17		50		+0
Servage	fat	5	7	14		56		+0
Sexe	bea	13	17	33		80		+2
Stratégie	rai	1	19	38		50		+0
Survie+ Colline	sou	7	9	18	22	58	1	+7
+Cours d'eau	sou	7	9	18	9	58		+7
+Désert	sou	7	9	18	9	58		+7
+Forêt	sou	7	9	18	30	58		+7
+Marais/Jungle	sou	7	9	18	16	58	-1	+7
+Monde Ancien	sou	7	9	18	17	58		+7
+Monde Divin	sou	7	9	18	6	58		+7
+Montagne	sou	7	9	18	6	58		+7
+Océan	sou	7	9	18	6	58		+7
+Plaine	sou	7	9	18	51	58		+7
+Souterrain/caverne	sou	7	9	18	31	58		+8
+Steppe	sou	7	9	18	6	58		+7
+Ville/ruine	sou	7	9	18	51	58		+7
Torture	car	6	12	23		65		+3
Transport	pui	11	13	25	41	59		+0
Traque	inu	4	8	16	46	77	10	+0
Usure	mem	7	13	26		80		+5
Vol	man	0	9	17		47		+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	2	10	19	10	50		+1
Arc	pui	9	13	25	38	50		+1
Art du combat	coo	0	10	19	10	47		+0
Attaque	pou	10	14	27	41	50		+0
Bouclier	pui	9	13	25	22	50		+0
Charge	sou	7	9	18	6	49		+2
Combat à cheval	coo	2	10	19	9	47		+0
Combat à deux armes	man	5	9	17	22	45		+0
Dague	coo	6	10	19	36	48		+0
Défense	sop	2	6	11	34	44		+0
Divers	coo	2	10	19	9	50		+0
Embuscade	inu	4	8	16	36	50		+17
Épée	pui	7	13	25	35	50		+0
Esquive	man	7	9	17	35	50		+5
Fronde	coo	6	10	19	9	50		+0
Fuite	sop	4	6	11	31	39		+1
Hache	pui	7	13	25	12	50		+0
Lance	pui	5	13	25	12	50		+1
Masse	pou	8	14	27	14	50		+0
Mêlée	pui	11	13	25	31	50		+0
Obéissance	cha	17	19	37	27	50		+0
Pique	pui	11	13	25	12	50		+0
Réaction	rap	9	13	25	42	50		+10
Résistance	rob	7	9	17	15	50		+0
Siège	rai	15	19	38	14	50		+0
Vitesse	rap	11	13	25	39	50		+1
ARMURE (0/1/2/3)				1				
espion								
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 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	Malus						Bonus	
3343-6430		1	+1	12-24								
6431-9644		3	+2	25-36								
9645-12859		5	+3	37-48								
>12859		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 100												
PdN		Famine: si >100 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 de 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 11		
Nom /talent/ notes		Détails			Valeurs	Valeurs actuelles		Normal	Sévère	Mortel	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			16	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 15+
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 20+
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 15+
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 15+
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 15+
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(cod)	Armure	Rés()	53	4-6	27	7-11	18 12+
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 12+
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 15+
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 15+
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 12+
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 Droï-A(equ)	Armure	Rés()	33	4-6	17	7-11	11 12+
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	3	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 Temporaire