

NOM	Date Nais	Taille	Poids	Cheveux	Yeux	Carrure	Peau	Pilosité	Odeur
le Taureau	16/3/975	192cm	112kg	châtain	noisette	très large	ébène	moustache	0
Arnaud	Origine	0 975		plat	bas nuque		0	duvet	
Caractère	Psycho	Médical		Art Graph	Croyance	Humour	Niveau Social	Base Monétai	
violent	violent Vx3	0		très mauvais	EI	0	3	200	
0	cynophobe Vx2	0		5	Foi 29	Hor'As	querre	chasse	
Famille	père	jauconnier +		frères/sœurs		0	0	éclaircur	0
itinérante	mère	foyer +		1+ 2-3-4 partis			0	0	
Origine				vd x2 vo x3			0		
Relation	centrale						0		
	impopulaire			0				âge/NS/métier	

Caractéristique	Abbr	Natif	Courant	Max	Temporaire+mod.	NECombat	9
FORCE	F					VO Neutre	44
Puissance	pui	25	91	102	+1	VD Neutre	41
Pouvoir	pou	21	86	86	+9	Points De Coup	60
ENDURANCE	En					RM-Résist. Mort	8
Souffle	sou	13	55	55	+5	attaque	85
Fatigue	fat	13	56	56	+7	charge	99
DEXTERITE	D					défense	69
Coordination	coo	17	71	71	+5	embuscade	47
Manipulation	man	15	49	62	+1	esquive	66
AGILITE	A					fuite	17
Souplesse	sop	20	76	82	+3	mêlée	27
Equilibre	equ	16	60	66	+0	obéissance	16
INTELLIGENCE	I					réaction	26
Raisonnement	rai	9	28	28	+2	résistance	64
Mémoire	mem	9	28	28	+0	vitesse	52
VOLONTE	V					VIT-esse frappe	12 +mod
Caractère	car	9	44	44	+1	Moral	18
Résistance	res	11	52	52	+3	Chance Soin(CS)	51
ELOQUENCE	E					Porter	81 kg
Voix	voi	9	11	19	+2	Tirer	162 kg
Rapidité	rap	11	21	23	+5	Arracher	243 kg
EMPATHIE	Em					ENCombrement	27187
Compréhension	com	8	14	22	+0	NEMagie	0
Intuition	inu	8	13	22	+2	AMa-attaque	20
CONSTITUTION	C					RMa-résistance	9
Santé	san	12	50	50	+0	PMa-puissance	10
Robustesse	rob	14	58	58	+0	points de Mana	0
APPARENCE	Ap					Regen. Mana	6 /+ 0
Beauté	bea	9	17	21	+0	Détection magie	4
Charisme	cha	11	26	26	+0	EN (énergie)	89
						RésistPoison(RP)	6

Vue 65	+11
Ouïe 53	+10
Odorat 46	+0
Goût 48	+0
Toucher 70	+0
2 par NEC ou NEM	

MEURE

Titre & Effet

Année	balance
Mois	ours
Jour	mer
Lune	plomb
HEROS	

Âges	Physique	Intellect	âge 25
Maturité	29	27	maxima finis
Sénior	43	40	courants finis
Sénilité	56	50	pertes courants par an



Effets Métiers

Spécialités et notes

-1 souffle /Tour

aidé par son père

TG coût+5%

trou oreille droite

0

0

0

chasseur	A - Ciblage : malus visée-20%
chasseur	[A] - Meute : Moral+2 si plus de 4 en combat
éclaircur	A - Vision : Vue+5
0	0

CI (influence)	42
Nourriture	5 PdN/j
Mvt Stratégique	4,5 km/h
MVp (mouvem.)	16 m/ph
Saut long/haut	7,7m / 2,6m

Talents (+choix)	C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon	Talents (+choix)	C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon
Acrobatie	equ	1	15	30		80		+7	Nage	sop	17	19	38	17	80		+0
Agriculture	fat	12	14	28		80		+0	Navigation	rai	0	7	14		38		+2
Alchimie	mem	0	7	14		35		+0	Pêche	rai	1	7	14		39		+0
Archerie	man	5	13	25	15	77		+0	Pièges	man	11	13	25	20	54	-1	+0
Armurerie	coo	8	18	36		71		+0	Piéton	pui	13	23	46	58	80	1	+0
Assassinat	coo	0	18	36		80		+0	Piste	rai	5	7	14	36	39		+6
Astrologie	com	0	4	7		36		+0	Poison	res	5	13	26		53		+0
Baratinage +	rap	4	6	11	6	28		+0	Poterie	man	11	13	25		50		+0
Brasserie	Goût	8	12	24		50		+0	Recherche +	rai	0	7	14		35		+0
Calligraphie +	com	0	4	7		38		+0	Religion	car	0	11	22		54		+0
cartographie	rai	0	7	14		38		+0	Résilience	sop	9	19	38	17	80		+6
Cavalerie	sop	3	19	38	62	80	3	+4	Rhétorique +	voi	0	3	6	4	33		+0
Chant	voi	0	3	6		25		+0	Sculpture	man	3	13	25		61		+0
Charpente	pou	18	22	43		80		+0	Servage	fat	12	14	28		74		+0
Chasse	sou	4	14	28	73	80	2	+2	Sexe	bea	1	5	9		37		+0
Comédie	car	5	11	22		51		+0	Stratège	rai	0	7	14		39		+0
Commerce	car	3	11	22		53		+0	Survie+ Colline	sou	12	14	28	54	74		+6
Construction navale	pou	14	22	43		80		+0	+Cours d'eau	sou	12	14	28	11	74		+6
Construction	rai	1	7	14		49		+0	+Désert	sou	12	14	28	9	74		+6
Convoyage	car	5	11	22		73		+6	+Forêt	sou	12	14	28	61	74	4	+6
Corruption	voi	1	3	6		37		+0	+Marais/Jungle	sou	12	14	28	11	74		+6
Coupe	sou	6	14	28		80		+0	+Monde Ancien	sou	12	14	28	15	74		+6
Couture	man	9	13	25		62		+0	+Monde Divin	sou	12	14	28	9	74		+6
Création	grap	0	2	3		23		+0	+Montagne	sou	12	14	28	19	74		+6
Criminalité	man	0	13	25		78		+0	+Océan	sou	12	14	28	9	74		+6
Cueillette	fat	12	14	28	14	67		+0	+Plaine	sou	12	14	28	63	74	2	+6
Cuir	man	7	13	25		80		+0	+Souterrain/caverne	sou	12	14	28	21	74		+8
Cuisine	mem	3	7	14		49		+0	+Steppe	sou	12	14	28	9	74		+6
Danse	sop	13	19	38		80		+0	+Ville/ruine	sou	12	14	28	32	74	-10	+6
Diplomatie +	rai	0	7	14		46		+0	Torture	car	5	11	22		79		+0
Dissimulation	sop	17	19	38	57	71	1	+2	Transport	pui	21	23	46	55	80		+0
Ébénisterie	coo	10	18	36		80		+0	Traque	inu	0	4	7		35		+0
Élevage + chevaux	car	7	11	22		43	-10	+0	Usure	mem	1	7	14		50		+0
Equarissage	mem	0	7	14	4	40		+7	Vol	man	1	13	25		80		+0
Escalade	sop	17	19	38	73	80		+0							0		
Forge	man	3	13	25		68		+0	N0 = N1-(CPA/10) N1 = (N2/2) N2 = (C1/2) N3 = 3xC1 + 2xC2 + C3								
Gestion +	rai	0	7	14		47		+0	Maîtrise Langue : Baratin, Diplo, Intri, LangSignes, Lect, LirLèvre, Rech, Rhéto								
Héraldique	mem	0	7	14		35		+0	TC/Stratégie/Piéton/cavalerie/ Vol/Assassinat max NECx10 = 80								
Herboristerie	mem	0	7	14		38		+1	Talent de Combat								
Ingénierie	com	0	4	7		28		+2	Arbalète	coo	10	18	36	13	80		+0
Intrigue(Langue)	com	0	4	7		24		+2	Arc	pui	19	23	46	58	80		+0
Jeu	rai	0	7	14		40		+0	Art du combat	coo	6	18	36	13	80		+6
Joannerie	man	1	13	25		66		+0	Attaque	pou	18	22	43	79	80		+6
Langue Divine +	inu	0	4	7		24		+0	Bouclier	pui	19	23	46	55	80		
+	inu	0	4	7		24			Charge	sou	12	14	28	65	80	13	+21
Langue non-hu +	mem	1	7	14		35		+3	Combat à cheval	coo	10	18	36	55	80		+0
+	mem	1	7	14		35			Combat à deux armes	man	9	13	25	12	80		+0
+	mem	1	7	14		35			Dague	coo	14	18	36	13	80		+0
Lang. Signes +	mem	5	7	14	32	49	-1	+0	Défense	sop	15	19	38	69	80		+0
Langue +	rai	5	7	14	39	39		+7	Divers	coo	10	18	36	13	80		+0
+	rai	5	7	14		39			Embuscade	inu	0	4	7	42	55		+5
+	rai	5	7	14		39			Épée	pui	17	23	46	45	80		+6
+	rai	5	7	14		39			Esquive	man	11	13	25	60	80		+6
+	rai	5	7	14		39			Fronde	coo	14	18	36	13	80		+0
Lecture MODERNE	mem	0	7	14		46		+0	Fuite	sop	17	19	38	17	80		+1
+	mem	0	7	14		46			Hache	pui	17	23	46	18	80		+0
+	mem	0	7	14		46			Lance	pui	15	23	46	60	80		+6
+	mem	0	7	14		46			Masse	pou	16	22	43	17	80		+0
Lect lèvres +	com	0	4	7		28		+0	Mêlée	pui	21	23	46	25	80	2	+0
+	com	0	4	7		28			Obéissance	cha	5	7	13	16	49		+0
+	com	0	4	7		28			Pique	pui	21	23	46	18	80		+0
+	com	0	4	7		28			Réaction	rap	2	6	11	21	34		+5
Maconnerie	man	9	13	25		80		+0	Résistance	rob	13	15	29	58	78		+6
Magie	x	0	7	14		41		+0	Siège	rai	3	7	14	4	69		+0
Maquillage	man	9	13	25		43		+6	Vitesse	rap	4	6	11	51	73		+1
Marine	sou	12	14	28		80		+0	ARMURE (0/1/2/3)								
Médecine	rai	0	7	14		40		+0	chasse								
Mendicité	fat	12	14	28		71		+0	éclaireur								
Mine	fat	8	14	28		80		+0	0								
Minéraux	man	0	13	25		54		+0									
Musique +	rai	1	7	14		39		+0									

Fatigue	Drogues	Maladie	Niv	Faim	EN	Souffle	Combat	Magie	Poids	Encombr.
malus	malus/EN/M	pertes EN		1 / 5 PF	1 par 4 EN	1 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	>51 = test 1 récup par min	>77 = KO			
récup 1 niv = xh	récup 2/4/6/8h	test C(san)/j								
Encombrement	Malus	Souffle	Poids							Bonus
7069-13594	1	+1	21-41							
13595-20390	3	+2	42-61							
20391-27187	5	+3	63-81							
>27187	10	+4	>82							
perte charge	1200	15	écrasement							
Moral	18									-11 Fuite -10...-6 Recul -5...-1 Doute +6...+10 Confiance +11...+15 Courage +16 Fanatisme
PdM	Max 0									
énergie perdue max	89									
PdN	Famine: si >89 pdf=mort si pas d'eau									
5 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		0	7,0	2	1	1	6		-1/-2	0
botte cuir léger		0	2,0	1	1	1	5		/	0
calot		0	0,6	1	1	1	5		/	0
chausses cuir			1,2	1	1	1	5		/	0
rondache Q++	11	0	3,0				9		/4	-2
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	-2	
Arme/armure cassé quand R=0								Tot VO/VD	Tot Vit	
Armes	Nom /talent/ notes	Détails		Valeurs	Valeurs actuelles	Normal	Sévère	Mortel	Vit base 12	Critique +0
	Bonus coup total					=Sevère /2		=Sevère x1,5		
épée longue	75/1,7	B	Résist 20		BASE	6t/e	BASE	Critique		
épée	Coup				5	10	15			
0	Vitesse 8		5		à 50% de R					
Coup total = 5	Crit				coup-1	52	43	54	Vit. TOT	
					crit-10	VO	VD	Bou	18/15	
lance	250c/3,5k	D	Résist 10		7	13	21	Critique		
0	Coup		2					+ 10		
0	Vitesse 25		7		55	43	54	Vit. TOT		
Coup total = 7	Crit		10		VO	VD	Bou	35/17		
le fendeur	75/1,4	B	Résist 20		5	10	15	Critique		
cimenterre	Coup		1							
0	Vitesse 6		8		52	43	54	Vit. TOT		
Coup total = 6	Crit				VO	VD	Bou	18/16		
mêlée		0	Résist		4	3c		Critique		
0	Coup					8	12			
0	Vitesse 9		9		48	43	54	Vit. TOT		
Coup total = 5	Crit		-20		VO	VD	Bou	19/19		
Arc Long	130/0,4	E+11	Résist 16		6	12	18	Critique		
enchanté	Coup		2					+ 15		
poison lent 9/5	Vitesse		19		60	43		Vit. TOT		
0	Crit		5		VO	VD		35		
0		0	Résist					Critique		
0	Coup									
0	Vitesse				43	43		Vit. TOT		
	Crit				VO	VD		10		

PDN1					Monnaie1		
PDN2					Monnaie2		
PDN3					Monnaie3		
PDN4					Monnaie4		
Zone du corps		Résistance(max)		N1		N2	N3
Tête-V(car)	Armure	Rés()	102	10-19	51	20-27	34 28+
visée 20	T 1			TG-10		TG-20	Mort
3	E 1			Malus+5		Malus+10	Mort
Crit	C 1			Fin Visée		Fin Mode Attaque	Coma
Thorax-En(sou)	Armure	Rés()	113	15-29	57	30-37	38 38+
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()	116	10-19	58	20-27	39 28+
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()	144	10-19	72	20-27	48 28+
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()	149	10-19	75	20-27	50 28+
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()	129	8-14	65	15-22	43 23+
visée 20	T 2			VD-5		VD-10, max 1 main	VD-20, D/2, fin MG
4	E 1			Malus+3		Malus+5, VIT-5	D/2, fin bouclier/2arme
Crit	C 1			TC-5		VD-5, TC-10	VD-5, TC-20
Main D-D(man)	Armure	Rés()	107	8-14	54	15-22	36 23+
visée 20	T 2			VO-5		VO-10, max 1 main	VO-20, D/3, fin MD
4	E 1			Malus+3		Malus+5, VIT-5	D/2, fin arme
Crit	C 1			TC-10		VD-5, TC -20	VD-5, TC-30
Jambe Ga-A(sop)	Armure	Rés()	134	10-19	67	20-27	45 28+
visée 10	T 1			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()	134	10-19	67	20-27	45 28+
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()	118	8-14	59	15-22	39 23+
visée 20	T 1			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()	118	8-14	59	15-22	39 23+
visée 20	T 1			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) a chaque Niveau (N1, N2, N3) atteint +5 Tempo dans la carac. en gras : les effets permanents

XX test de resistance					27	Soins Rapides : 1x/ jour / cible	
Récupération	TEC	Malus/B	EN	Tempo		1 - 3	-1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
01 - 05	14	12	9	5		4 - 27	-1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
06 - 51	7	6	4	5		28 - 52	rien
52 - 76	3	3	3	3		53 - 93	prochaine CS-10
77 - 95	0	0	2	0		>93	infection !
>95 infection !	+3	+5	-4	-2	CS/2, fin avec tRN		

Repos+traitements : CS+10 & Effort-10 & ceux données par les pertes EN. Recup + grosse blessure I+E+C, le plus bas score Temporaire