

NOM	Date Nais	Taille	Poids	Cheveux	Yeux	Carrure	Peau	Pilosité	Odeur
Cœur de Feu	5/2/979	180cm	80kg	brun	brun	fine		0	barbichette
Jem	Origine	enfant reci 979		longs	frisé				toison
Caractère	Psycho		Médical		Art Graph	Croyance	Humour	Niveau Social	Base Monétai
capricieux	âge+3 !		allergie puce (forte)		médiocre	EE/EI		2	80
			0		12	Foi 40	Gav'Reel	sombre	sorcier
Famille	père	religieux très "pur"		frères/sœurs		0		commerce	mâitre
résidente	mère	inconnue/chassée		4 inconnus avec mère					équipage
Origine	ancienne			ama x5					
Relation	ignoré par père				0				âge/NS/métier

Caractéristique	Abbr	Natif	Courant	Max	Temporaire+mod.	NECombat	5
FORCE	F					VO Neutre	7
Puissance	pui	17	34	34	+2	VD Neutre	6
Pouvoir	pou	17	26	32	+1	Points De Coup	23
ENDURANCE	En					RM-Résist. Mort	7
Souffle	sou	7	20	20	+1	attaque	29
Fatigue	fat	9	27	27	+4	charge	6
DEXTERITE	D					défense	35
Coordination	coo	15	34	45	+1	embuscade	7
Manipulation	man	15	45	45	+3	esquive	23
AGILITE	A					fuite	7
Souplesse	sop	9	20	20	+1	mêlée	6
Equilibre	equ	9	19	19	+0	obéissance	37
INTELLIGENCE	I					réaction	27
Raisonnement	rai	21	82	82	+10	résistance	17
Mémoire	mem	21	82	82	+7	vitesse	10
VOLONTE	V					VIT-esse frappe	4 +mod
Caractère	car	15	77	77	+2	Moral	8
Résistance	res	19	92	92	+1	Chance Soin(CS)	45
ELOQUENCE	E					Porter	34 kg
Voix	voi	12	24	24	+7	Tirer	68 kg
Rapidité	rap	12	24	24	+1	Arracher	102 kg
EMPATHIE	Em					ENCombrement	10847
Compréhension	com	15	59	59	+1	NEMagie	6
Intuition	inu	15	49	59	+1	AMa-attaque	71
CONSTITUTION	C					RMa-résistance	26
Santé	san	13	39	39	+1	PMa-puissance	38
Robustesse	rob	13	39	39	+0	points de Mana	290
APPARENCE	Ap					Regen. Mana	19 /+ 6
Beauté	bea	13	35	35	+0	Détection magie	22
Charisme	cha	17	47	47	+0	EN (énergie)	128

Vue 79	+2
Ouïe 77	+0
Odorat 50	+0
Goût 46	+0
Toucher 47	+1
2 par NEC ou NEM	

MEURIE

Titre & Effet

Année	excellence
Mois	Mésange
Jour	mer
Lune	perle
HEROS	

Âges	Physique	Intellect	âge 24
Adulte	28	29	maxima finis
Séniorité	41	43	courants finis
Sénilité	53	57	pertes courants par an



Effets Métiers

Spécialités et notes

Résistance au temps NE20: réduit de 20% ou CR20 d'annuler
chassé du temple EI de TARGUT, interdit de culte
yeux magique : ferme 1 œil, voit invisible
... mais plus visible, 5% aveugle D10 h
malédiction EI : Moral -3 contre religieux (foi60+) EI
curieux des anciens : marteau dvalinn reçu
Sorcier renégat : EI/EE, chassé de TARGUT

sorcier	A - Connaissance : CNS-1 pour TG appris du livre
sorcier	[A] - Pouvoir : CI+15 sur NS supérieurs
maître équipage	A - Planification : Tranport+5
maître équipage	[A] - Petits voyages : Survie+5 pendant voyage <10km/j

CI (influence)	74
Nourriture	2 PdN/j
Mvt Stratégique	3,6 km/h
MVp (mouvem.)	6 m/ph
Saut long/haut	2,7m / 0,9m

Talents (+choix)								C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon			
Acrobatie	equ	0	5	10			29		+2	Nage	sop	3	5	10	20	34	-1	+0
Agriculture	fat	5	7	14			43		+0	Navigation	rai	7	21	41		80		+0
Alchimie	mem	7	21	41			80		+0	Pêche	rai	15	21	41		80		+0
Archerie	man	4	12	23			80		+0	Pièges	man	10	12	23		80		+0
Armurerie	coo	0	9	17			74		+2	Piéton	pui	0	9	17		50		+0
Assassinat	coo	0	9	17			50		+2	Piste	rai	19	21	41		80		+0
Astrologie	com	1	15	30			80		+6	Poison	res	15	23	46		80		+0
Baratinage +	rap	4	6	12			51		+8	Poterie	man	10	12	23		79		+0
Brasserie	Goût	8	12	23			80		+0	Recherche +économie	rai	3	21	41	22	80		+11
Calligraphie +	com	7	15	30			79		+4	Religion	car	8	20	39	76	80	2	+6
cartographie	rai	5	21	41			80		+0	Résilience	sop	0	5	10		40		+2
Cavalerie	sop	0	5	10			34		+1	Rhétorique +	voi	2	6	12	25	78		+2
Chant	voi	0	6	12			65		+3	Sculpture	man	2	12	23		67		+0
Charpente	pou	3	7	13			63		+0	Servage	fat	5	7	14		63		+0
Chasse	sou	0	5	10			33		+0	Sexe	bea	5	9	18		69		+0
Comédie	car	14	20	39			80		+0	Stratège	rai	3	21	41		50		+0
Commerce	car	12	20	39	41		80		+5	Survie+ Colline	sou	3	5	10	8	61		+0
Construction navale	pou	0	7	13			66		+0	+Cours d'eau	sou	3	5	10	6	61		+0
Construction	rai	15	21	41			80		+1	+Désert	sou	3	5	10	6	61		+0
Convoiyage	car	14	20	39	52		79	1	+5	+Forêt	sou	3	5	10	26	61		+0
Corruption	voi	4	6	12			68		+0	+Marais/Jungle	sou	3	5	10	20	61		+0
Coupe	sou	0	5	10			33		+0	+Monde Ancien	sou	3	5	10	18	61		+0
Couture	man	8	12	23			80		+0	+Monde Divin	sou	3	5	10	6	61		+0
Création	grap	0	3	5			43		+0	+Montagne	sou	3	5	10	6	61		+0
Criminalité	man	0	12	23			77		+0	+Océan	sou	3	5	10	6	61		+0
Cueillette	fat	5	7	14			71		+0	+Plaine	sou	3	5	10	56	61		+5
Cuir	man	6	12	23			52		+0	+Souterrain/caverne	sou	3	5	10	19	61	1	+0
Cuisine	mem	17	21	41			80	-1	+0	+Steppe	sou	3	5	10	6	61		+0
Danse	sop	0	5	10			37		+0	+Ville/ruine	sou	3	5	10	59	61	3	+2
Diplomatie +	rai	7	21	41			80		+0	Torture	car	14	20	39		80		+0
Dissimulation	sop	3	5	10	27		60	1	+0	Transport	pui	7	9	17	46	50	5	+0
Ébénisterie	coo	1	9	17			58		+0	Traque	inu	9	13	25		80		+0
Élevage + chevaux	car	16	20	39			80		+0	Usure	mem	15	21	41		80		+0
Equarissage	mem	13	21	41			80		+0	Vol	man	0	12	23		50		+0
Escalade	sop	3	5	10	23		39		+0							0		
Forge	man	2	12	23	20		59		+0	N0 = N1-(CPA/10) N1 = (N2/2) N2 = (C1/2) N3 = 3xC1 + 2xC2 + C3								
Gestion +	rai	9	21	41			80		+0	Maîtrise Langue : Baratin, Diplo, Intri, LangSignes, Lect, Lirlèvre, Rech, Rhéto								
Héraldique	mem	11	21	41			80		+0	TC/Stratégie/Piéton/cavalerie/ Vol/Assassinat max NECx10 = 50								
Herboristerie	mem	11	21	41			80		+0	Talent de Combat								
Ingénierie	com	5	15	30			80		+0	Arbalète	coo	1	9	17	10	50		+1
Intrigue(Langue)	com	7	15	30			62		+4	Arc	pui	5	9	17	6	50		+1
Jeu	rai	13	21	41			80		+0	Art du combat	coo	0	9	17	8	50		+0
Joannerie	man	0	12	23			80		+0	Attaque	pou	3	7	13	29	42		+0
Langue Divine +	inu	3	13	25	61		80		+0	Bouclier	pui	5	9	17	6	48		
+	inu	3	13	25			80			Charge	sou	3	5	10	4	45		+2
Langue non-hu +	mem	15	21	41	27		80		+0	Combat à cheval	coo	1	9	17	8	40		+0
+	mem	15	21	41			80			Combat à deux armes	man	8	12	23	8	50		+0
+	mem	15	21	41			80			Dague	coo	5	9	17	8	47		+0
Lang. Signes +	mem	19	21	41			80		+2	Défense	sop	1	5	10	35	37		+0
Langue +	rai	19	21	41	80		80		+0	Divers	coo	1	9	17	8	50		+0
+	rai	19	21	41			80			Embuscade	inu	9	13	25	8	50	-1	+0
+	rai	19	21	41			80			Épée	pui	3	9	17	11	50		+0
+	rai	19	21	41			80			Esquive	man	10	12	23	19	50	1	+3
+	rai	19	21	41			80			Fronde	coo	5	9	17	8	44		+0
Lecture MODERNE	mem	13	21	41	37		80		+7	Fuite	sop	3	5	10	7	30		+0
+	mem	13	21	41			80			Hache	pui	3	9	17	6	44		+0
+	mem	13	21	41			80			Lance	pui	1	9	17	6	50		+1
+	mem	13	21	41			80			Masse	pou	1	7	13	30	44		+2
Lect lèvres +	com	11	15	30			77		+0	Mêlée	pui	7	9	17	6	41		+0
+	com	11	15	30			77			Obéissance	cha	10	12	24	32	50		+5
+	com	11	15	30			77			Pique	pui	7	9	17	6	47		+0
Maconnerie	man	8	12	23			54		+0	Réaction	rap	2	6	12	20	50	-2	+9
Magie	x	0	16	31	72		80	1	+6	Résistance	rob	8	10	20	17	50		+0
Maquillage	man	8	12	23			51		+3	Siège	rai	17	21	41	14	50		+0
Marine	sou	3	5	10			39		+0	Vitesse	rap	4	6	12	9	42		+1
Médecine	rai	7	21	41	22		80		+0	ARMURE (0/1/2/3)					1			
Mendicité	fat	5	7	14			71		+0	sorcier								
Mine	fat	1	7	14			47		+0	maître								
Minéraux	man	0	12	23			80		+0	équipage								
Musique +	rai	15	21	41			80		+8									
+	rai	15	21	41			80											
NE en jaune = les talents connus à N1 minimu																		

PDN1				Monnaie1			
PDN2				Monnaie2			
PDN3				Monnaie3			
PDN4				Monnaie4			
Zone du corps		Résistance(max)		N1		N2	N3
Tête-V(car)	Armure	Rés(____)	94	4-7	47	8-14	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(____)	37	6-11	19	12-18	19+
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(____)	56	4-7	28	8-14	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(____)	43	4-7	22	8-14	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(____)	51	4-7	26	8-14	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(coo)	Armure	Rés(____)	51	3-5	26	6-12	13+
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(____)	62	3-5	31	6-12	13+
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(____)	37	4-7	19	8-14	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(____)	37	4-7	19	8-14	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(____)	36	3-5	18	6-12	13+
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(____)	36	3-5	18	6-12	13+
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	37	Soins Rapides : 1x/ jour / cible
01 - 05	6	8	13	4		1 - 4 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
06 - 45	3	4	6	3		5 - 37 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
46 - 70	2	2	4	2		38 - 62 rien
71 - 95	0	0	3	0		63 - 94 prochaine CS-10
>95 infection !	+2	+5	-6	-2	CS/2, fin avec tRN	>94 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