

NOM	Date Nais	Taille	Poids	Cheveux	Yeux	Carrure	Peau	Pilosité	Odeur
KROUSK	14/8/978	172cm	66kg	noir	noisette	0	pâle	imberbe	0
Kar	Origine	hors maria 978		courts	crépus		0	0	
Caractère	Psycho		Médical		Art Graph	Croyance	Humour	Niveau Social	Base Monétai
vindicative	0		0		médiocre	EI	0	2	80
AVARICE	0		0		9	Foi 47	Dargos	sombre	voleuse
Famille	père	mercenaire mort à 55		frères/sœurs	Sième sur 6 (1 mort)			savant	rebouteux
éloignée	mère	morte à 57 ans pendant traversée			0				
Origine	crastara			vo x2					
Relation	impopulaire				0				âge/NS/métier

Caractéristique	Abbr	Natif	Courant	Max	Temporaire+mod.	NECombat	6
FORCE	F					VO Neutre	21
Puissance	pui	8	32	32	+0	VD Neutre	20
Pouvoir	pou	8	32	32	+1	Points De Coup	39
ENDURANCE	En					RM-Résist. Mort	8
Souffle	sou	18	61	64	-1	attaque	63
Fatigue	fat	18	55	65	-3	charge	15
DEXTERITE	D					défense	58
Coordination	coo	19	96	103	+13	embuscade	27
Manipulation	man	19	92	103	+3	esquive	80
AGILITE	A					fuite	65
Souplesse	sop	16	64	64	+3	mêlée	4
Equilibre	equ	16	52	64	+0	obéissance	5
INTELLIGENCE	I					réaction	50
Raisonnement	rai	16	80	80	+13	résistance	8
Mémoire	mem	16	67	80	+0	vitesse	14
VOLONTE	V					VIT-esse frappe	6 +mod
Caractère	car	16	51	65	+4	Moral	7
Résistance	res	16	66	66	+0	Chance Soin(CS)	49
ELOQUENCE	E					Porter	47 kg
Voix	voi	10	29	40	+3	Tirer	94 kg
Rapidité	rap	10	25	40	+3	Arracher	141 kg
EMPATHIE	Em					ENCombrement	13100
Compréhension	com	4	12	14	+0	NEMagie	0
Intuition	inu	4	14	14	+0	AMa-attaque	20
CONSTITUTION	C					RMa-résistance	12
Santé	san	11	44	44	-3	PMa-puissance	17
Robustesse	rob	11	44	44	-3	points de Mana	0
APPARENCE	Ap					Regen. Mana	8 /+ 0
Beauté	bea	5	20	20	+3	Détection magie	5
Charisme	cha	5	21	21	-3	EN (énergie)	98

Vue 56	+4
Ouïe 46	+1
Odorat 67	+0
Goût 53	+0
Toucher 63	+0
2 par NEC ou NEM	

MEURIE

Titre & Effet

Année	grandeur EI
Mois	cheval
Jour	reflet
Lune	pleine yael
HEROS	

Âges	Physique	Intellect	âge 22
Maturité	29	28	maxima finis
Sénior	42	40	courants finis
Sénilité	54	50	pertes courants par an



Effets Métiers

Spécialités et notes

puissant ennemi à tes trousses

cosmopolite : CPA TG-10%

clef d'une prison où se trouve meilleur ami

0

0

0

0

voleuse	A - Opportunité : I(rai)+10
voleuse	[A] - Solitaire : bonus TG+10 si action solo
0	0
0	0

CI (influence)	52
Nourriture	1 PdN/j
Mvt Stratégique	3,7 km/h
MVp (mouvem.)	13 m/ph
Saut long/haut	5,6m / 1,9m

Talents (+choix)								C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon			
Acrobatie	equ	0	13	26			80		+7	Nage	sop	14	16	32	26	80	+0	
Agriculture	fat	12	14	28			68		+0	Navigation	rai	6	20	40		80	+0	
Alchimie	mem	3	17	34			76		+4	Pêche	rai	14	20	40		80	+0	
Archerie	man	15	23	46			80		+0	Pièges	man	21	23	46	80	80	+0	
Armurerie	coo	14	24	48			80		+0	Piéton	pui	0	8	16		60	+0	
Assassinat	coo	6	24	48			60		+0	Piste	rai	18	20	40		80	+2	
Astrologie	com	0	3	6			62		+0	Poison	res	9	17	33		76	+0	
Baratinage +	rap	5	7	13			53		+0	Poterie	man	21	23	46		80	+0	
Brasserie	Goût	10	14	27			63		+0	Recherche +	rai	2	20	40		80	+0	
Calligraphie +	com	0	3	6			59		+0	Religion	car	1	13	26		77	+0	
cartographie	rai	4	20	40			80		+0	Résilience	sop	6	16	32		80	+1	
Cavalerie	sop	0	16	32			60		+4	Rhétorique +	voi	4	8	15		68	+0	
Chant	voi	2	8	15			63		+0	Sculpture	man	13	23	46		80	+0	
Charpente	pou	4	8	16			65		+0	Servage	fat	12	14	28		80	+3	
Chasse	sou	6	16	31			78		+0	Sexe	bea	1	5	10		38	+0	
Comédie	car	7	13	26			76		+6	Stratège	rai	2	20	40		60	+0	
Commerce	car	5	13	26			69		+4	Survie+ Colline	sou	14	16	31	16	80	+1	
Construction navale	pou	0	8	16			79		+0	+Cours d'eau	sou	14	16	31	69	80	-1	
Construction	rai	14	20	40			80		+1	+Désert	sou	14	16	31	12	80	+0	
Convoyage	car	7	13	26			80		+2	+Forêt	sou	14	16	31	19	80	+1	
Corruption	voi	6	8	15	40		53		+8	+Marais/Jungle	sou	14	16	31	12	80	+0	
Coupe	sou	8	16	31			78		+0	+Monde Ancien	sou	14	16	31	13	80	+0	
Couture	man	19	23	46			80		+12	+Monde Divin	sou	14	16	31	12	80	+0	
Création	grap	0	3	5			37		+6	+Montagne	sou	14	16	31	12	80	+0	
Criminalité	man	7	23	46	80		80	1	+7	+Océan	sou	14	16	31	12	80	+0	
Cueillette	fat	12	14	28			70		+6	+Plaine	sou	14	16	31	36	80	+0	
Cuir	man	17	23	46			80		+0	+Souterrain/caverne	sou	14	16	31	71	80	+1	
Cuisine	mem	13	17	34			80		+0	+Steppe	sou	14	16	31	12	80	+0	
Danse	sop	10	16	32			71		+0	+Ville/ruine	sou	14	16	31	76	80	-1	
Diplomatie +	rai	6	20	40			80		+0	Torture	car	7	13	26		80	+0	
Dissimulation	sop	14	16	32	60		75	3	+21	Transport	pui	6	8	16	16	75	-1	
Ébénisterie	coo	16	24	48			80		+0	Traque	inu	0	4	7	46	67	-1	
Élevage + chevaux	car	9	13	26			49		+0	Usure	mem	11	17	34	12	80	+4	
Equarissage	mem	9	17	34			80		+0	Vol	man	11	23	46	54	60	-1	
Escalade	sop	14	16	32	71		80	2	+5							0		
Forge	man	13	23	46			80		+0	N0 = N1-(CPA/10) N1 = (N2/2) N2 = (C1/2) N3 = 3xC1 + 2xC2 + C3								
Gestion +	rai	8	20	40			80		+1	Maîtrise Langue : Baratin, Diplo, Intri, LangSignes, Lect, Lirlèvre, Rech, Rhéto								
Héraldique	mem	7	17	34			73		+0	TC/Stratégie/Piéton/cavalerie/ Vol/Assassinat max NECx10 = 60								
Herboristerie	mem	7	17	34			80		+0	Talent de Combat								
Ingénierie	com	0	3	6			53		+8	Arbalète	coo	16	24	48	57	60		+1
Intrigue(Langue)	com	0	3	6			29		+7	Arc	pui	4	8	16	4	60		+1
Jeu	rai	12	20	40			80		+8	Art du combat	coo	12	24	48	18	60		+0
Joannerie	man	11	23	46			80		+0	Attaque	pou	4	8	16	63	60		+0
Langue Divine +	inu	0	4	7			33		+0	Bouclier	pui	4	8	16	4	60		
+	inu	0	4	7			33			Charge	sou	14	16	31	12	60	2	+1
Langue non-hu +	mem	11	17	34			77		+0	Combat à cheval	coo	16	24	48	18	60		+0
+	mem	11	17	34			77			Combat à deux armes	man	19	23	46	51	60		+0
+	mem	11	17	34			77			Dague	coo	20	24	48	56	60		+0
Lang. Signes +	mem	15	17	34			80		+0	Défense	sop	12	16	32	58	60		+0
Langue +	rai	18	20	40	60		80	1	+0	Divers	coo	16	24	48	18	60		+0
+	rai	18	20	40			80			Embuscade	inu	0	4	7	12	60		+15
+	rai	18	20	40			80			Épée	pui	2	8	16	4	60		+0
+	rai	18	20	40			80			Esquive	man	21	23	46	55	60	1	+24
+	rai	18	20	40			80			Fronde	coo	20	24	48	18	60		+0
Lecture MODERNE	mem	9	17	34			80		+1	Fuite	sop	14	16	32	54	60		+11
+	mem	9	17	34			80			Hache	pui	2	8	16	4	56		+0
+	mem	9	17	34			80			Lance	pui	0	8	16	4	54		+0
+	mem	9	17	34			80			Masse	pou	2	8	16	4	54		+0
Lect lèvres +	com	0	3	6			42		+0	Mêlée	pui	6	8	16	4	60		+0
+	com	0	3	6			42			Obéissance	cha	4	6	11	5	60		+0
+	com	0	3	6			42			Pique	pui	6	8	16	4	60		+0
Maconnerie	man	19	23	46			80		+0	Réaction	rap	3	7	13	43	60		+7
Magie	x	0	10	20			59		+0	Résistance	rob	9	11	22	8	60		+0
Maquillage	man	19	23	46	61		77	1	+6	Siège	rai	16	20	40	11	60		+0
Marine	sou	14	16	31			76		+0	Vitesse	rap	5	7	13	12	60		+2
Médecine	rai	6	20	40			78		+0	ARMURE (0/1/2/3)					1			
Mendicité	fat	12	14	28	64		72		+5	voleuse								
Mine	fat	8	14	28			68	-1	+0	rebouteux								
Minéraux	man	9	23	46			80		+0									
Musique +	rai	14	20	40			80		+0									
+	rai	14	20	40			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	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	>42 = test 1 récup par min	>53 = KO				
récup 1 niv = xh	récup 2/4/6/8h	test C(san)/j		Malus						Bonus	
Encombrem	Malus	Souffle	Poids								
3406-6550	1	+1	12-24								
6551-9825	3	+2	25-35								
9826-13100	5	+3	37-47								
>13100	10	+4	>48								
perte charge	1200	15	écrasement								
Moral	7 -11 Fuite -10...-6 Recul -5...-1 Doute +6...+10 Confiance +11...+15 Courage +16 Fanatisme										
PdM	Max 0										
énergie perdue max 98											
PdN	Famine: si >98 pdf=mort si pas d'eau										
1 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	
parade	1	0	0,0						-2/4	-2	
NE Armu 1	T Th V B J M P	Armes de mêlée: -1 R si dé double et cible arme/ure>1						-3/2	-2		
Arme/armure cassé quand R=0								Tot VO/VD	Tot Vit		
Armes				Réparation = entretien des armes (+Archerie/Forge/Armure/Cuir/Ebénisterie)						Vit base 6 Critique +0	
Nom /talent/ notes		Détails		Valeurs	Valeurs actuelles	Normal	Sévère	Mortel			
Bonus coup total						=Sevère /2		=Sevère x1,5			
dague miséricorde		30cm/0,5k	0	Résist 23		BASE	6e/t	BASE		Critique + 10	
q++		Coup		-1	à 50% de R	3	6	9			
0		Vitesse	3	6	coup-1	29	22	23		Vit. TOT 6/9	
Coup total = 1		Crit		10	crit-10	VO	VD	Bou			
dague parade		30cm/0,8k	0	Résist 25			6t/e			Critique + 10	
q+		Coup		-2		2	4	6			
0		Vitesse	3	4		29	22	23		Vit. TOT 6/7	
Coup total = 0		Crit		-10		VO	VD	Bou			
dague de plat		25cm/0,4k	20	Résist 19			4te			Critique + 10	
0		Coup		-1		2	3	5			
0		Vitesse	8	3		29	22	23		Vit. TOT 7/12	
Coup total = 1		Crit		-5		VO	VD	Bou			
mêlée			0	Résist			3c			Critique - 10	
0		Coup				3	5	8			
0		Vitesse	9	9		19	22	23		Vit. TOT 13/13	
Coup total = 2		Crit		-20		VO	VD	Bou			
arbalète	Tir	50cm 2,5k	E	Résist 3			10e			Critique + 15	
0		Coup				5	10	15			
0		Vitesse		+17		29	22			Vit. TOT 21	
Coup total = 1		Crit				VO	VD				
0	Tir		0	Résist						Critique + 10	
0		Coup									
0		Vitesse				18	22			Vit. TOT 4	
Coup total = 1		Crit				VO	VD				

PDN1				Monnaie1			
PDN2				Monnaie2			
PDN3				Monnaie3			
PDN4				Monnaie4			
Zone du corps		Résistance(max)		N1		N2	N3
Tête-V(car)	Armure	Rés(____)	59	7-12	30	13-20	20 21+
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(____)	69	10-19	35	20-27	23 28+
visée 5	T 1			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(____)	52	7-12	26	13-20	17 21+
visée 15	T 1			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(____)	40	7-12	20	13-20	13 21+
visée 10	T 1			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(____)	40	7-12	20	13-20	13 21+
visée 10	T 1			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(____)	104	5-9	52	10-17	35 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(____)	100	5-9	50	10-17	33 18+
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(____)	72	7-12	36	13-20	24 21+
visée 10	T			Charge-20		Fuite-20, Esquive-20	A/3, fin JG/PG
3	E			VO-5		VO-10, MVp-2	VO&VD-10
Crit	C			MVp-2		MVp-4	MVp-2
Jambe Dr-A(sop)	Armure	Rés(____)	72	7-12	36	13-20	24 21+
visée 10	T			Charge-20		Fuite-20, Esquive-20	A/3, fin JG/PG
3	E			VO-5		VO-10, MVp-2	VO&VD-10
Crit	C			MVp-2		MVp-4	MVp-2
Pied Gau-A(equ)	Armure	Rés(____)	60	5-9	30	10-17	20 18+
visée 20	T			MVp-2		MVp-4	Chute, MVp/4
4	E			Malus+3		Malus+5, VD-5	VD-10, Fin PG
Crit	C			VD-10		VO-5, MVp-2, VD-20	VO-5, MVp-2
Pied Droi-A(equ)	Armure	Rés(____)	60	5-9	30	10-17	20 18+
visée 20	T			MVp-2		MVp-4	Chute, MVp/4
4	E			Malus+3		Malus+5, VD-5	VD-10, Fin PG
Crit	C			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	18	Soins Rapides : 1x/ jour / cible
01 - 05	9	9	10	4		1 - 2 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
06 - 49	5	4	5	3		3 - 18 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
50 - 74	2	2	3	2		19 - 43 rien
75 - 95	0	0	2	0		44 - 92 prochaine CS-10
>95 infection !	+2	+5	-5	-2	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