

NOM	Date Nais	Taille	Poids	Cheveux	Yeux	Carrure	Peau	Pilosité	Odeur
le Taureau	16/3/975	192cm	112kg	châtain	noisette	très large	ébène	moustache	bonne
Arnaud	Origine	0		plat	bas nuque	0	0	duvet	
Caractère	Psycho	Médical	Art Graph	Croyance	Humour	Niveau Social	Base Monétai		
violent	violent Vx3	0	très mauvais	païen	0	2	80		
0	cynophobe Vx2	0	5	Foi 21	OGMA	guerre	chasse		
Famille	père	fauconnier +	frères/sœurs	0	0	0	0	0	0
itinérante	mère	foyer +	1+ 2-3-4 partis						
Origine	centrale			0	0				
Relation	impopulaire			0	0				âge/NS/métier

Caractéristique	Abbr	Natif	Courant	Max	Temporaire+mod.	NECombat	6
FORCE	F					VO Neutre	19
Puissance	pui	25	72	102	+4	VD Neutre	24
Pouvoir	pou	21	67	86	+3	Points De Coup	44
ENDURANCE	En					RM-Résist. Mort	7
Souffle	sou	13	35	53	+0	attaque	59
Fatigue	fat	13	40	53	+1	charge	31
DEXTERITE	D					défense	54
Coordination	coo	17	50	70	+2	embuscade	44
Manipulation	man	15	43	62	+0	esquive	71
AGILITE	A					fuite	17
Souplesse	sop	20	66	82	+0	mêlée	18
Equilibre	equ	16	48	66	+0	obéissance	11
INTELLIGENCE	I					réaction	9
Raisonnement	rai	9	13	28	+0	résistance	31
Mémoire	mem	9	14	28	+0	vitesse	48
VOLONTE	V					VIT-esse de base	8 +mod
Caractère	car	9	22	44	+4	Moral	10
Résistance	res	11	25	52	+2	Chance Soin(CS)	40
ELOQUENCE	E					Porter	62 kg
Voix	voi	9	11	19	+0	Tirer	124 kg
Rapidité	rap	11	15	23	+5	Arracher	186 kg
EMPATHIE	Em					ENCombrement	19075
Compréhension	com	8	14	22	+3	NEMagie	0
Intuition	inu	8	10	22	+0	AMa-attaque	20
CONSTITUTION	C					RMa-résistance	5
Santé	san	12	46	50	+0	PMa-puissance	5
Robustesse	rob	14	54	58	+0	points de Mana	0
APPARENCE	Ap					Regen. Mana	3 /+ 0
Beauté	bea	9	17	21	+0	Détection magie	3
Charisme	cha	11	21	25	+0	EN (énergie)	59

Vue 63	+4
Ouïe 50	+13
Odorat 45	+0

MEURE

Jour	mer	0	0
Lune	plomb	0	0

Âges	Physique	Intellect
Maturité	36	30
Sénior	40	32
Sénilité	46	36

maxima finis	
courants finis	
pertes 10 % courants /an	



Effets Métiers

Spécialités et notes

-1 souffle /Tour

aidé par son père

TG coût+5%

0

0

0

0

CI (influence)	27
Nourriture	5 PdN/j
Mvt Stratégique	3,9 km/h
MVp (mouvem.)	13 m/ph
Saut long/haut	6,2m / 2,1m

HEROS	0	0	
	0	0	

Talents (+choix)	C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon	Talents (+choix)	C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon
Acrobatie	equ	0	12	24		77		+7	Nage	sop	15	17	33	17	80		+0
Agriculture	fat	8	10	20		77		+0	Navigation	rai	0	4	7		19		+2
Alchimie	mem	0	4	7		21		+0	Pêche	rai	0	4	7		20		+2
Archerie	man	3	11	22	11	56		+0	Pièges	man	9	11	22		41		+0
Armurerie	coo	3	13	25		50		+0	Piéton	pui	8	18	36		60		+0
Assassinat	coo	0	13	25		52		+0	Piste	rai	2	4	7	18	20		+18
Astrologie	com	0	4	7		23		+0	Poison	res	0	7	13		29		+0
Baratinage(Don'Aran)	rap	2	4	8		20		+0	Poterie	man	9	11	22		41		+0
Brasserie	Goût	8	12	24		47		+0	Recherche(Géographie)	rai	0	4	7		20		+0
Calligraphie + Khamur	com	0	4	7		35		+0	Religion	car	0	6	11		29		+0
cartographie	rai	0	4	7		19		+0	Résilience	sop	7	17	33	17	71		+3
Cavalerie	sop	1	17	33	54	60		+4	Rhétorique DONARAN	voi	0	3	6		21		+1
Chant	voi	0	3	6		18		+0	Sculpture	man	1	11	22		50		+0
Charpente	pou	13	17	34		70		+0	Servage	fat	8	10	20		55		+1
Chasse	sou	0	9	18	68	76	-10	+3	Sexe	bea	1	5	9		29		+0
Comédie	car	0	6	11		33		+0	Stratège	rai	0	4	7		20		+0
Commerce	car	0	6	11		30		+0	Survie+ Colline	sou	7	9	18	45	50		+3
Construction navale	pou	9	17	34		66		+0	+Cours d'eau	sou	7	9	18	9	50		+3
Construction	rai	0	4	7		34		+0	+Désert	sou	7	9	18	9	50		+3
Convoyage	car	0	6	11		45		+2	+Forêt	sou	7	9	18	18	50		+3
Corruption	voi	1	3	6		25		+0	+Marais/Jungle	sou	7	9	18	9	50		+3
Coupe	sou	1	9	18		76		+0	+Monde Ancien	sou	7	9	18	9	50		+3
Couture	man	7	11	22		45		+0	+Monde Divin	sou	7	9	18	9	50		+3
Création	rap	0	2	3		20		+0	+Montagne	sou	7	9	18	9	50		+3
Criminalité	man	0	11	22		60		+0	+Océan	sou	7	9	18	9	50		+3
Cueillette	fat	8	10	20	10	44		+0	+Plaine	sou	7	9	18	45	50		+3
Cuir	man	5	11	22		69		+0	+Souterrain/caverne	sou	7	9	18	9	50		+3
Cuisine	mem	0	4	7		36		+0	+Steppe	sou	7	9	18	9	50		+3
Danse	sop	11	17	33		70		+0	+Ville/ruine	sou	7	9	18	9	50	-10	+1
Diplomatie(Langue)	rai	0	4	7		24		+0	Torture	car	0	6	11		55		+0
Dissimulation	sop	15	17	33	52	58		+2	Transport	pui	16	18	36	18	80		+0
Ébénisterie	coo	5	13	25		77		+0	Traque	inu	0	3	5		25		+0
Élevage + chevaux	car	2	6	11		24	-10	+0	Usure	mem	0	4	7		25		+0
Equarissage	mem	0	4	7	4	26		+14	Vol	man	0	11	22		60		+0
Escalade	sop	15	17	33	72	80		+0							0		
Forge	man	1	11	22		53		+0	N0 = N1-(CPA/10) N1 = (N2/2) N2 = (C1/2) N3 = 3xC1 + 2xC2 + C3								
Gestion + Tour Noire	rai	0	4	7		24		+0	Maîtrise Langue : Baratin, Diplo, Intri, LangSignes, Lect, LirLèvre, Rech, Rhéto								
Héraldique	mem	0	4	7		21		+0	TC/Stratégie/Piéton/cavalerie/ Vol/Assassinat max NECx10 = 60								
Herboristerie	mem	0	4	7		20		+1	Talent de Combat								
Ingénierie	com	0	4	7		20		+0	Arbalète	coo	5	13	25	13	60		
Intrigue(Langue)	com	0	4	7		21		+3	Arc	pui	14	18	36	54	60		
Jeu	rai	0	4	7		21		+0	Art du combat	coo	1	13	25	13	60		+0
Joannerie	man	0	11	22		47		+0	Attaque	pou	13	17	34	54	60		+5
Langue Divine +	inu	0	3	5		18		+0	Bouclier	pui	14	18	36	54	60		
+	inu	0	3	5		18			Charge	sou	7	9	18	18	60		+13
Langue non-nu	mem	0	4	7		19		+3	Combat à cheval	coo	5	13	25	54	60		+0
+	mem	0	4	7		19			Combat à deux armes	man	7	11	22	11	60		+0
+	mem	0	4	7		19			Dague	coo	9	13	25	13	60		
Lang. Signes DONARAN	mem	2	4	7	28	31		+0	Défense	sop	13	17	33	54	60		+0
Langue + DONARAN	rai	2	4	7	18	20		+6	Divers	coo	5	13	25	13	60		
+	rai	2	4	7		20			Embuscade	inu	0	3	5	40	44		+4
+	rai	2	4	7		20			Épée	pui	12	18	36	36	60		
+	rai	2	4	7		20			Esquive	man	9	11	22	54	60		+17
+	rai	2	4	7		20			Fronde	coo	9	13	25	13	60		
Lecture MODERNE	mem	0	4	7		30		+0	Fuite	sop	15	17	33	17	60		+0
+	mem	0	4	7		30			Hache	pui	12	18	36	18	60		
+	mem	0	4	7		30			Lance	pui	10	18	36	54	60		
+	mem	0	4	7		30			Masse	pou	11	17	34	17	60		
Lect lèvres (Langue)+	com	0	4	7		21		+0	Mêlée	pui	16	18	36	18	60		+0
+	com	0	4	7		21			Obéissance	cha	4	6	11	6	30		+0
+	com	0	4	7		21			Pique	pui	16	18	36	18	60		
Maconnerie	man	7	11	22		76		+0	Réaction	rap	0	4	8	8	22		+1
Magie	x	0	4	8		24		+0	Résistance	rob	12	14	27	27	60		+4
Maquillage	man	7	11	22		37		+5	Siège	rai	0	4	7	4	46		
Marine	sou	7	9	18		72		+0	Vitesse	rap	2	4	8	47	53		+1
Médecine	rai	0	4	7		26		+0	ARMURE (0/1/2/3)					1			
Mendicité	fat	8	10	20		46		+0	chasse								
Mine	fat	4	10	20		80		+0	éclaireur								
Minéraux	man	0	11	22		42		+0	0								
Musique +	rai	0	4	7		20		+0									

+		rai	0	4	7		20	
---	--	-----	---	---	---	--	----	--

NE en jaune = les talents connus à N1 minimur

Fatigue	Drogues	Maladie	Niv	Faim	EN	Souffle	Combat	Magie	Poids	Encombr.
			0	1 / 5 PF	1 par 3 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							
malus	malus /EN/M	pertes EN		selon PF	récup CS	>39 = évanoui 1 récup par min	>51 = coma			
récup 1 niv = xh	récup 2/4/6/8h	test C(san)/j								
Encombrem	VO/VD/Vit/TC	MVp	Souffle	Poids	Malus					
4960-9538	3	-1	+1	16-31	Bonus					
9539-14306	6	-2	+2	33-47						
14307-19075	9	-3	+3	48-62						
>19075	12	-4	+4	>63						
perte charge	4700	20		écrasement						

Moral

10

-11 Fuite -10...-6 Recul -5...-1 Doute +6...+10 Confiance +11...+15 Courage +16 Fanatisme

PdM Max 0

Energie perdue max 59
(1 malus/5%)

PdN

Famine: si >59 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
maille légère		0	8,0	3	2	2	18		-1/-4	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	11	0	3,0				15		-2/4	-2
NE Armu 1	T Th V B J M P			Armes de mêlée: -1 R si de double et cible arme/ure>1						-3/0
				Arme/armure cassé quand R=0						-2
									Tot VO/VD	Tot Vit

Armes

Nom /talent/ notes	Détails		Valeurs	Valeurs actuelles	Normal =Sevère /2	Sévère	Mortel =Sévère x1,5	Vit base 8 Critique +0
Bonus coup total								
épée	60c/1,5k	B	Résist 20		BASE	8t(e)	BASE	Critique
0	Coup			-1/5R perdue	4	8	12	
0	Vitesse	6	4	-1/3R perdue	24	24	35	Vit. TOT
Coup total = 4	Crit			-1/R perdue	VO	VD	Bou	12/10
lance	250c/3,5k	D	Résist 10			10e		Critique
0	Coup		2		8	16	24	+ 10
0	Vitesse	25	7		27	24	35	Vit. TOT
Coup total = 6	Crit		10		VO	VD	Bou	31/13
0	0	0	Résist					Critique
0	Coup				20	24	35	Vit. TOT
0	Vitesse				VO	VD	Bou	6/6
Coup total = 4	Crit							
0	0	0	Résist					Critique
0	Coup				17	24	35	Vit. TOT
Coup total = 4	Crit				VO	VD	Bou	6/6
arbalète à main	Tir	E	Résist 5			10e		Critique
0	Coup		1		5e	10e	15e	+ 5
0	Vitesse		17		19	24		Vit. TOT
0	Crit		5		VO	VD		23
0	0	0	Résist					Critique
0	Coup				16	24		Vit. TOT
0	Vitesse				VO	VD		6
0	Crit							

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()	49	7-14	25	15-21	22+
visée 20	T 1			Réaction-20		Sens-20	Mort
3	E 1			Malus+5		Malus+10	Mort
Crit	C 1			Malus+3		VD-20, NE(TG)-10	Coma Sens-5
Thorax-En(sou)	Armure	Rés()	62	11-21	31	22-28	29+
visée 5	T 3			Malus+3		Malus+10	Coma saignement
2	E 2			Malus+1		Charge & Fuite -20	Mort
Crit	C 2			Malus souffle x2		+1 Souffle/ph.	+2 Ssouffle/ph
Ventre-C(rob)	Armure	Rés()	81	7-14	41	15-21	22+
visée 15	T 3			Malus+3		+1 malus/ph	Coma max C-5
3	E 2			Malus+1		+2 malus/ph	Mort
Crit	C 2			Souffle+5		Souffle+10	Étourdi 3 ph
Bras Gau-F(pou)	Armure	Rés()	94	7-14	47	15-21	22+
visée 10	T 3			VD-5, VIT-1		VD-10 max 1 main	F/2 VD/2 perte BG/MG
3	E 2			Coup -1		Coup-2	F/2 fin bouclier/2arme
Crit	C 2			Bonus coup 0		VD-5 Coup-3	Coup-6 VD-20
Bras Dro-F(pui)	Armure	Rés()	99	7-14	50	15-21	22+
visée 10	T 3			VO-5, VIT-3		VO-10 max 1 attaque	F/3 VO/3 perte BD/MD
3	E 2			Coup-2		Coup-4	F/2 fin arme
Crit	C 2			Bonus coup 0		VD-5 Coup -3	Coup-6 VD/2
Main Gau-D(coc)	Armure	Rés()	77	6-10	39	11-17	18+
visée 20	T 3			VD-5		VD-10 max 1 main	VD-20 D/2 fin MG
4	E 2			Malus+3		Malus+5 VIT-5	D/2 fin bouclier/2arme
Crit	C 2			NE(TC)-5		VD-5 NE(TC)-10	VD-10 NE(TC)-15
Main D-D(man)	Armure	Rés()	70	6-10	35	11-17	18+
visée 20	T 3			VO-5, VIT-5		VO-10 max 1 main	VO-20 D/3 fin MD
4	E 2			Malus+3		Malus+5 VIT-5	D/2 fin arme
Crit	C 2			NE(TC) -10		VD-5 NE(TC) -20	VD-10 NE(TC) -30
Jambe Ga-A(sop)	Armure	Rés()	93	7-14	47	15-21	22+
visée 10	T 1			Charge-20		Fuite-20 Esquive-20	A/3 fin JG
3	E 1			VO-3		VO-5 MVP-2	VO&VD-10 Fin JG/PG
Crit	C 1			MVp-2		MVp-4	MVp-6
Jambe Dr-A(sop)	Armure	Rés()	93	7-14	47	15-21	22+
visée 10	T			Charge-20		Fuite-20 Esquive-20	A/3 fin JG
3	E 1			VO-3		VO-5 MVP-2	VO&VD-10 Fin JG/PG
Crit	C 1			MVp-2		MVp-4	MVp-6
Pied Gau-A(equ)	Armure	Rés()	75	6-10	38	11-17	18+
visée 20	T 1			MVp-2		Max A-5 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-10 MVP-4
Pied Droï-A(equ)	Armure	Rés()	75	6-10	38	11-17	18+
visée 20	T 1			MVp-2		Max A-5 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-10 MVP-4

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 - 04	10	11	6	7		1 - 2 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
05 - 40	5	5	3	4		3 - 18 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
41 - 65	3	3	2	2		19 - 43 rien

66 - 94	0	0	1	2		44 - 92 prochaine CS-10
>94 infection !	+3	+5	-3	+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

Archerie	11	VO arme tir +	1								
Cavalerie	54										
Dissimulation	52										
Escalade	72										
Langue + DONARAN	18										
Nage	17	souffle	- 0	perte étouffement	- 9%						
Piéton	0	entretien de ses propress armes : Forge à NE			0						
Résilience	17	malus Famine /2		bonus test maxima	+ 3						
Survie	45	sens	+ 5	tests terrain	+ 5	cueillette	+ 9	dissimulation	+ 9 %		
Transport	18										

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--