

NOM	Date Nais	Taille	Poids	Cheveux	Yeux	Carrure	Peau	Pilosité	Odeur
Cassel	28/9/1077	186cm	82kg	brun	vert	t. large		0	moustache tapis poils
JUSTE	Origine	0	1077	ondulés	très longs				de bête
Caractère	Psycho			Médical	Art Graph	Croyance	Humour	Niveau Social	Base Monétaire
agressif	0	0	0	0	bon	El		5	516
	0	0	0	0	40	Foi 41	Horas	animal	boucher
Famille	père	tanneur-55-parti-Louis		frères/sœurs	2 sœurs				fab trapp
itinérante	mère	foyer-45-Martine		Jeanne-23-ns4				0	
Origine	étrangère d'Elin			Chantale-21-ns4					
Relation	0				0				âge/NS/métier

Caractéristique	Abbr	Natif	Courant	Max	Temporaire+mod.	NECombat	5
FORCE	F					VO Neutre	13
Puissance	pui	25	67	100	+2	VD Neutre	4
Pouvoir	pou	23	61	92	+4	Points De Coup	36
ENDURANCE	En					RM-Résist. Mort	6
Souffle	sou	13	26	52	+4	attaque	45
Fatigue	fat	15	33	60	+2	charge	14
DEXTERITE	D					défense	29
Coordination	coo	12	21	48	+8	embuscade	14
Manipulation	man	12	26	48	+2	esquive	19
AGILITE	A					fuite	8
Souplesse	sop	9	20	36	+1	mêlée	34
Équilibre	equ	9	16	36	+0	obéissance	6
INTELLIGENCE	I					réaction	32
Raisonnement	rai	10	23	40	+2	résistance	46
Mémoire	mem	12	21	48	+0	vitesse	9
VOLONTE	V					VIT-esse frappe	4 +mod
Caractère	car	7	14	28	+0	Moral	5
Résistance	res	7	12	28	+2	Chance Soin(CS)	37
ELOQUENCE	E					Porter	60 kg
Voix	voi	8	15	24	+2	Tirer	120 kg
Rapidité	rap	8	15	24	+1	Arracher	180 kg
EMPATHIE	Em					ENCombrement	19886
Compréhension	com	15	33	62	+0	NEMagie	0
Intuition	inu	13	28	54	+2	AMa-attaque	20
CONSTITUTION	C					RMa-résistance	2
Santé	san	14	37	56	+0	PMa-puissance	6
Robustesse	rob	16	48	64	+0	points de Mana	0
APPARENCE	Ap					Regen. Mana	3 /+ 0
Beauté	bea	6	28	28	+0	Détection magie	9
Charisme	cha	6	22	28	+0	EN (énergie)	46
						RésistPoison(RP)	8

Vue 73	+2	Âges	Physique	Intellect	23		
Ouïe 60	+4	Maturité	29	27	maxima finis		
Odorat 61	+0	Sénior	42	40	courants finis		
Goût 60	+7	Sénilité	55	49	pertes courants par an		
Toucher 64	+1						
2 par NEC ou NEM							

MeURE

Titre & Effet

Année	puissance
Mois	chat
Jour	fertilité
Lune	perle
HEROS	fab-trappe



Effets Métiers

Spécialités et notes

sans logis, expulsé, gage contre prêt

empathique: CC+1 à chaque rencontre

aversion magie: -1EN par PdM dépensé

0

0

CI (influence)	21
Nourriture	4 PdN/j
Mvt Stratégique	3,1 km/h
MVp (mouvem.)	8 m/ph
Saut long/haut	3,7m / 1,2m

Talents (+choix)	C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon	Talents (+choix)	C1	N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon		
Acrobatie	equ	0	4	8		25		+4	Nage	sop	3	5	10	41		45		+0	
Agriculture	fat	7	9	17		67		+0	Navigation	rai	0	6	12			35		+0	
Alchimie	mem	0	6	11		38		+0	Pêche	rai	0	6	12			36		+0	
Archerie	man	0	7	13		32		+0	Pièges	man	5	7	13	34		38		+1	
Armurerie	coo	0	6	11		36		+1	Piéton	pui	7	17	34			50		+0	
Assassinat	coo	0	6	11		29		+0	Piste	rai	4	6	12	32		36		+4	
Astrologie	com	0	9	17		40		+0	Poison	res	0	3	6			31		+0	
Baratinage +	rap	2	4	8		25		+0	Poterie	man	5	7	13			39		+0	
Brasserie	Goût	11	15	30		67		+0	Recherche +	rai	0	6	12			39		+0	
Calligraphie +	com	1	9	17		45		+0	Religion	car	0	4	7			27		+0	
cartographie	rai	0	6	12		35		+0	Résilience	sop	0	5	10			36		+5	
Cavalerie	sop	0	5	10		33		+2	Rhétorique +	voi	0	4	8			25		+0	
Chant	voi	0	4	8		26		+0	Sculpture	man	0	7	13			39		+0	
Charpente	pou	12	16	31		59		+0	Servage	fat	7	9	17			44		+0	
Chasse	sou	0	7	13		55		+0	Sexe	bea	3	7	14			36		+0	
Comédie	car	0	4	7		25		+0	Stratège	rai	0	6	12			35		+0	
Commerce	car	0	4	7		27		+0	Survie+ Colline		sou	5	7	13	7		35		+3
Construction navale	pou	8	16	31		64		+0	+Cours d'eau		sou	5	7	13	13		35		+3
Construction	rai	0	6	12		37		+0	+Désert		sou	5	7	13	7		35		+3
Convoyage	car	0	4	7		30		+2	+Forêt		sou	5	7	13	13		35		+3
Corruption	voi	2	4	8		24		+0	+Marais/Jungle		sou	5	7	13	7		35		+3
Coupe	sou	0	7	13		55		+0	+Monde Ancien		sou	5	7	13	7		35		+3
Couture	man	3	7	13		34		+0	+Monde Divin		sou	5	7	13	7		35		+3
Création	grap	2	10	20		51		+0	+Montagne		sou	5	7	13	13		35		+3
Criminalité	man	0	7	13		32		+0	+Océan		sou	5	7	13	7		35		+3
Cueillette	fat	7	9	17		39		+0	+Plaine		sou	5	7	13	7		35		+3
Cuir	man	1	7	13		41		+3	+Souterrain/caverne		sou	5	7	13	7		35		+7
Cuisine	mem	2	6	11	33	37		+0	+Steppe		sou	5	7	13	7		35		+3
Danse	sop	0	5	10		33		+0	+Ville/ruine		sou	5	7	13	13		35		+4
Diplomatie +	rai	0	6	12		28		+0	Torture	car	0	4	7	4		39		+0	
Dissimulation	sop	3	5	10	10	35		+2	Transport	pui	15	17	34	17		73		+0	
Ébénisterie	coo	0	6	11	11	50		+0	Traque	inu	3	7	14	14		48		+1	
Élevage + chevaux	car	0	4	7		32		+0	Usure	mem	0	6	11			29		+0	
Equarissage	mem	0	6	11	32	36		+0	Vol	man	0	7	13	7		33		+0	
Escalade	sop	3	5	10	37	41		+1							0				
Forge	man	0	7	13	13	41		+1	N0 = N1-(CPA/10) N1 = (N2/2) N2 = (C1/2) N3 = 3xC1 + 2xC2 + C3										
Gestion +	rai	0	6	12		33		+0	Maîtrise Langue : Baratin, Diplo, Intr, LangSignes, Lect, LirLèvre, Rech, Rhéto										
Héraldique	mem	0	6	11		38		+0	TC/Stratégie/Piéton/cavalerie/Vol/Assassinat max NECx10 = 50										
Herboristerie	mem	0	6	11		34		+2	Talent de Combat		N0	N1	N2	NE	N3	mod	bon		
Ingénierie	com	0	9	17		43		+3	Arbalète	coo	0	6	11	6		50		+0	
Intrigue(Langue)	com	1	9	17		36		+0	Arc	pui	13	17	34	17		50		+0	
Jeu	rai	0	6	12		32		+0	Art du combat	coo	0	6	11	6		34		+0	
Joaillerie	man	0	7	13		32		+0	Attaque	pou	12	16	31	45		50		+0	
Langue Divine +	inu	0	7	14		43		+0	Bouclier	pui	13	17	34	45		50		+0	
+	inu	0	7	14		43		+0	Charge	sou	5	7	13	13		33		+1	
Langue non-hu +	mem	0	6	11		36		+0	Combat à cheval	coo	0	6	11	6		31		+0	
+	mem	0	6	11		36		+0	Combat à deux armes	man	3	7	13	31		35		+0	
+	mem	0	6	11		36		+0	Dague	coo	2	6	11	6		33		+0	
Lang. Signes +	mem	4	6	11		29		+0	Défense	sop	1	5	10	29		32		+0	
Langue + DONARAN	rai	4	6	12	32	36		+0	Divers	coo	0	6	11	6		50		+0	
+	rai	4	6	12		36		+0	Embuscade	inu	3	7	14	7		37		+7	
+	rai	4	6	12		36		+0	Épée	pui	11	17	34	45		50		+0	
+	rai	4	6	12		36		+0	Esquive	man	5	7	13	13		50		+6	
Lecture MODERNE	mem	0	6	11		38		+0	Fronde	coo	2	6	11	6		41		+0	
+	mem	0	6	11		38		+0	Fuite	sop	3	5	10	5		33		+3	
+	mem	0	6	11		38		+0	Hache	pui	11	17	34	17		50		+0	
+	mem	0	6	11		38		+0	Lance	pui	9	17	34	17		50		+2	
+	mem	0	6	11		38		+0	Masse	pou	10	16	31	16		50		+1	
Lect lèvres +	com	5	9	17		38		+0	Mêlée	pui	15	17	34	34		50		+0	
+	com	5	9	17		38		+0	Obéissance	cha	4	6	11	6		30		+0	
+	com	5	9	17		38		+0	Pique	pui	15	17	34	34		50		+0	
Maconnerie	man	3	7	13		58		+0	Réaction	rap	0	4	8	28		31		+4	
Magie	x	0	6	11		32		+0	Résistance	rob	10	12	24	45		50		+1	
Maquillage	man	3	7	13		47		+1	Siège	rai	2	6	12	6		35		+0	
Marine	sou	5	7	13		61		+0	Vitesse	rap	2	4	8	8		37		+1	
Médecine	rai	0	6	12		41		+0	ARMURE (0/1/2/3)					2					
Mendicité	fat	7	9	17		37		+1	boucher										
Mine	fat	3	9	17		70		+0	fab trapp										
Minéraux	man	0	7	13		37		+0											
Musique +	rai	0	6	12		36		+0											
+	rai	0	6	12		36		+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 2 EN	2 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							
récup 1 niv = xh	récup 2/4/6/8h	test C(san)/j		selon PF	récup CS	>33 = test 1 récup par min	>47 = KO			
Encombrém	Malus	Souffle	Poids							Bonus
5170-9943	1	+1	16-30							
9944-14915	3	+2	32-45							
14916-19886	5	+3	47-60							
>19886	10	+4	>61							
perte charge	1155	5	écrasement							
Moral	5									
PdM	Max 0									
énergie perdue max 46										
PdN	Famine: si >46 pdf=mort si pas d'eau									
4 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 léger		450	6,0	1	1	1	5		-1/-2	0
0	0	0	0,0						/	0
			0,0						/	0
									/	0
bouclier à main	9	0	0,0							
NE Armu 2	T Th V BJ M P				Armes de mêlée: -1 R si dé double et cible arme/ure>1 Arme/armure cassé quand R=0				-1/-2	0
									Tot VO/VD	Tot Vit
Armes					Réparation = entretien des armes (+Archerie/Forge/Armure/Cuir/Ebénisterie)					
Nom /talent/ notes	Détails				Valeurs	Valeurs actuelles	Normal =Sevère /2	Sévère	Mortel =Sévère x1,5	Vit base 4 Critique +0
Bonus coup total										
épée longue	75c/1,7k	B			Résist 20		BASE	6t(e	BASE	Critique
0	Coup					à 50% de R	5	9	14	
0	Vitesse	8			5	coup-1	21	2	11	Vit. TOT 12/9
Coup total = 3	Crit					crit-10	VO	VD	Bou	
coutelas	30c/0,3k	B			Résist 20			3te		Critique
0	Coup				-2		2	4	6	- 10
0	Vitesse	3			8		21	2	11	Vit. TOT 7/12
Coup total = 1	Crit				-10		VO	VD	Bou	
0	0	0	0		Résist					Critique
0	Coup									
0	Vitesse						14	2	11	Vit. TOT 4/4
Coup total = 3	Crit						VO	VD	Bou	
0	0	0	0		Résist					Critique
0	Coup						14	2	11	Vit. TOT 4/4
0	Vitesse						VO	VD	Bou	
Coup total = 3	Crit									
javelot	Tir	120c/1,5k	E		Résist 5			9e		Critique
0	Coup						5	9	14	- 5
0	Vitesse				17		16	2	VD	Vit. TOT 21
Coup total = 3	Crit				-5		VO			
0	0	0	0		Résist					Critique
0	Coup						12	2	VD	
0	Vitesse						VO			Vit. TOT 4
Coup total = 3	Crit									

PDN1					Monnaie1			
PDN2					Monnaie2			
PDN3					Monnaie3			
PDN4					Monnaie4			
Zone du corps		Résistance(max)		N1	N2	N3		
Tête-V(car)	Armure	Rés(__)	59	6-11	30	12-17	20	18+
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(__)	71	9-17	36	18-23	24	24+
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(__)	93	6-11	47	12-17	31	18+
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(__)	106	6-11	53	12-17	35	18+
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(__)	112	6-11	56	12-17	37	18+
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(__)	66	5-8	33	9-14	22	15+
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(__)	71	5-8	36	9-14	24	15+
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(__)	65	6-11	33	12-17	22	18+
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(__)	65	6-11	33	12-17	22	18+
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(__)	61	5-8	31	9-14	20	15+
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(__)	61	5-8	31	9-14	20	15+
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	16	Soins Rapides : 1x/ jour / cible
01 - 04	8	10	5	6		1 - 2 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
05 - 37	4	5	2	3		3 - 16 -1 effet , 1 TEC ou malus ou temp
38 - 62	2	2	2	2		17 - 41 rien
63 - 94	0	0	1	2		42 - 92 prochaine CS-10
>94 infection !	+2	+5	-2	+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 1 en temporaire