



Joueur \_\_\_\_\_

Personnage \_\_\_\_\_

Maison \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Dogma \_\_\_\_\_

Titre \_\_\_\_\_ Rang

Âge \_\_\_\_\_ Naissance \_\_\_\_\_

Carrière \_\_\_\_\_

Expérience \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ Expérience Essence Statistiques \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ Physique Mental Réaction

Points de vie \_\_\_\_\_  $(((\text{Expérience} + 10) * \text{Physique}) / 10) + 5$

Points de magie \_\_\_\_\_  $\text{Mental} * \text{Magie de l'armure}$

Force magique \_\_\_\_\_  $((\text{Expérience} * \text{Mental}) / 40) + 1$

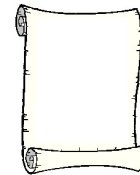
Champ d'action \_\_\_\_\_  $(6 - \text{Bouclier}) \text{ Cases}$

Vitesse de tour \_\_\_\_\_  $(14 - \text{Réaction}) \text{ Secondes}$

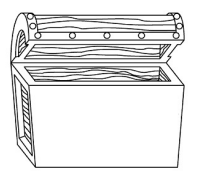
Mouvement \_\_\_\_\_  $(6 - \text{Encombrement}) \text{ Cases}$



Vie



Magie



OR

### Équipement

Dégâts =  $(((\text{Expérience} + \text{Attaque}) * (20 + \text{Attaque}) * \text{Physique}) / 1000) + 1$

Armes	Type	Portée	Attaque	Dégâts	Dés	Crit.	Malad.	Face	Flanc	Dos

Armures	Perç.	Tran.	Cont.	Feu	Sort.	Enc.	Magie

Bouclier		
Type :		
Physique :	Ch. action :	
Face :	Flanc :	Dos :

Manuelle	P	Habilité	P	Sens	P	Sociale	P	Connaissance	P
Alcool		Acrobatie *		Analyse		Baratin		Ancien culte	
Artisanat		Camouflage nature *		Concentration *		Corruption		Astronomie	
Charpenterie		Camouflage urbain *		Cuisine		Éloquence		Bibliothèques	
Chasse et pêche *		Crochetage		Détection		Empathie		Créatures	
Conduite		Déguisement		Dressage		Faux papiers		Géographie	
Cordes		Démolition		Écoute		Hypnotisme		Histoire	
Course *		Discrétion nature *		Évaluation		Intimidation		Identification	
Équilibre *		Discrétion urbaine *		Lecture labiale		Jargon secret		Maisons	
Équitation		Dissimulation		Météorologie		Jeu		Nature	
Escalade *		Médecine		Observation		Leadership		Occultisme	
Lutte *		Pièges		Odorat		Marchandage		Politique	
Métallurgie		Précision		Orientation		Performance		Rituel du trépas	
Natation *		Technologie		Perception		Rumeurs		Sortilèges	
Navigation		Thanatologie		Pistage		Séduction		Tactiques	
Torture		Vol à la tire *		Recherche		Ventriloquie		Théologie	

\* Ces jets de compétence sont pénalisés par le facteur d'encombrement de votre armure.

Initiative	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	

