



Joueur \_\_\_\_\_

Personnage \_\_\_\_\_

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

Dogma \_\_\_\_\_

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

Âge \_\_\_\_\_ Naissance \_\_\_\_\_

Carrière \_\_\_\_\_

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

Points de vie \_\_\_\_\_  $((\text{Physique} + 1) * \text{Expérience}) / 10 + 10$

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

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

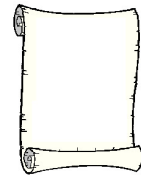
Champ d'action \_\_\_\_\_  $(6 - \text{Bouclier}) \text{ Cases}$

Vitesse de tour \_\_\_\_\_  $(15 - \text{Réaction}) \text{ Secondes}$

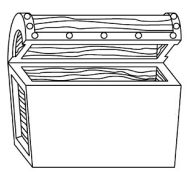
Mouvement \_\_\_\_\_  $(6 - \text{Encombrement}) \text{ Cases}$



Vie



Magie



OR

**Équipement**

Dégâts =  $((\text{Physique} * \text{Facteur d'attaque} * \text{Expérience}) / 500) + 2$

Armes	Type	Portée	Attaque	Maladr.	Dégâts	Dés	Crit.	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	
Dragonnerie **		Tatouage tribal **		P.E.S. **		Ignisalta **		Rituel des étoiles **	

\* Ces compétences sont pénalisées l'encombrement de votre armure. \*\* Ces compétences peuvent être acquises seulement suite à un événement.

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	

Pages	Lignées de base	P	M	R	E1	E2	E3
1-3	Brute	7	2	6			
4-6	Milicien	7	3	5			
7-9	Volontaire	7	4	4			
10-12	Écuyer	7	5	3			
13-15	Mercenaire	6	3	6			
16-18	Archer	6	4	5			
19-21	Matelot	6	5	4			
22-24	Artisan	6	6	3			
25-27	Voleur	5	3	7			
28-30	Voyageur	5	4	6			

Pages	Lignées de base	P	M	R	E1	E2	E3
31-33	Marchand	5	5	5			
34-36	Forestier	5	6	4			
37-39	Clerc	5	7	3			
40-42	Moine	4	4	7			
43-45	Gitan	4	5	6			
46-48	Traqueur	4	6	5			
49-51	Cultiste	4	7	4			
52-54	Apothicaire	3	6	6			
55-57	Étudiant	3	7	5			
58-60	Apprenti	2	7	6			

### Description du personnage et notes

Blessures	Date de guérison	Cicatrices	Décorations

Objets	Qté	Objets	Qté	Objets	Qté

Influence	Pts.	Influence	Pts.	Influence	Pts.	Influence	Pts.	Influence	Pts.
Meraltor	x8	Berrouve	x6	Duloir	x5	Arcadis	x5	Savie	x3
Aravas	x3	Harlog	x2	Tiar	x1	Komeidai	x2	Mortuterra	x1
Clergé	x5	Confrérie	x4	Cercle des Loups	x3	Guilde des collect.	x2	Influence globale	/500