

État civil
 Nom du Personnage :
 Nom du Joueur :
 Profil : *Cognomagister*
 Origine ethnique : *D'Zéta*

Sexe :
 Âge :
 Apparence :

Larmes	
	20
Cure :	20+1
Extraction :	20+1
Ingénierie :	30
Sapience :	30

Équipement	
Type	Notes
Rédacteur	
+ 5 rouleaux	

Dégâts Naturels :	10
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure	
	Blessé superficiellement
	Blessé
	Gravement blessé
	Incapacité
	En danger de mort
	Tué



Défense naturelle	10	Défense active	11
Défense totale	21	Résistance fixe	10

Armes		
Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Épée magistériale	30 + 10 = 40	

Armure		
Type	Av.	Notes
Vêtements renforcés	valeur d'armure + 2	

Contacts		
Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité	
	20+2
Acrobatie	
Armes blanches	30+2
Contorsion	
Discrétion	
Équitation	
Escalade	
Esquive	
Lutte	
Saut	

Coordination	
	20+2
Armes à distance	
Artisanat	
Chariots	
Crochetage	
Lancer	
Prestidigitation	

Vigueur	
	20+2
Course	
Nage	
Puissance	
Résistance	

Background
*Vous analysez, compilez, commentez tout...
 Vous ne servez pas qu'à conserver un savoir stérile mais aussi à mettre en commun toutes ces connaissances afin de proposer de nouvelles techniques, de nouvelles idées...*

Savoir	
	40
Bureaucratie	
Commerce	
Connaissances académiques	50+1
Lire et écrire	40+1
Médecine	
Navigation	
Pièges	

Perception	
	30
Camouflage	
Connaissance de la rue	
Débrouillardise	
Déguisement	
Pister	
Pratiques artistiques	
Rechercher	30+2
Survie	

Charisme	
	20
Charme	30
Commander	
Courage	
Dressage	
Éloquence	30
Intimider	
Volonté	

État civil

Nom du Personnage :
Nom du Joueur :
Profil : *Curatomagister*
Origine ethnique : *Rustvis*

Sexe :
Âge :
Apparence :

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité 30+1

Acrobatie	
Armes blanches	40
Contorsion	
Discrétion	
Équitation	
Escalade	
Esquive	40+1
Lutte	
Saut	

Coordination 20+2

Armes à distance	
Artisanat	
Chariots	
Crochetage	
Lancer	
Prestidigitation	

Vigueur 30+1

Course	30
Nage	
Puissance	
Résistance	40

Background

Les uns veulent leur vie à tuer, vous voulez la vôtre à sauver. Mais sur le champ de bataille, vous prenez les mêmes risques que les autres.

Savoir 30+1

Bureaucratie	
Commerce	
Connaissances académiques	
Lire et écrire	
Médecine	50+2
Navigation	
Pièges	

Perception 20+2

Camouflage	
Connaissance de la rue	
Débrouillardise	
Déguisement	
Pister	
Pratiques artistiques	
Rechercher	
Survie	

Charisme 20+2

Charme	
Commander	
Courage	
Dressage	
Éloquence	
Intimider	
Volonté	

Larmes 10

Cure :	30
Extraction :	
Ingénierie :	
Sapience :	

Équipement

Type	Notes
Matériel de premier soins (pansements, kit de sutures...)	+10 aux jets en Médecine
- Matériel de Cure (scalpel, onguents...)	+10 aux jets en Cure

Dégâts Naturels :	20
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

-  Blessé superficiellement
-  Blessé
-  Gravement blessé
-  Incapacité
-  En danger de mort
-  Tué

Défense naturelle	11	Défense active	13
Défense totale	24	Résistance fixe	13



Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Dague	10 + 2D = 30	

Armure

Type	Av.	Notes
Vêtements	valeur d'armure + 1	

État civil
 Nom du Personnage :
 Nom du Joueur :
 Profil : *Technomagister*
 Origine ethnique : *Artalie*

Sexe :
 Âge :
 Apparence :

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité

20+2

Acrobatie _____
 Armes blanches _____
 Contorsion _____
 Discrétion _____
 Équitation _____
 Escalade _____
 Esquive **30+2**
 Lutte _____
 Saut _____

Coordination

30+1

Armes à distance **40+1**
 Artisanat **40**
 Chariots _____
 Crochetage **30+2**
 Lancer **40**
 Prestidigitation _____

Vigueur

30+1

Course _____
 Nage _____
 Puissance _____
 Résistance _____

Background

On a beau dire, on a beau faire : toutes ces belles machines, à quoi serviront-elles quand les Baronniees seront détruites ? Tout le monde ne le reconnaît pas mais vous, vous pensez tenir le destin du monde sur vos épaules.

Savoir

30

Bureaucratie _____
 Commerce _____
 Connaissances académiques _____
 Lire et écrire _____
 Médecine _____
 Navigation _____
 Pièges **40**

Perception

20+2

Camouflage _____
 Connaissance de la rue _____
 Débrouillardise **40**
 Déguisement _____
 Pister _____
 Pratiques artistiques _____
 Rechercher _____
 Survie _____

Charisme

30

Charme _____
 Commander _____
 Courage _____
 Dressage _____
 Éloquence _____
 Intimider _____
 Volonté _____

Larmes

10

Cure : _____
 Extraction : _____
 Ingénierie : **30**
 Sapience : _____

Équipement

Type	Notes
2 Larmes chargées	106 détermine cou-
10 carreaux	leur
Trousse à outil de Technomagister	+ 10 aux jets d'Ingénierie

Dégâts Naturels :	20
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

 Blessé superficiellement
 Blessé
 Gravement blessé
 Incapacité
 En danger de mort
 Tué



Défense naturelle	10	Défense active	10
Défense totale	20	Résistance fixe	12

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Sépulteur de poing	60	10/100/200
Arbalète	40	10/100/200

Armure

Type	Av.	Notes
Armure de cuir légère	valeur d'armure + 2	malus aux jets : -1

État civil

Nom du Personnage :
Nom du Joueur :
Profil : *Extractomagister*
Origine ethnique : *Serlance*

Sexe :
Âge :
Apparence :

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité

40

- Acrobatie _____
- Armes blanches _____
- Contorsion _____
- Discrétion _____
- Équitation _____
- Escalade _____
- Esquive 50
- Lutte 50
- Saut _____

Coordination

30+2

- Armes à distance _____
- Artisanat _____
- Chariots _____
- Crochetage _____
- Lancer _____
- Prestidigitation _____

Vigueur

30+1

- Course _____
- Nage _____
- Puissance _____
- Résistance 40

Background

Vos capacités vous rendent différent, unique ! Vous êtes la fine lame des extractomagisters, grâce à vous l'Est tombera et vos capacités vous rendent différent, unique !

Savoir

20

- Bureaucratie _____
- Commerce _____
- Connaissances académiques _____
- Lire et écrire _____
- Médecine _____
- Navigation _____
- Pièges _____

Perception

20

- Camouflage _____
- Connaissance de la rue _____
- Débrouillardise _____
- Déguisement _____
- Pister 20+1
- Pratiques artistiques _____
- Rechercher _____
- Survie 30

Charisme

20

- Charme _____
- Commander 30
- Courage _____
- Dressage _____
- Éloquence _____
- Intimider 30
- Volonté _____

Larmes

20

- Cure : _____
- Extraction : 40
- Ingénierie : _____
- Sapience : _____

Équipement

Type	Notes
3 Larmes chargées	106 détermine couleur
6 Larmes vides	
Main du destin	permet d'utiliser l'extraction en combat.

Dégâts Naturels :	20
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

-  Blessé superficiellement
-  Blessé
-  Gravement blessé
-  Incapacité
-  En danger de mort
-  Tué



Défense naturelle	11	Défense active	15
Défense totale	26	Résistance fixe	13

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Dague	10 + 20 = 30	

Armure

Type	Av.	Notes
Vêtements	valeur d'armure + 1	

État civil
 Nom du Personnage :
 Nom du Joueur :
 Profil : *Seigneur (noble)*
 Origine ethnique : *Marélande*

Sexe :
 Âge :
 Apparence :

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité

30+1

Acrobatie _____
 Armes blanches _____ **40**
 Contorsion _____
 Discrétion _____
 Équitation _____ **40**
 Escalade _____
 Esquive _____ **40**
 Lutte _____
 Saut _____

Coordination

30

Armes à distance _____ **30+2**
 Artisanat _____
 Chariots _____
 Crochetage _____
 Lancer _____
 Prestidigitation _____

Vigueur

30

Course _____
 Nage _____
 Puissance _____
 Résistance _____ **30**

Background

Diriger, commander... Une tâche épuisante mais nécessaire dans laquelle vous avez essayé de trouver quelques avantages. Maintenant il est temps de faire votre devoir et de montrer que la noblesse sert encore.

Savoir

20+2

Bureaucratie _____ **30+1**
 Commerce _____
 Connaissances académiques _____ **30**
 Lire et écrire _____ **30**
 Médecine _____
 Navigation _____ **30+2**
 Pièges _____

Perception

30

Camouflage _____
 Connaissance de la rue _____
 Débrouillardise _____
 Déguisement _____
 Pister _____
 Pratiques artistiques _____
 Rechercher _____
 Survie _____

Charisme

30

Charme _____
 Commander _____ **40**
 Courage _____ **30+1**
 Dressage _____
 Éloquence _____
 Intimider _____ **40**
 Volonté _____ **30+2**

Armes

10

Cure : _____
 Extraction : _____
 Ingénierie : _____
 Sapience : _____

Équipement

Type	Notes
10 carreaux	

Dégâts Naturels :	20
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

-  Blessé superficiellement
-  Blessé
-  Gravement blessé
-  Incapacité
-  En danger de mort
-  Tué



Défense naturelle	11	Défense active	9
Défense totale	20	Résistance fixe	18

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
<i>Épée longue magistériale</i>	40+1 + 20 = 60+1	-10 aux jets
<i>Arbalète liée à l'armure</i>	40	10/100/200

Armure

Type	Av.	Notes
<i>Armure de plaque magistériale</i>	valeur d'armure + 30	malus aux jets : -10

État civil

Nom du Personnage :
Nom du Joueur :
Profil : **Chevalier (noble)**
Origine ethnique : **Rustris**

Sexe :
Âge :
Apparence :

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité

30+2

Acrobatie _____
Armes blanches **50+2**
Contorsion _____
Discrétion _____
Équitation _____
Escalade _____
Esquive **50**
Lutte **40**
Saut _____

Coordination

20+2

Armes à distance **40**
Artisanat _____
Chariots _____
Crochetage _____
Lancer _____
Prestidigitation _____

Vigueur

30+2

Course _____
Nage _____
Puissance _____
Résistance **50**

Background

Il n'y a pas assez de terres pour tout le monde. Cadet, on vous a enseigné le métier des armes pour porter haut le flambeau de votre famille.

Savoir

20+2

Bureaucratie _____
Commerce _____
Connaissances académiques _____
Lire et écrire _____
Médecine _____
Navigation _____
Pièges _____

Perception

20+2

Camouflage _____
Connaissance de la rue _____
Débrouillardise _____
Déguisement _____
Pister _____
Pratiques artistiques _____
Rechercher _____
Survie _____

Charisme

20+2

Charme _____
Commander **30+2**
Courage **30**
Dressage _____
Éloquence _____
Intimider _____
Volonté _____

Armes

10

Cure : _____
Extraction : _____
Ingénierie : _____
Sapience : _____

Équipement

Type	Notes

Dégâts Naturels :	20
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

-  Blessé superficiellement
-  Blessé
-  Gravement blessé
-  Incapacité
-  En danger de mort
-  Tué



Défense naturelle	11	Défense active	11
Défense totale	22	Résistance fixe	27

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Épée longue	30+1 + 20 = 50+1	-10 aux jets
Épée	20 + 20 = 40	

Armure

Type	Av.	Notes
Armure de plaque magistériale	valeur d'armure + 40	malus aux jets : -20

État civil

Nom du Personnage :
Sexe :
Nom du Joueur :
Âge :
Profil : *Roturier Adoube (noble)* Apparence :
Origine ethnique : *Serlance*

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité 40

- Acrobatie _____
- Armes blanches 60
- Contorsion _____
- Discrétion 40+1
- Équitation _____
- Escalade _____
- Esquive 50+1
- Lutte 50
- Saut _____

Coordination 20+2

- Armes à distance _____
- Artisanat _____
- Chariots _____
- Crochetage _____
- Lancer _____
- Prestidigitation _____

Vigueur 40

- Course _____
- Nage _____
- Puissance _____
- Résistance 40+2

Background

Issu de la plèbe, vous avez, par vos actes de bravoure, obtenu le titre de chevalier ! Il vous faut maintenant faire votre devoir et vous montrer digne de la grande faveur qui vous a été faite.

Savoir 20+1

- Bureaucratie _____
- Commerce _____
- Connaissances académiques _____
- Lire et écrire _____
- Médecine _____
- Navigation _____
- Pièges _____

Perception 20+2

- Camouflage 30
- Connaissance de la rue _____
- Débrouillardise _____
- Déguisement _____
- Pister 30
- Pratiques artistiques _____
- Rechercher _____
- Survie 30+2

Charisme 20+1

- Charme _____
- Commander 20+2
- Courage _____
- Dressage _____
- Éloquence _____
- Intimider _____
- Volonté 30

Larmes 10

- Cure : _____
- Extraction : _____
- Ingénierie : _____
- Sapience : _____

Équipement

Type	Notes

Dégâts Naturels :	20
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

- Blessé superficiellement
- Blessé
- Gravement blessé
- Incapacité
- En danger de mort
- Tué



Défense naturelle	11	Défense active	18
Défense totale	29	Résistance fixe	20

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Masse magistériale	20+1 + 20 = 40+1	
Épée	20 + 20 = 40	

Armure

Type	Av.	Notes
Armure de plaque	valeur d'armure + 20	malus aux jets : 0
légère magistériale		

État civil

Nom du Personnage :
Nom du Joueur :
Profil : *Hobereau (noble)*
Origine ethnique : *Artalie*

Sexe :
Âge :
Apparence :

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité

20+2

Acrobatie	40
Armes blanches	40
Contorsion	
Discrétion	30+1
Équitation	
Escalade	
Esquive	40
Lutte	
Saut	

Coordination

20+2

Armes à distance	
Artisanat	
Chariots	
Crochetage	
Lancer	
Prestidigitation	

Vigueur

20+2

Course	30
Nage	
Puissance	
Résistance	

Background

Il y a eu une histoire, une sale histoire dont nous ne parlerons pas ici. Vous avez dû quitter votre noble famille dans la précipitation. Depuis, vous errez sur les routes et survivez par votre bagout et votre astuce.

Savoir

20+2

Bureaucratie	
Commerce	
Connaissances académiques	
Lire et écrire	
Médecine	
Navigation	
Pièges	

Perception

30+1

Camouflage	
Connaissance de la rue	
Débrouillardise	40+1
Déguisement	
Pister	
Pratiques artistiques	40
Rechercher	
Survie	

Charisme

40

Charme	40
Commander	
Courage	
Dressage	
Éloquence	40
Intimider	
Volonté	

Larmes

10

Cure : _____
Extraction : _____
Ingénierie : _____
Sapience : _____

Équipement

Type	Notes
Équipement de bivouac	

Dégâts Naturels :	10
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

-  Blessé superficiellement
-  Blessé
-  Gravement blessé
-  Incapacité
-  En danger de mort
-  Tué



Défense naturelle	11	Défense active	12
Défense totale	23	Résistance fixe	9

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Rapierie magistériale	30 + 10 = 40	

Armure

Type	Av.	Notes
Vêtements de qualité	valeur d'armure + 1	

État civil
 Nom du Personnage :
 Nom du Joueur :
 Profil : *Mercenaire vétéran*
 Origine ethnique : *Serlance*

Sexe :
 Âge :
 Apparence :

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité 30+2

- Acrobatie _____
- Armes blanches **50+2**
- Contorsion _____
- Discrétion _____
- Équitation _____
- Escalade _____
- Esquive **50+2**
- Lutte **40**
- Saut _____

Coordination 30

- Armes à distance **40**
- Artisanat _____
- Chariots _____
- Crochetage _____
- Lancer _____
- Prestidigitation _____

Vigueur 30+2

- Course _____
- Nage _____
- Puissance **50**
- Résistance _____

Background

Vous avez appris à vous battre dans la rue, pour arracher une miche de pain et survivre. Vos techniques ne sont pas très protocolaires mais ont démontré leur efficacité. Une efficacité que vous mettez au service de qui vous paie.

Savoir 20+2

- Bureaucratie _____
- Commerce _____
- Connaissances académiques _____
- Lire et écrire _____
- Médecine _____
- Navigation _____
- Pièges _____

Perception 20+2

- Camouflage _____
- Connaissance de la rue **30**
- Débrouillardise _____
- Déguisement _____
- Pister _____
- Pratiques artistiques _____
- Rechercher _____
- Survie **30+2**

Charisme 20+1

- Charme _____
- Commander _____
- Courage _____
- Dressage _____
- Éloquence _____
- Intimider _____
- Volonté _____

Armes 10

- Cure : _____
- Extraction : _____
- Ingénierie : _____
- Sapience : _____

Équipement

Type	Notes

Dégâts Naturels :	30
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

- Blessé superficiellement
- Blessé
- Gravement blessé
- Incapacité
- En danger de mort
- Tué



Défense naturelle	11	Défense active	16
Défense totale	27	Résistance fixe	18

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Épée longue	$30+1 + 30 = 60+1$	-10 aux jets
Épée	$20 + 30 = 50$	
Dague	$10 + 30 = 40$	

Armure

Type	Av.	Notes
Armure de cuir	valeur d'armure + 10	malus aux jets : -1

État civil
 Nom du Personnage :
 Nom du Joueur :
 Profil : **Conscrit (plèbe)**
 Origine ethnique : **Artalie**

Sexe :
 Âge :
 Apparence :

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Agilité

30+1

Acrobatie	30+2
Armes blanches	40+1
Contorsion	_____
Discrétion	30+2
Équitation	_____
Escalade	_____
Esquive	40+1
Lutte	_____
Saut	40

Coordination

30+1

Armes à distance	_____
Artisanat	_____
Chariots	_____
Crochetage	40+1
Lancer	_____
Prestidigitation	40
_____	_____
_____	_____

Vigueur

30

Course	_____
Nage	_____
Puissance	_____
Résistance	_____
_____	_____
_____	_____

Background

En ces temps difficiles, l'honnêteté ne paie pas, ou très mal. Vous avez donc choisi une autre voie. Attrapé, pour éviter la prison, ou pire, vous vous êtes engagé dans l'armée...

Savoir

20+1

Bureaucratie	_____
Commerce	_____
Connaissances académiques	_____
Lire et écrire	_____
Médecine	_____
Navigation	_____
Pièges	_____
_____	_____
_____	_____

Perception

20+2

Camouflage	_____
Connaissance de la rue	_____
Débrouillardise	30+2
Déguisement	30
Pister	_____
Pratiques artistiques	_____
Rechercher	30
Survie	_____

Charisme

30+1

Charme	50
Commander	_____
Courage	_____
Dressage	_____
Éloquence	_____
Intimider	_____
Volonté	_____

Larmes

10

Cure : _____
 Extraction : _____
 Ingénierie : _____
 Sapience : _____

Équipement

Type	Notes
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Dégâts Naturels :	20
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

	Blessé superficiellement
	Blessé
	Gravement blessé
	Incapacité
	En danger de mort
	Tué



Défense naturelle	11	Défense active	13
Défense totale	24	Résistance fixe	10

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Hallebarde	30+1 + 20 = 50+1	-10 aux jets
Épée	20 + 20 = 40	_____
_____	_____	_____

Armure

Type	Av.	Notes
Vêtements	valeur d'armure + 1	_____
Casque	valeur d'armure + 10	-1 en Perception
Bouclier	valeur d'armure + 10	Jet pour réussir à parer

État civil
 Nom du Personnage :
 Nom du Joueur :
 Profil : *Pisteur (plèbe)*
 Origine ethnique : *Serlance*

Sexe :
 Âge :
 Apparence :

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité

20+2

Acrobatie _____
 Armes blanches **30+2**
 Contorsion _____
 Discrétion _____
 Équitation _____
 Escalade _____
 Esquive _____
 Lutte _____
 Saut _____

Coordination

20+2

Armes à distance **40+2**
 Artisanat **30+2**
 Chariots _____
 Crochetage _____
 Lancer _____
 Prestidigitation _____

Vigueur

30+1

Course _____
 Nage _____
 Puissance _____
 Résistance **40**

Background

La nature a changé, beaucoup changé depuis que rôde le mal. Elle est devenue plus dure, plus agressive. Mais vous préférez encore parcourir les plaines dévastées que les cités peuplées de vos congénères.

Savoir

20+2

Bureaucratie _____
 Commerce _____
 Connaissances académiques _____
 Lire et écrire _____
 Médecine _____
 Navigation _____
 Pièges **30**

Perception

30+2

Camouflage _____
 Connaissance de la rue _____
 Débrouillardise _____
 Déguisement _____
 Pister **50**
 Pratiques artistiques _____
 Rechercher _____
 Survie **50**

Charisme

30

Charme _____
 Commander _____
 Courage _____
 Dressage **30+1**
 Éloquence _____
 Intimider _____
 Volonté _____

Armes

10

Cure : _____
 Extraction : _____
 Ingénierie : _____
 Sapience : _____

Équipement

Type	Notes
<i>Équipement de bivouac</i>	

Dégâts Naturels :	20
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

- Blessé superficiellement
- Blessé
- Gravement blessé
- Incapacité
- En danger de mort
- Tué



Défense naturelle	10	Défense active	10
Défense totale	20	Résistance fixe	14

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
<i>Épée</i>	20 + 20 = 40	
<i>Arbalète</i>	40	10/100/200

Armure

Type	Av.	Notes
<i>Armure de cuir légère</i>	valeur d'armure + 2	malus aux jets : -1

État civil

Nom du Personnage :
Nom du Joueur :
Profil : **Estien**
Origine ethnique : ----

Sexe :
Âge :
Apparence :

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité

30+2

Acrobatie	
Armes blanches	40+2
Contorsion	
Discrétion	
Équitation	
Escalade	
Esquive	40+2
Lutte	40+2
Saut	

Coordination

30+2

Armes à distance	40+2
Artisanat	
Chariots	
Crochetage	
Lancer	
Prestidigitation	

Vigueur

30+1

Course	
Nage	
Puissance	
Résistance	40+1

Background

Vous êtes un prisonnier de guerre. Un magister/noble vous a utilisé comme esclave, vous faisant peu à peu confiance et allant jusqu'à vous remettre une arme pour faire de vous son garde du corps.

Savoir

20+2

Bureaucratie	
Commerce	
Connaissances académiques	
Lire et écrire	
Médecine	
Navigation	
Pièges	

Perception

30+2

Camouflage	
Connaissance de la rue	
Débrouillardise	
Déguisement	
Pister	40+2
Pratiques artistiques	
Rechercher	
Survie	40+2

Charisme

20

Charme	
Commander	
Courage	
Dressage	
Éloquence	
Intimider	
Volonté	

Larmes

00

Cure : _____
Extraction : _____
Ingénierie : _____
Sapience : _____

Équipement

Type Notes

Dégâts Naturels :	20
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

	Blessé superficiellement
	Blessé
	Gravement blessé
	Incapacité
	En danger de mort
	Tué



Défense naturelle	11	Défense active	14
Défense totale	25	Résistance fixe	13

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Thanthas (lance)	30 + 20 = 50	
Propulseur (pour la lance)	20 + 20 = 40	10/50/100
Rakiath (Épée)	20 + 20 = 40	

Armure

Type	Av.	Notes
Bouclier	valeur d'armure + 10	Jet pour réussir à parer

État civil

Nom du Personnage :
Nom du Joueur :
Profil :
Origine ethnique :

Sexe :
Âge :
Apparence :

Armes

Cure : _____
Extraction : _____
Ingénierie : _____
Sapience : _____

Équipement

Type	Notes

Dégâts Naturels :	
Mouvement :	
Points de Destin :	
Points de Personnage :	

Niveau de blessure

- Blessé superficiellement
- Blessé
- Gravement blessé
- Incapacité
- En danger de mort
- Tué

Défense naturelle	Défense active
Défense totale	Résistance fixe

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L

Armure

Type	Av.	Notes

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Background

Agilité

Acrobatie _____
Armes blanches _____
Contorsion _____
Discrétion _____
Équitation _____
Escalade _____
Esquive _____
Lutte _____
Saut _____

Savoir

Bureaucratie _____
Commerce _____
Connaissances académiques _____
Lire et écrire _____
Médecine _____
Navigation _____
Pièges _____

Coordination

Armes à distance _____
Artisanat _____
Chariots _____
Crochetage _____
Lancer _____
Prestidigitation _____

Perception

Camouflage _____
Connaissance de la rue _____
Débrouillardise _____
Déguisement _____
Pister _____
Pratiques artistiques _____
Rechercher _____
Survie _____

Vigueur

Course _____
Nage _____
Puissance _____
Résistance _____

Charisme

Charme _____
Commander _____
Courage _____
Dressage _____
Éloquence _____
Intimider _____
Volonté _____