

ARMURE & ÉQUIPEMENT

ENC de l'équipement _____

ENC de l'armure (équipée = ENC/2) _____

ENC TOTAL _____

Pénalité d'armure (U) = ENC de l'armure / 5 _____

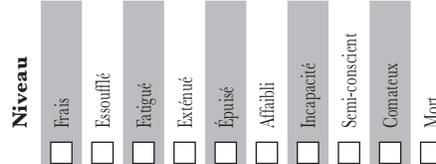
LOCALISATIONS

dzo	Localisation	PA	Points de vie											
19-20	Tête		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
			-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10		
16-18	Bras gauche		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
			-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10		
13-15	Bras droit		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
			-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10		
10-12	Poitrine		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
			-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10		
7-9	Abdomen		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
			-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10		
4-6	Jambe gauche		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
			-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10		
1-3	Jambe droite		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
			-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10		

RÉSISTANCES

Compétence	Base %		<input checked="" type="checkbox"/>	%
Endurance	CON x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Esquive	DEX x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Force Brute	FOR + TAI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Volonté	POU x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

FATIGUE



STYLES DE COMBAT

Nom du style	Armes	Trait		<input checked="" type="checkbox"/>	%
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

ARMES & BOUCLERS

Armes de mêlée & boucliers	Dégâts	Taille	Allonge	Qualités	Effets spéciaux	PA	PV (Max./actuel)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____

Armes à distance	Dégâts	MD	Imp.	Rech.	Portée	Effets spéciaux	Taille	PA	PV (Max./actuel)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____

MOUVEMENT

Types de mouvement	Valeur	
Marche	_____	_____
Course ¹ (Mouv. + Ath. %/25 x 0,5 m) x 3	_____	- U m
Sprint ¹ (Mouv. + Ath. %/25 m) x 5	_____	- U m
Saut ² Horizontal ¹ (h _{ij} x 2 + Ath. %/20 m)	_____	- U / 2 m
Vertical ¹ (h _{ij} / 2 + Ath. % cm)	_____	- U / 2 m
Escalade	_____	- U / 2 m
Terrain accidenté	_____	- U / 2 m
Terrain abrupt	_____	- U m
Paroi verticale	_____	- U x 2 m
Nage ³ (Mouvement + Natation %/20 m)	_____	(4)

⁽¹⁾ : Réussite critique en Ath. : + 1 m au Mouv. de base ou de saut.

⁽²⁾ : h_{ij} : hauteur du PJ (mètres). Élan minimal = 5 m.

Sans élan : distance réduite de moitié et - U / 4 m.

⁽³⁾ : Réussite critique en Natation = + 1 m.

⁽⁴⁾ : Mouv. Natation/2 - U = $\begin{cases} > 0 : \text{PJ flotte, peut nager.} \\ = 0 : \text{PJ flotte, pas de nage.} \\ < 0 : \text{PJ coule.} \end{cases}$

INFORMATIONS CULTUELLES

Rangs & Bénéfices & Restrictions & Dons & Geas

Max. Actuel



CAPACITÉS

Sorts & Esprits & Talents & Miracles