



Gaillardise	●○○○○ ○
Dextérité	●○○○○ ○
Esprit	●○○○○ ○
Détermination	●○○○○ ○
Panache	●○○○○ ○
Perception	●○○○○ ○

Nom: _____

Joueur: _____

Nationalité: _____

Profession: _____

Arcane _____

Arcane _____

Avantages :

Dés d'héroïsme	
Expérience	
Blessures légères	
Blessures Graves	

Réputation & Coups d'éclats :

Langage	Parler	L/E	Langage	Parler	L/E
Avalonien			Vodacce		
Castillan			Théan		
Eisenor					
Montaginois					
Ussuran					
Vendel					

Compétences Générales					
Astronomie	○○○○○	Faire parler	○○○○○	Séduction	○○○○○
Art :	○○○○○	Falsification	○○○○○	Sincérité	○○○○○
Art :	○○○○○	Herboristerie	○○○○○	Soins des Animaux	○○○○○
Art :	○○○○○	Histoire	○○○○○	Survie	○○○○○
Camouflage (Rural)	○○○○○	Ingénierie	○○○○○	Stratégie	○○○○○
Camouflage (Urbain)	○○○○○	Jenny	○○○○○	Tactique	○○○○○
Cancans	○○○○○	Jeux	○○○○○	Théologie	○○○○○
Cartographie	○○○○○	Lire sur les lèvres	○○○○○	Utilisation Poudre/Poison	○○○○○
Chercher indices (Urbain)	○○○○○	Marchandage	○○○○○	Zoologie	○○○○○
Code secret	○○○○○	Médecine	○○○○○	○○○○○
Comédie	○○○○○	Métier de la Forge	○○○○○	○○○○○
Commandement	○○○○○	Métier	○○○○○	○○○○○
Comportementalisme	○○○○○	Métier	○○○○○		○○○○○
Conn. des Runes	○○○○○	Métier	○○○○○		○○○○○
Conn. des Sidhes	○○○○○	Mode	○○○○○	<u>Athlétisme</u>	
Conn. des Syrnych	○○○○○	Navigation	○○○○○	Acrobatie	○○○○○
Conn.	○○○○○	Occultisme	○○○○○	Endurance	○○○○○
Conn.	○○○○○	Passe-passe	○○○○○	Equilibre	○○○○○
Contacts	○○○○○	Pique-assiette	○○○○○	Jeu de Jambes	○○○○○
Crochetage	○○○○○	Politique	○○○○○	Lancer	○○○○○
Danse	○○○○○	Qui-vive	○○○○○	Nager	○○○○○
Droit	○○○○○	Recherche	○○○○○	Vitesse	○○○○○
Equitation	○○○○○	Rhétorique	○○○○○		
Etiquette	○○○○○	Science de la nature	○○○○○		



Compétences Martiales				Coups spéciaux	
Esprime : Attaque	OOOOO	Combat de Rue : Att.	OOOOO	<p>COMBAT DE RUE</p> <p><u>Coup à la gorge</u> : ND+15 → 1BG</p> <p><u>Coup aux yeux</u> : aveugle l'adversaire et augmente de 1 (pour chaque Aug.) la prochaine Att. de l'adv. (>10=action perdue)</p> <p><u>Coup de Pied vicieux</u>: 0g2 (au lieu de 0g1)</p> <p><u>Coup de tête</u> : 3g1 de dommage + sonne l'adversaire mais 1g1 pour le perso.</p> <p>PUGILAT/PANZERFAUST</p> <p><u>Etreinte</u> : chaque tour d'étreinte: lancer rang Prise et garder 1D de dégâts.</p> <p><u>Crochet</u>: ND+15 → 1BG</p> <p><u>Uppercut</u> : +2g1 mais -5 à son ND</p> <p><u>Directs</u> : 2 attaques mais ND +5</p>	
Esprime : Parade	OOOOO	-Arme Improvisé	OOOOO		
Armes Courtes : Att.	OOOOO	Armes d'Hast : Att.	OOOOO		
Armes Courtes : Par.	OOOOO	A. d'Hast : Par.	OOOOO		
		A. d'Hast : Réception	OOOOO		
Panzerfaust : Att.	OOOOO	Pugilat : Att.	OOOOO		
Panzerfaust : Par.	OOOOO	Pugilat : Prise	OOOOO		
Armes Lourdes : Att.	OOOOO	Bouclier : Parade	OOOOO		
Armes Lourdes : Par.	OOOOO	Bouclier : Att.	OOOOO		
Armes à Feu : Att.	OOOOO	Cape : Par.	OOOOO		
Armes à Feu : Par.	OOOOO	Cape : Enchevêtrer	OOOOO		
Rechargement	OOOOO				
Artillerie	OOOOO	Fouet : Att.	OOOOO		
Armes de trait: Att.	OOOOO	Fouet : Enchevêtrer	OOOOO		
Armes de trait: Rech.	OOOOO				

Défense	Passive	Active
J. Jambes		
Equilibre		
Par.		

Armes	Toucher	Dégâts	P. Courte	P. Longue	Recharger

Héritage magique :

Niveau de maîtrise : 0 0 0

Sang :

Compétences	Niveau	Description	Pouvoirs de rang
	OOOOO		1
	OOOOO		
	OOOOO		2
	OOOOO		
	OOOOO		3
	OOOOO		
	OOOOO		
	OOOOO		

Ecole d'escrime:

Niveau de maîtrise : 0 0 0

Compétences	Niveau	Description	Compétences de Rang
Exploiter les faiblesses	OOOOO		1
	OOOOO		
	OOOOO		2
	OOOOO		
	OOOOO		3
	OOOOO		