Nom :	Zelkan		
Race :	Humain de Narzog		
Ville :	Aylarost Narzog		
Taille :	1,88 m	Poids :	92,4 Kg
Cheveux :	Bruns	Yeux :	Marrons
Age :		Sexe :	Masculin
Main :	Droitier	Œil :	Droitier
Apparence :	37+ PR 0 = 37		
Profession :	Barbare		
Statut :	Moyen		
Niveau :	6		
XP :	70 000		

Langages

Coût :	3/*	Parlé	Ecrit
1	Narzog	7	7
2	Calaan (Commun)	7	0
3		0	0
4		0	0
5		0	0
6		0	0
7		0	0
8		0	0
9		0	0
10		0	0

Signes Particuliers

P14

CARAC

		Temp.	Pot.	Dev.	Norm	Race	Spé.	Total
Constitution*	CO	95	95	9	15	0	15	30
Agilité	AG	90	90	8	10	0	0	10
Autodiscipline	AD	66	66	6	0	5	0	5
Mémoire	ME	62	62	6	0	0	0	0
Raisonnement	RS	72	72	6	0	0	0	0
Développement	DEV	XXX	XXX	35	XXX	XXX	XXX	XXX
Force*	FO	102	102	XXX	35	5	0	40
Rapidité	RP	90	90	XXX	10	0	0	10
Présence	PR	62	62	XXX	0	0	0	0
Empathie	EM	75	75	XXX	5	0	0	5
Intuition	IT	60	60	XXX	0	10	0	10

1D8	Max race : 120	Récup : X2,4	
Base PdeC :	96 + 9 = 105		
Cap de PdeC :	137	Bonus bouclier :	0
Type D'armure :	1	Bonus Déf :	10 -0 = 10
MM0/RP0/Proj0		Bonus divers :	
Base de MM :	18m/rd	Allure Max. :	

COMPETENCES

Compétence	Coût				DM	Carac		Niv.	Obj.	Div.	Div.	Total
Cuir Souple	2/*	☑□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□	5	AG	10	3/N-18				
Cuir Rigide	3/*	□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□	0	AG	10	3/N-18				
Cotte de Maille	5/*	□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□	0	FO	40	3/N-18				
Armure de Plates	7/*	□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□	0	FO	40	3/N-18				
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
C1 Hache de Bataille	1/5	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☑	☑☑☑☑□□□□□□□	□□□□□	66	FO	40	3/N-18			6	130
CdA E. Large/Masse	2/7	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☑	☑☑☑☑□□□□□□□	□□□□□	66	FO	40	3/N-18			6	130
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
Arts M. Baston	3/7	☑☑☑☑☑☑□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□	25	FO	40	3/N-18				83
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
Aggrav. Blessures	1/4	□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□	-25	AG/FO	25	3/N-18				18
Rixe	1/2	☑☑☑☑☑☑□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□	30	FO/AG	25	3/N-18				73
Feinte	3/8	☑☑☑□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□	15	RP/PR	5	3/N-18				38 ¼
Combat espace restreint	1/5	☑□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□	5	XXX	0	3/N-18				23
Combat Aveugle Ouïe	1/5	□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□	-25	RS/EM	3	3/N-18				-4%
Revers	3/8	☑□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□	5	AG/RS	5	3/N-18				28%
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
Défense Adrénale	6	☑☑☑☑☑☑☑□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□	35	XXX	0					35
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
		□□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□								
╫ Dév. Corp.	1/3	☑☑☑☑☑☑☑☑□□	□□□□□□□□□□□	□□□□□	54	CO	30	2/N-12				96╫

6/8/7/6/8/5/6/8/////////////////

Compétence		Coût				ÖM	Carac		Niv.	Obj.	Div.	Div.	Total
Percep. Vue		2/4	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	35	IT	10					45
Percep. Odorat		2/4	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	IT	10					20
Percep. Ouïe		2/4	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	IT	10					40
Percep. Goût		2/4	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	IT	10					20
Percep. Toucher		2/4	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	IT	10					20
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Pistage		1/4	☑☑☑☑☑☑☑☑☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	40	IT/RS	5					45
Sens de l'Orientation		1/4	☑☑☑☑☑☑☑☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	35	IT/RS	5				15	55
Survie Nature	Plaines	2/6	☑☑☑☑☑☑☑☑☑☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	45	IT/ME	5	3/N-18			15	83
Construction de Pièges		2/6	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	RS/EM	3					13
Désarmement de Pièges		2/5	☑☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	5	IT/AG	10					15
Détection des Pièges		2/5	☑☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	5	IT	10					15
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Filature		1/5	☑☑☑☑☑☑☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	AG	10				15	55
Dissimulation		1/5	☑☑☑☑☑☑☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	30	AD	5				15	50
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Equitation	Cheval	2/6	☑☑☑☑☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	20	EM	5	3/N-18				43
Animalerie	Cheval	1/3	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	EM/PR	3	3/N-18				31
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐								
Env. Hostile	Froid	1/3	☑☑☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	10	AG/AD	8	3/N-18				36
Env. Hostile	Chaleur	1/3	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	AG/AD	8	3/N-18				1
Env. Hostile	Langage	1/3	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	-25	AG/AD	8	3/N-18				1
Volonté		XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	20
JR Essence		XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	EM	5			0	0	5
JR Théurgie		XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	IT	10			0	0	10
JR Mentalisme		XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	PR	0			0	0	0
JR Poison		XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	CO	30			0	0	30
JR Maladie		XXX	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	XX	CO	30			0	10	40

HISTORIQUE PERSONNAGE

Nom : Zelkan Origine : _____

Race : Humain de Narzog _____

Caractère Comportement : _____

_____

_____

_____

Capacités Raciales

+15 en survie en plaine, en orientation et aux manœuvres de subterfuge

+1 en CO, FO et AG +1 en CO, FO et RP +1 en CO, AG et RS

+15 à la CO

Altération de la Nature

Le personnage dispose d'un +50 pour percevoir si la nature autour de lui n'est pas perturbée. Son lien emphatique avec la nature est tel qu'il sentira toute variation inhabituelle dûe à une intervention étrangère à l'écosystème. Le personnage peut détecter une agitation inhabituelle des oiseaux, le comportement inhabituel d'un animal ou d'un végétal etc. Cela permet de détecter une embuscade ou un piège, de suivre une piste, ou de localiser une personne étrangère au milieu naturel. Le bonus pour toute action basée sur l'altération de la nature sera de +25. Dans l'environnement d'origine du personnage, le bonus d'altération est de +70 et le bonus aux actions en basées sur cette altération sera de +35 au lieu de +50 et +25.

Finances

Pièces de Mithril (Pm) :	0
Pièces de Platine (Pp) :	0
Pièces d'Or (Po) :	2
Pièces d'Argent (Pa) :	14
Pièces de Bronze (Pb) :	47
Pièces de Cuivre (Pc) :	15
Pièces d'Etain (Pe) :	49

Objets à Bonus de Sorts

Personnage : Zelkan

Nom	XPP	X géné	Réserve PP
	1	1	0
	1	1	0
	1	1	0
	1	1	0
	1	1	0
	1	1	0
Synthèse	**1**	**1**	**0**

Armure

Decsription : _____

TAVestimentaire	1				RS/Max		RS/Max			RS/Max
TAProtection	1	Pénalité max	0	Mat, Casque	Cuir	Jambe D	0/0		Bras D	0/0
TAMagique	1	Pénalité min	0	RS Casque	0/0	Jambe G	0/0		Bras G	0/0
Matière Armure		Pénalité RP	0	Plastron	0/0	Tibia D	0/0		Av.Bras D	0/0
Bonus BD	0	Pénalité Projeciles	0	Dorsal	0/0	Tibia G	0/0		Av.Bras G	0/0

Armes de Mêlée

Nom	Bonus	Type	Mul	RS Actu	RS Max	BD	Long. (Cm)	Localisation	Enc. (Kg)
Masse	10	Acier Dur	1	228	228	-5	75		
Epée Large	5	Acier Doux	1	121	121	0	95		
Hache de Bataille	10	Acier Dur	1	128	128	0	120		
			1						
			1						
			1						
			1						
			1						
			1						
			1						
			1						

Bouclier

	1	0	

Armes de Projectiles

Nom	Bonus	Type	Mul	Localisation	Enc. (Kg)
			1		
			1		
			1		
			1		
			1		
			1		
			1		
			1		

Projectiles

Nom	Bonus	Type	Mul	RS Actu	RS Max	Nb
			1			
			1			
			1			
			1			
			1			
			1			
			1			
			1			

Objets divers

Objets divers	Désignation / Description	Localisation	Enc.

Objets divers Désignation / Description	Localisation	Enc.
Vêtements de voyage : pantalon de toile brune, tunique en toile écrue, bottes de cuir épaisses et fourrées.		
Ceinturon d'arme en cuir brun		
Sac à dos		
Duvet 4 saisons en laine de Kurun-Kurun et fourrure	Sac à Dos	
Outre de Cuir, (capacité 2L)	Sac à Dos	
Manteau épais en fourrure de Kurun-Kurun	Sac à Dos	
Pierre à feu + grattoir (allume un feu en 3mn entre des mains expertes)	Sac à Dos	