

Nom du personnage :

Race :

Sexe :

Age :

Profession :

PHYSIQUE

MENTAL

Destin

AGILE

CHARMEUR

FORT

RUSE

OBSERVATEUR

SAVANT

RESISTANT

TALENTUEUX

COORDINATION

MEMOIRE

SANTÉ

ARTS

Art Guerrier

Phy ..... Men .....

Art Etrange

Men ..... Phys .....

Art Guildien

Phy .....

Normal ..... /Blessé ..... /Coma

| Armure: .....  
(Difficile) (Très

difficile)

Vie : ..... Shei : .....

Fatigue: .....

ARTISANS (-2)

- Charpenterie (agi/coo) .....
- Forgeage (fort) .....
- Joaillerie (tal) .....
- Maçonnerie (fort) .....
- Poterie (coo) .....
- Pyrotechniques (coo) .....
- Serrurerie (coo) .....
- Tannerie (coo) .....
- Tissage (coo) .....
- Verrerie (coo) .....

BATELEURS (-2)

- Arts Picturaux (tal) .....
- Acrobaties (agi) .....
- Chant (tal) .....
- Comédie (tal) .....
- Contes (tal) .....
- Danse (charm) .....
- Jongleries (coo) .....
- Musique (tal) .....

COMMUNS (0)

- Bricolage (mem) .....
- Courir (mem) .....
- Cuisine (tal) .....
- Grimper (mem) .....
- Lancer (mem) .....
- Sagesse populaire (sav) .....

EXPLORATEURS (-2)

- Attelages (agi) .....
- Chercher (obs) .....
- Chevaucher (agi) .....
- Continent (sav) .....
- Dressage (fort) .....
- Langues (sav) .....
- Orientation (obs) .....
- Pister (obs) .....
- Routes (sav) .....
- Survie (res) .....

GUERRIERS (-1)

- Art martial (AG) .....
- Bagarre (AG) .....
- Bouclier (AG) .....
- Commandement (charm) .....
- Esquive (agi) .....
- Patois (le Bataille) (sav) .....
- Scruter (obs) .....
- Vigilance(obs) .....
- Compétences armes (AG)
  - Armes courtes .....
  - Armes de trait .....
  - Armes de jet .....
  - Armes de poing .....
  - Armes à une main .....
  - Armes à feu .....
  - Armes à deux mains .....

COMPETENCES

LETTRES (-3)

- Architectures (sav) .....
- Biologie (sav) .....
- Cartographie (sav) .....
- Histoire & légendes (sav) .....
- Ingénierie (sav) .....
- Intendance (sav) .....
- Lois (sav) .....
- Patois (Maison) (sav) .....

MALANDRINS (-2)

- Camouflage (rusé) .....
- Déguisement (rusé) .....
- Discrétion (agi) .....
- Falsification (obs) .....
- Filature (rusé) .....
- Patois (Guild) (sav) .....
- Passe-Passe (agi) .....
- Pickpocket (agi) .....
- Poisons (sav) .....

MARCHANDS (0)

- Contacts (charm) .....

MARINS (-1)

- Astronomie (sav) .....
- Canotage (fort) .....
- Equilibre (agi) .....
- Météo (obs) .....
- Nage (fort) .....
- Navigation (obs) .....
- Nœuds (agi) .....

SOIGNEURS (-2)

- Chirurgie (agi) .....
- Premiers soins (agi) .....
- Herboristerie (sav) .....

- Médecine (sav) .....
- Pharmacie (sav) .....
- Empathie (obs) .....

ARTS ETRANGES (-4)

- Maîtrise (AE) .....
- Pouvoir (AE) .....
- Sens (AE) .....
- Phylum (AE) .....

AUTRES (variables)



**HISTORIQUE**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**SORTILEGES & TOURS**

NOM : .....   
Sort.( )/Tour ( ) Niveau  
Art étrange : .....  
.....  
Voie : ..... Loom : .....  
Vitesse : ..... Portée : .....  
Durée : ..... Difficulté : .....  
Effet : .....  
.....  
.....

NOM : .....   
Sort.( )/Tour ( ) Niveau  
Art étrange : .....  
.....  
Voie : ..... Loom : .....  
Vitesse : ..... Portée : .....  
Durée : ..... Difficulté : .....  
Effet : .....  
.....  
.....

NOM : .....   
Sort.( )/Tour ( ) Niveau  
Art étrange : .....  
.....  
Voie : ..... Loom : .....  
Vitesse : ..... Portée : .....  
Durée : ..... Difficulté : .....  
Effet : .....  
.....  
.....

**EQUIPEMENTS**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**Guilde :**

**Rang :**  
.....

**Fortune:**

# SORTILEGES & TOURS

NOM : .....  Niveau  
Sort.( )/Tour ( )  
Art étrange : .....  
Voie : ..... Loom : .....  
Vitesse : ..... Portée : .....  
Durée : ..... Difficulté : .....

NOM : .....  Niveau  
Sort.( )/Tour ( )  
Art étrange : .....  
Voie : ..... Loom : .....  
Vitesse : ..... Portée : .....  
Durée : ..... Difficulté : .....

NOM : .....  Niveau  
Sort.( )/Tour ( )  
Art étrange : .....  
Voie : ..... Loom : .....  
Vitesse : ..... Portée : .....  
Durée : ..... Difficulté : .....

NOM : .....  Niveau  
Sort.( )/Tour ( )  
Art étrange : .....  
Voie : ..... Loom : .....  
Vitesse : ..... Portée : .....  
Durée : ..... Difficulté : .....

NOM : .....  Niveau  
Sort.( )/Tour ( )  
Art étrange : .....  
Voie : ..... Loom : .....  
Vitesse : ..... Portée : .....  
Durée : ..... Difficulté : .....

NOM : .....  Niveau  
Sort.( )/Tour ( )  
Art étrange : .....  
Voie : ..... Loom : .....  
Vitesse : ..... Portée : .....  
Durée : ..... Difficulté : .....

NOM : .....  Niveau  
Sort.( )/Tour ( )  
Art étrange : .....  
Voie : ..... Loom : .....  
Vitesse : ..... Portée : .....  
Durée : ..... Difficulté : .....

NOM : .....  Niveau  
Sort.( )/Tour ( )  
Art étrange : .....  
Voie : ..... Loom : .....  
Vitesse : ..... Portée : .....  
Durée : ..... Difficulté : .....

NOM : .....  Niveau  
Sort.( )/Tour ( )  
Art étrange : .....  
Voie : ..... Loom : .....  
Vitesse : ..... Portée : .....  
Durée : ..... Difficulté : .....

NOM : .....  Niveau  
Sort.( )/Tour ( )  
Art étrange : .....  
Voie : ..... Loom : .....  
Vitesse : ..... Portée : .....  
Durée : ..... Difficulté : .....



# GUILDES

**STATUT** de la Guildes : .....  
Siège : .....

Grand Maître : .....

Date de création : .....

## SYNDICS



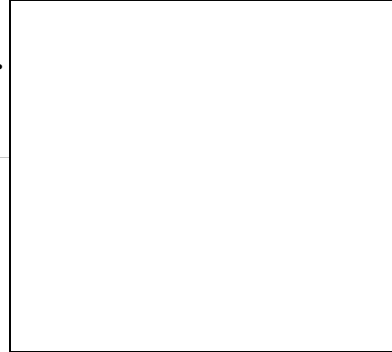
**ART** .....

**ROUPE** .....

**NCIENNETE** .....

**OMPTE** .....

## BANIERRE



## CHAPITRE & ACQUIS

### TRESOR

### INFLUENCE

#### LOOM

#### GUERRE

#### POLITIQUE

#### SAVOIR

Phylum : .....

Unité : .....

Route : .....

Archives : .....

Complétudes  Enseignement   
Accès  Recherche

Taille  Expérience   
Discipline  Equipement

Rapport  Implantation   
Contrôle  Exploitation

Eendue  Richesse   
Qualification  Accès

Phylum : .....

Unité : .....

Route : .....

Archives : .....

Complétudes  Enseignement   
Accès  Recherche

Taille  Expérience   
Discipline  Equipement

Rapport  Implantation   
Contrôle  Exploitation

Eendue  Richesse   
Qualification  Accès

Phylum : .....

Unité : .....

Route : .....

Archives : .....

Complétudes  Enseignement   
Accès  Recherche

Taille  Expérience   
Discipline  Equipement

Rapport  Implantation   
Contrôle  Exploitation

Eendue  Richesse   
Qualification  Accès

Phylum : .....

Unité : .....

Route : .....

Archives : .....

Complétudes  Enseignement   
Accès  Recherche

Taille  Expérience   
Discipline  Equipement

Rapport  Implantation   
Contrôle  Exploitation

Eendue  Richesse   
Qualification  Accès

Phylum : .....

Unité : .....

Route : .....

Archives : .....

Complétudes  Enseignement   
Accès  Recherche

Taille  Expérience   
Discipline  Equipement

Rapport  Implantation   
Contrôle  Exploitation

Eendue  Richesse   
Qualification  Accès

Phylum : .....

Unité : .....

Route : .....

Archives : .....

Complétudes  Enseignement   
Accès  Recherche

Taille  Expérience   
Discipline  Equipement

Rapport  Implantation   
Contrôle  Exploitation

Eendue  Richesse   
Qualification  Accès

Contacts dans la Guildes : .....

.....

.....

.....