

Nom
Prénom
Titre
Joueur



14 points à répartir Mini 4 Max 10

CORPS	
ESPRIT	

Temporaire

Santé	
Superbe	
Panache	

Encaissement	
Prestige	

Blessure	Normal (Santé > 0)		Santé à la fin du combat = Santé de base
	Légèrement Blessé (santé ≥ 0, malus au D = santé)		Santé à la fin du combat = 0
	Gravement Blessé = Inconscient		Santé à la fin du combat = 0

Prouesses	Bassesses

Aptitudes Physiques

- Armes à deux mains
- Bagarre
- Escrime
- Filoutage
- Gymnastique
- Tir / Jet

Langues

--

Aptitudes Intellectuelles

- Art de la guerre
- Comédie & Jeux
- Savoir-Vivre
- Humanités & Sciences
- Navigation
- Vigilance

Contacts

--

Monture

- Nom
- Santé
- Équitation
- Instinct animal

Serviteurs

--

JLV Prod 11/2020

Test: D d'aptitude + Caractéristique correspondante + (Dé panache) ≥ Difficulté ou score adverse. Si marge > 5 = critique!

Nom

Prénom

Titre

Joueur



Équipement

Hauts Faits

Description