

JRTM

NOM : _____
 RACE : _____
 TAILLE : _____
 POIDS : _____
 CHEVEUX : _____
 YEUX : _____
 COMPORTEMENT : _____
 SPECIAL : _____
 PROFESSION : _____
 NIVEAU : _____



CARAC .	BONUS				
	Abré	Val	Norm	Race	Total
Force	(FO)	___	___	___	___
Agilité	(AG)	___	___	___	___
Constitution	(CO)	___	___	___	___
Intelligence	(IG)	___	___	___	___
Intuition	(IT)	___	___	___	___
Présence	(PR)	___	___	___	___
Apparence	(AP)	___	___	___	___

ROYAUME : _____
 POINTS DE POUVOIR : _____
 POINTS D'EXPERIENCE : _____
 PENALITE D'ENCOMBREMENT : FO ___ - ___ = ___



LISTE DE SORTS	Chance
1) _____	[%]
2) _____	[%]
3) _____	[%]
4) _____	[%]
5) _____	[%]
6) _____	[%]
7) _____	[%]
8) _____	[%]
9) _____	[%]
10) _____	[%]
11) _____	[%]

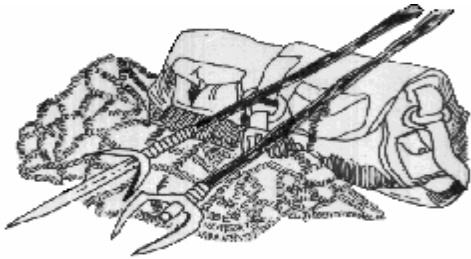


LANGAGES	DEGRE
1) _____	___
2) _____	___
3) _____	___
4) _____	___
5) _____	___
6) _____	___
7) _____	___
8) _____	___



MONNAIE
 Mithril : _____
 Or : _____
 Argent : _____
 Bronze : _____
 Cuivre : _____
 Etain : _____

HABILITES SPECIALES	Spécial
1) _____	___
2) _____	___
3) _____	___
4) _____	___
5) _____	___



EQUIPEMENT	Poids
1) _____	___
2) _____	___
3) _____	___
4) _____	___
5) _____	___
6) _____	___
7) _____	___
8) _____	___
9) _____	___
10) _____	___
11) _____	___
12) _____	___
13) _____	___
14) _____	___



ARMES	Spécial
1) _____	___
2) _____	___
3) _____	___
4) _____	___
5) _____	___
6) _____	___
7) _____	___
8) _____	___

PLANTES	Niveau
1) _____	___
2) _____	___
3) _____	___
4) _____	___
5) _____	___
6) _____	___
7) _____	___
8) _____	___
9) _____	___
10) _____	___
11) _____	___
12) _____	___
13) _____	___
14) _____	___

DEGRES DE COMPETENCES			BONUS DE COMPETENCE						
COMPETENCES	Degré 5%	Degré 2%	Degré	Carac	Prof	Objet	Spéc.	Spéc.	Total
MANOEUVRES ET MOUVEMENT									
Sans armure	□	Nombre	—	AG	xx	—	—	0	— MM
Cuir souple	□□□	Maximum	—	AG	xx	—	—	-15	— MM
Cuir rigide	□□□□□	de	—	AG	xx	—	—	-30	— MM
Cotte de mailles	□□□□□□□	Degrés	—	FO	xx	—	—	-45	— MM
Plates	□□□□□□□□		—	FO	xx	—	—	-60	— MM
ARMES (Bonus Offensifs)									
Tranchantes à 1 main	□□□□□□□□	□□□□	—	FO	—	—	—	—	— BO
Contandantes à 1 main	□□□□□□□□	□□□□	—	FO	—	—	—	—	— BO
à 2 mains	□□□□□□□□	□□□□	—	FO	—	—	—	—	— BO
Lancer	□□□□□□□□	□□□□	—	AG	—	—	—	—	— BO
Projectiles	□□□□□□□□	□□□□	—	AG	—	—	—	—	— BO
D'hist	□□□□□□□□	□□□□	—	FO	—	—	—	—	— BO
COMPETENCES GENERALES									
Escalade	□□□□□□□□	□□□□	—	AG	—	—	—	—	— MM
Equitation	□□□□□□□□	□□□□	—	IT	—	—	—	—	— MM
Natation	□□□□□□□□	□□□□	—	AG	—	—	—	—	— MM
Pistage	□□□□□□□□	□□□□	—	IG	—	—	—	—	— MS
SUBTERFUGES									
Embuscade	□□□□□□□□	□□□□	—	xx	xx	xx	—	—	— SP
Filat/Dissim	□□□□□□□□	□□□□	—	PR	—	—	—	—	— SP
Crochetage	□□□□□□□□	□□□□	—	IG	—	—	—	—	— MS
Desarm.pièges	□□□□□□□□	□□□□	—	IT	—	—	—	—	— MS
COMPETENCES DE MAGIE									
Lecture de runes	□□□□□□□□	□□□□	—	IG	—	—	—	—	— MS
Utilisation d'Objet	□□□□□□□□	□□□□	—	IT	—	—	—	—	— MS
Direction de sorts	□□□□□□□□	□□□□	—	AG	—	—	—	—	— BO
COMP. et BONUS DIVERS									
Perception	□□□□□□□□	□□□□	—	IT	—	—	—	—	— MS
Dével. Corporel	□□□□□□□□	□□□□	—	CO	—	—	—	5	— SP
	Sort de Base		xx	xx	—	—	—	—	— BO
	Command. et Influence		xx	PR	xx	—	—	—	— MS
	Bonus Défensif		xx	AG	xx	—	—	—	— BD
	JR Essence		xx	IG	xx	—	—	—	— JR
	JR Théurgie		xx	IT	xx	—	—	—	— JR
	JR Poison		xx	CO	xx	—	—	—	— JR
	JR Maladie		xx	CO	xx	—	—	—	— JR
COMPETENCES SECONDAIRES									
Alimentation	□□□□□□□□	□□□□	—	IG	—	—	—	—	— MS
Art	□□□□□□□□	□□□□	—	IG	—	—	—	—	— MS
Artisanat	□□□□□□□□	□□□□	—	AG	—	—	—	—	— MS
Chute	□□□□□□□□	□□□□	—	AG	—	—	—	—	— MM
Comédie	□□□□□□□□	□□□□	—	PR	—	—	—	—	— MS
Commerce	□□□□□□□□	□□□□	—	IG	—	—	—	—	— MS
Com. par signes	□□□□□□□□	□□□□	—	IG	—	—	—	—	— MS
Const. pièges	□□□□□□□□	□□□□	—	IG	—	—	—	—	— MS
Contorsionisme	□□□□□□□□	□□□□	—	AG	—	—	—	—	— MM
Culbute	□□□□□□□□	□□□□	—	AG	—	—	—	—	— MM
Eloquence	□□□□□□□□	□□□□	—	PR	—	—	—	—	— MS
Flécherie	□□□□□□□□	□□□□	—	AG	—	—	—	—	— MS
Glisse	□□□□□□□□	□□□□	—	AG	—	—	—	—	— MM
Inconscience	□□□□□□□□	□□□□	—	FO	—	—	—	—	— BO
Jeu	□□□□□□□□	□□□□	—	IT	—	—	—	—	— MS
Maitrise de corde	□□□□□□□□	□□□□	—	IG	—	—	—	—	— MS
Man. nautiques	□□□□□□□□	□□□□	—	AG	—	—	—	—	— MM
Méditation	□□□□□□□□	□□□□	—	PR	—	—	—	—	— MS
Météo	□□□□□□□□	□□□□	—	IT	—	—	—	—	— MS
Mouvement	□□□□□□□□	□□□□	—	IG	—	—	—	—	— MS
Navigation à la rame	□□□□□□□□	□□□□	—	AG	—	—	—	—	— MM
Premiers soins	□□□□□□□□	□□□□	—	IT	—	—	—	—	— MS
Rep. par étoiles	□□□□□□□□	□□□□	—	IT	—	—	—	—	— MS
Survie. nature	□□□□□□□□	□□□□	—	IT	—	—	—	—	— MS
Séduction	□□□□□□□□	□□□□	—	AP	—	—	—	—	— MS
Trucage	□□□□□□□□	□□□□	—	PR	—	—	—	—	— MS

Armure	_____
Bouclier	_____
Casque	_____
Prot. bras	_____
Prot. jambes	_____