

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

Nom		Race		Classe	
Carrière		Niveau de Carrière			
Schéma de Carrière				Statut	
Âge		Taille		Cheveux	
				Yeux	

Résilience max Détermination; Résiste à la mutation ou choisit le résultat des dés (perte définitive)

RÉSILIENCE			EXPÉRIENCE		
Résilience	Détermination	Motivation	Actuelle	Dépendée	Totale

Détermination: immuniser Psychologie jq fin du proc. Rnd; ignorer malus BL jq fin du proc. Rnd; Retirer Etat (retirer "à terre" >> +1 BL)

MOUVEMENT		
Mouvement	Marche	Course

F* : +1DR quand Soulever

CARACTÉRISTIQUES

Destin: max Chance; Laissez pour mort ou évite un coup (perte définitive)

DESTIN

p170

	CC	CT	F*	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc
Initiales										
Augmentation										
Courantes										

Destin	
Chance	

Chance: par SESSION: Reroll Jet raté; +1DR ap jet; agit quand tu veux

quand il y a un *: +1DR

COMPÉTENCES DE BASE

p118

Nom	Caractéristique	Aug	Comp
Art	Dex		
Athlétisme	Ag		
Calme	FM		
Charme	Soc		
Chevaucher	Ag		
Commandement	Soc		
Conduite d'attelage	Ag		
Corps à corps (base)	CC		
Corps à corps	CC		
Discretion Urbaine	Ag		
Divertissement	Soc		
Emprise animaux	FM		
Escalade *	F		

quand il y a un *: +1DR

COMPÉTENCES DE BASE

p122

Nom	Caractéristique	Aug	Comp
Esquive	Ag		
Intimidation	F		
Intuition	I		
Marchandage	Soc		
Orientation	I		
Pari	Int		
Perception	I		
Ragot	Soc		
Ramer *	F		
Résistance	E		
Résistance à l'alcool	E		
Subornation	Soc		
Survie en extérieur	Int		

COMP. GROUPÉES ET AVANCÉES

quand il y a un *: +1DR

Nom	Caractéristique	Aug	Comp

TALENTS

p132

Nom	Nbre pris	Description

p132

AMBITIONS

À court terme

À long terme

Prophétie de MORR: "Le nombre 3 te tuera !"

GROUPE

Nom du groupe

À court terme

À long terme

Membres

On peut **sacrifier** 1 PA à un endroit pour y éviter toute Blessure Critique suite à une attaque. On prend quand même les BL hors Critique de l'attaque. (p299)

ARMURE

Nom	Localisation	Enc	PA	Atouts / Défauts

POINTS D'ARMURE (PA)

On enlève BE+PA des Dommages
On perd minimum 1 BL

01-09



Tête

25-44

Bras droit
(ou arme principale)

90-00

1

Jambe droite

 $\wedge$

Bouclier

s gauc

Bras gauche
(ou arme secondaire)

Corps

Corps

the gain

Jambe gauche

POSSESSIONS

Nom	Enc

PSYCHOLOGIE p190

p190

CORRUPTION ET MUTATION

RICHESSES

sc	
/-	
=12 sc	
CO	
=20 /-	

ENCOMBREMENT

Armes	
Armure	
Possessions	
Enc. Max	
Total	

BLESSURES

BF		
BE×2		
BFM		
Dur à cuire		
Blessures		

à 0, "à terre" et immobile (p172).

Pas encore soigné après BE rounds, "Inconscient".

Si <0 mais $\leftarrow$ BE, - 20 sur le Jet de Blessure Critique.

ARMES

[illegible]

SORTS ET PRIÈRES

Nom	NI	Portée	Cible	Durée	Effets
					Péché

Péché