NOM DU JOUEUR :

TRAITS

VAILLANCE
HABILETE
PRESENCE
CONSCIENCE
VIGUEUR

Nom du Personnage:
Clan:
Points de Karma:
Points de Vie:
Max PV:

Confrérie:

ENCHANTEMENTS

0
00 Honneur
000 ....

0
00
000
Prestige
....

0
00
000
Chevalerie
....

0
00
000
Intégrité
(compétences)

0
00
000
Notoriété
(Traits)

SPORTS	TRADITIONS	CONNAISSANCES	DOCTRINES
Athlétisme	*Nomadisme*	*Stratégie*	*Politique*
Montures	*Usages Citadins*	*Navigation*	*Mysticisme*
Natation	*Hospitalités*	*Architecture*	*Administration*
COMBAT à DISTANCE	MOEURS	SCIENCES	OBSERVATION
Archerie	*Polyglotte*	*Médecine*	*Vigilance*
Armes de Jet	*Jurisprudence*	*Chimie*	*Fouille*
Arquebuses	*Tromperie*	*Mécanique*	*Empathie*
COMBAT au CONTACT	CULTURE	HUMANITES	ESOTERISME
Lutte	*Poésie*	*Histoire*	*Intuition*
Armes de Mêlée	*Calligraphie*	*Légendes*	*Transe*
Armes d'Hast	*Philosophie*	*Géographie*	*Hypnose*
SURVIE			
Artisanat			
Pistage			
Soins & Nutrition			

Historique :

DIFFICULTE	ND
Facile	12
Aisé	14
Malaisé	16
Difficile	18
Très Difficile	20
Héroïque	24
Epique	28

Niveau	Dés
Néophyte	2D6
Apprenti	2D8
Compagnon	2D10
Maître	2D12

Avantages :

Equipement

Fortune

Dinar (or) Dirham (argent)
Drachmes (étain)
Têtes de Bétail :
Esclaves :

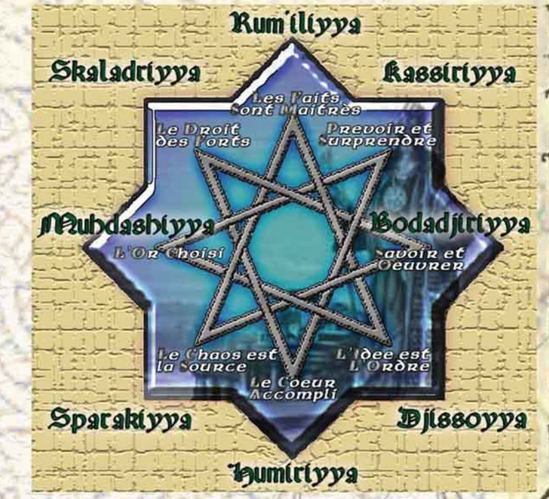
ARMES

ARMURES

NOM DU JOUEUR :

Nom du Personnage:
....
Clan:
....
Tribu:
....
Devoirs:
- ....
- ....
Code d'Honneur:
....
Trésorier:
....
Emir:
....
Peuple:
Confrérie:
Vizir:

TRIBU
Mode de Vie:
Social:
Dimension:
Population:
Richesse:
Réseau:
Notoriété:
Zèle:



Fortune