

IDENTITE Taille:

NOIII:	Sexe:	1 ame:	Polus:
Yeux:	Cheveux:	Poils:	Peau:
	partenance (guildes, égli	ises, confréries, ordres, et	
Titre:	WEST OF THE STATE		vivinité/-s:
Souverain:			igne astrologique:
A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	eces et/ou ethnies):	Modifica	
Culture/-s:		Modifica	
Profession/-s:		Modifica	
2 _{nde} Profession	n/-s:*	Modifica	ations:
Age actuel:			
Date de naissa			127
<u>Lieu de naissa</u> Origine:	ance:		
Habitat:			7/2-7
Maître/ Ensei	onant•		
Disciple/ Vale			199
ALUE TA			
Signes particu			
Quête/ histoir	re personnelle :		
		7	
			THE STATE OF THE S
S. Valley			n les visites
Qualités		A ttuibuta mágatifa	Portrait Valeurs Dérivées
Quantes	Base Mod. Total	Attributs négatifs (voir avantages/désavantages) Base Mod. Total	Base Mod. To
Courage			Attaque-Base (CO+AD+FO):5
Intelligence		\mathcal{U}_{i}	Parade-Base (Tu+AD+FO):5
Intuition			Combat à dist. (Tu+DE+FO):5
Charisme			Init Base (CO+CO+Tu+AD):5
Dextérité			Resist. magie (CO+IN+CN):5
Agilité			Vitesse
Force			Statut social
Constitutio	n		Niveau
			all
Énergie Vit	pAst Med	dit Achat / Max Mod. Total Actu	uel .
Endurance			Prochain niveau niv. précéd. x niv nouv. 50
		1	Points Aventure- Crédit
	trale (CO+Tui+CH): 2		The second secon
Karma			Points Aventure- Total
	Avantages/Dons	<u>, Mari</u>	Inconvénients/Attributs négatifs
Туре	description	Ту	ype description
			WHI X 11 1 2 2 2 2 0
The same of		A THE RESERVE OF THE PARTY OF T	
TO SERVICE			
OR COLUMN			
	A MOUNT ON THE STATE OF		



TALENTS, DONS & APTITUDES SPECIALES

Capacités Spéc Type		N 8/4	Des	scripti	ion	18		AD K	mexico		- C-	HED	
													-
			TI KEN	10 80			44	(3)			12/20		
	1				SAFET AND		ALL			A TEN		This	
			Sal						理學		图章(社話	3.7	
						NO.				700			
	ARK.						1					0	
		SOE							0			11	40
		ALC:								自然公司			
Dons (voir le tal		avanta;	ges) Modi	£ 2	Coût ³	Dos	scriptio	\n			Epreuves		
Туре	Co	ınıpı.	Moul	1.	Cout	Des	scripuo)11			Epreuves	BH XX	
											CONTINUE DE	14.0	
				MUVU-				1				*	A THE
							4	1			Tooma b		
A 4:4 d a a	b.a4										Norman		
Aptitudes de co Techniques de c			n nuo				1111				5 F2 (1-4)		
Aptitude Aptitude	Type	Com		Iodif.	Coût		ECE ⁴		Spécia	lisation		AT	PRE
Bagarre	Bas.	C			- CT	V. 25	$EC^5=$		Бреели	/	1000		E
18.5 (19.7) 2 (19.7) 2 (19.7) 2 (19.7)					Commence of the last								100000000000000000000000000000000000000
Lutte		D	100 pt		5/15/12		EC=			/			
Lutte		D					EC=			1	1		
	mes d		e e			9	EC=	1	72 6	10			O.S.
Techniques d'ar Aptitude	mes d	e mêlé		Modif.	Coût	$ ag{7}$	EC= ECE	1	Spéc	ialisation		АТ	PRI
Techniques d'ar		e mêlé	pl. N	Modif.	. Coût	$ ag{7}$	0	<i>†</i>	Spéc	ialisation	1	AT	PRI
Techniques d'ar	Type	e mêlé Com	pl. N	Modif.	Coût	$ ag{7}$	ECE	100	Spéc	ialisation /		AT	PRI
Techniques d'ar Aptitude Arme de Taille	Type Bas.	e mêlé Com D	pl. N	Modif.	. Coût	$ ag{7}$	ECE EC-4	= -//	Spéc	ialisation /		AT	PRI
Techniques d'ar Aptitude Arme de Taille Dague	Bas. Bas.	e mêlé Com D	pl. N	Modif.	. Coût	$ ag{7}$	ECE EC-4 EC-1	5-1/2 \$1-4-1	Spéc	ialisation /		AT	PRI
Techniques d'ar Aptitude Arme de Taille Dague Sabre	Bas. Bas.	e mêlé Com D D	pl. N	Modif.	. Coût	$ ag{7}$	ECE EC-4 EC-1 EC-2	5-1/2 \$1-4-1	Spéc	ialisation /		AT	PRI
Techniques d'ar Aptitude Arme de Taille Dague Sabre	Bas. Bas.	e mêlé Com D D	pl. N	Modif.	Coût	$ ag{7}$	ECE EC-4 EC-1 EC-2	5-1/2 \$1-4-1	Spéc			AT	PRI
Techniques d'ar Aptitude Arme de Taille Dague Sabre	Bas. Bas.	e mêlé Com D D	pl. N	Modif.	. Coûr	$ ag{7}$	ECE EC-4 EC-1 EC-2	5-1/2 \$1-4-1	Spéc			AT	PRI
Techniques d'ar Aptitude Arme de Taille Dague Sabre	Bas. Bas.	e mêlé Com D D	pl. N	Modif.	. Coût	$ ag{7}$	ECE EC-4 EC-1 EC-2	5-1/2 \$1-4-1	Spéc			AT	PRI
Techniques d'ar Aptitude Arme de Taille Dague Sabre	Bas. Bas.	e mêlé Com D D	pl. N	Modif.	. Coût	$ ag{7}$	ECE EC-4 EC-1 EC-2	5-1/2 \$1-4-1	Spéc			AT	PRI
Techniques d'ar Aptitude Arme de Taille Dague Sabre	Bas. Bas.	e mêlé Com D D	pl. N	Modif.	. Coûr	$ ag{7}$	ECE EC-4 EC-1 EC-2	5-1/2 \$1-4-1	Spéc			AT	PRI
Techniques d'ar Aptitude Arme de Taille Dague Sabre Bâtons	Bas. Bas. Bas.	e mêlé Com D D D D	ppl. N	Modif.	. Coût	$ ag{7}$	ECE EC-4 EC-1 EC-2	5-1/2 \$1-4-1	Spéc			AT	PRI
Techniques d'ar Aptitude Arme de Taille Dague Sabre	Type Bas. Bas. Bas. ombat	e mêlé Com D D D D	ppl. N		. Coût	$ ag{7}$	ECE EC-4 EC-1 EC-2 EC-2	5-1/2 \$1-4-1			on	AT	
Techniques d'ar Aptitude Arme de Taille Dague Sabre Bâtons Techniques de c	Bas. Bas. Bas. ombat	e mêlé Com D D D D	ance				ECE EC-4 EC-1 EC-2 EC-2	= //	Ξ.		on /		PRI
Techniques d'ar Aptitude Arme de Taille Dague Sabre Bâtons Techniques de c Aptitude	Bas. Bas. Bas. ombat	e mêlé Com D D D D a a b a a a a b a a b a b a b a	ance Comp				ECE EC-4 EC-1 EC-2 EC-2	= = = = = = = = = = = = = = = = = = =	Ξ.		on /		
Techniques d'ar Aptitude Arme de Taille Dague Sabre Bâtons Techniques de c Aptitude	Bas. Bas. Bas. ombat	e mêlé Com D D D D a a b a a a a b a a b a b a b a	ance Comp				ECE EC-4 EC-1 EC-2 EC-2	= = = = = = = = = = = = = = = = = = =	Ξ.		on /		

¹ Complexité (avancement)
2 Modifications dues à un avantage, un don, une aptitude spéciale, etc...
3 Points d'aventures requis pour atteindre le prochain degré dans ce talent
4 ECE= Encombrement effectif (se calcule en fonction de EC)
5 EC= Encombrement



Nom du	personna	ge:			Points d	'aventure-	crédit 🗀	
co [] IT] CH	DE _	AD] FO		

Aptitudes physiques

Aptitude	Type	Compl.	Modif.	Coût	ECE	Spécialisation	Epreuves
Escalade	Bas.	D			EC x 2=		CO/AG/FO
Maîtrise Corporelle	Bas.	D			EC x 2=	/	CO/IU/AG
Furtivité	Bas.	D		STALL PRO	EC =	- h	CO/IU/AG
Natation	Bas.	D			EC x 2=		AG/CN/FO
Camouflage	Bas.	D	17/1/29		EC - 2=	/	CO/IU/AG
Chant	Bas.	D			EC - 3=		IU/CH/CN
Acuité Sensorielle (Vue/Ouïe)	Bas.	D			EC + ?=		IN/IU/IU
Acuité Sensorielle (Goût /Toucher /Odorat)	Bas.	D			EC + ?=		IU/IU/DE
Danse	Bas.	D			EC x 2=	/	CH/AD/AD
Beuverie	Bas.	D	A STATE		Rien	/	IU/CN/FO
Volonté	Bas.	D		State of the state	Rien	1	CO/CN/FO
Vol	Bas.	D		le e (EC =	1	CO/IN/AG
		D				/ /	
		D				/	
	SEL F	D		retidia		///	
		D	Ships the			//	三三年 456
		D		-	1117	I d b	STATE OF THE STATE

Aptitudes Sociales

Aptitude	Type	Compl.	Modif.	Coût	ECE	Spécialisation	Epreuves	176
Nature Humaine	Bas.	В			Rien*	/	IN/IU/CH	
Persuader	Bas.	В			Var ⁶ =	/	CO/IU/CH	3.K
		В	- CHARLES			/	ENGINE L	
	N Section	В	14.55	20,000	9		100 gr	3.0
		В		A. Ave	1	4.01		900
	No. of the Control of	В				07.57		
	trate a	В			-	/		BC.
		В		6	A A			
		В		To all		/	A A A	H
		В		No. or W		/	A PARTY	

Aptitudes en survie

Aptitude	Type	Compl.	Modif.	Coût	ECE	Spécialisation	Epreuves	
Pistage	Bas.	В			EC-2=		IN/IU/CN	7
Orientation	Bas.	В			Rien	1	IN/IU/IU	
Survie	Bas.	В			EC-4=		IU/AD/CN	Q.A.
		В						
CAP III LAND		В			T SI W			
		В	1 2 1/2					
	100	В						

⁶ Dépend de la situation, rang entre EC-4 et ECx2 (exemple de ECx2 : faire la manche en armure)





Nom du personnage	:					Points d'a	aventure- c	rédit	\supset
CO IN	IT		СН	Di	E	AD	FO	CN	
Aptitudes de Conna				(B)					
Aptitude	Type	Compl.	Modif.	Coût	ECE	Spécialisation	1	Epreuves	
Dieux / Cultes	Bas.	В		A	Rien	(B)	1	IN/IN/IU	
Calcul	Bas.	В		0	Rien	0	1	IN/IN/IU	700
Récits / Légendes	Bas.	В	AGE.	STEED L	Rien		7/1 1	IN/IN/CH	
	13/4	В	SECTION	1	V	60	1	The Control	5000
		В				10	/		2
	A GINE	В					/		2779
		В	5. 8.0	No.		112	/		
		В				194	/	A. FELL XREE	
		В	10 648		1		/ Compa	100 (20)	
		В	P. STAN		3		7 Va 3	24 100	0.50
	1000	В		Great W	4	No.		3 9 PA 0 7	
	L'oppor	В		AHLEY	4	No.	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	種類の	N.
		В	WALE.	· (1)	i Irita	T	7 3/8/3		
		В	· = 57	13				(1) 表示	7330
	WELVER.	В		Y. 11.			7		10
		В		THE STATE OF	W.		1	2 2 70	
		В			1	7	1	司制是化为	Free
	SM4	В		- [[1 1	11 (1 (9/ 1	THE WORLD	N. C

Langues et Ecritures

Langue Maternelle	Type	Compl.	Modif.	Coût	ECE	Spécialisation	Epreuves
	Spé.	A	The state of		Rien		P None
Langues Etrangères					The same		HO RELLANDON
		E Tool		V. Link	20	0/	- C. F.O. a.K.
				Mich.		Total Contract of the Contract	177
建筑层层层层				+40		3.4 n S 7	- , 4 AS , 200
	Vale I		E. T. P.	JOUR T		/	(1) X (1)
	1367					E	4 20 000 8 50
Langues Anciennes						7	A EA AGAIN
							¥3 500 ¥3
	19	T. N. Page					A PARTY AND A PART
Autres Langues							
	2-15-4			A STATE	S = 10		
				N HE			
		10 20 20 20				1	
Alphabets et autres scripts			N E - 41 E 1	72	To Fi	/	
inpliances of autres scripts		THE STATE OF				1	
	45				721101	1	
	1-21		183 5 (= 18)			1	
				7 - 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1			
					15 - 17	/	
	10.45%			- 1		Liver of the origin of the specimen	777 6





Nom du personna CO IN Aptitudes artisans	Ī	г	СН		DE	Points d'av	enture- créd FO	lit CN]
Aptitude	Type	Compl.	Modif.	Coût	ECE	Spécialisation	P	Epreuves	
Médecine / Blessures	Bas.	В			variab. =	1.	ľ	N/CH/DE	
Travail du Bois	Bas.	В			variab. =	0		N/DE/FO	2
Cuisine	Bas.	В			variab. =		P	N/IT/DE	35
Travail du Cuir		В			variab. =		I	N/DE/DE	
Peinture / Dessin		В			variab. =	-0-1	The state of the s	N/IT/DE	
Couture		В			variab. =	1	T	N/DE/DE	3//

B
B
B
B
B
B
B
B
B
B
B
B
B
B
B
B
B
B

Yumudas Tusel

Meta-Aptitude

Aptitude	ECE	Aptitudes Sollicitées & Calculs	Epreuves
Chasse de Petits Gibiers		(Survie + Zoologie + Pistage + Furtivité + PApt d'une arme de combat à distance adéquate)/5	CO/IU/AG
Chasse en Dissimulation		(Survie + Zoologie + Pistage + Furtivité + PApt d'une arme de combat à distance adéquate)/5	CO/IU/AG
Collecte de Nourriture		(PApt Acuité Sensorielle + PApt Survie + PApt Botanique)/3	CO/IU/DE
Recherche d'Herbes		(PApt Acuité Sensorielle + PApt Survie + PApt Botanique)/3	CO/IU/DE

Attaque-Base: Parade-Base: Combat à dist.-Base : Ini-Base: Armes et Valeurs de Combat Arme de Combat de Mêlée Type/ECE PI/FO **PRD** | Class Dist PI Facteur de Rupture Capacités Spéciales PI/Distance Combat à Distance Type/ECE PI Distance DIS Munitions Capacités Spéciales іпі ATT PI/FO Combat à Mains Nues **PRD** PI +0 10/3 **Blessures** 10/3 +0Capacités Spéciales Protection **Bouclier / Arme de Parade** PRD Nom іпі Modif Arme Facteur de Rupture ☐ Main gauche (PRD+1) ☐ Bouclier I (PRD+2) □ II (PRD+3) ☐ Arme de Parade I ☐ II **Protection Esquive** Pièce de Protection PR EC PRD-Base EC Somme Esquive II **Blessures** Habitude de la Protection 🔲 I 🔲 III 🖂 IIII EC = Pour chaque Blessure: ATT, PRD, INI, AG: -2, VI:-1 **Energie Vitale et Endurance, etc...** Actuelle 1/4 max. 1/2 1/3 **Energie Vitale** Endurance Actuelle max.

± Mod. + D6

INI-Basis -EC =

Karma

İnitiative

Energie Astrale

Attaque-Base :	Parade-	-Base :	Comba	t à distBase :	Ini-B	ase :
	Arme	es et V	aleurs	de Com	bat	
Arme de Combat de Mêlée	Type/ECE	Class Dist PI	PI/FO	INI Modif Arme A	TT PRD PI	Facteur de Rupture
Capacités Spéciales				27.0	VI KIT	
Combat à Distance	Type/ECE	PI Dis	tance	PI/Distance	DIS	Munitions
- Istaliae	1,750,202		. Carroe	1 if Distance		
Capacités Spéciales						
10/11 X X X X X X X X X					(1 Heaving	OR WHO E
Combat à Mains Nues	PI/FO 10/3	+0	†† PRD	PI	O Blessures	000
Capacités Spéciales	10/3	+0	Still ga		Protection	
			- QU	17746		•••
the state of the s	The second secon	rme de Par				100
Nom	Туре	İПİ Modif Arm	e PRD Fac	teur de Rupture		
☐Main gauche (PRD+1) ☐ Bou	ıclier I (PRD+2)	□ II(PRD+3	B) □Arme de	Parade I 🗆 II		
Protection		The residence of the latest state of	Esquive			A BL
Pièce de Protection P	R EC	PRD-Base EC — -	CS Esquive I Esquive II	Somme (+3) (+3) (+3) =		A . E
			Blessures		\\•	
		000		000		
Habitude de la Protection	ш	Pour chaque Bles	sure : ATT, PRD,	INI, AG : -2, VI :-1		EC =
91		THE REAL PROPERTY.		urance, etc		
Energie Vitale	1/2 1/3	1/4 Actuell	e			
Endurance						
Karma max.	Actuelle					m e
Energie Astrale	TAXABLE PARTY	AND SECURITY OF THE SECURITY O	THE RESIDENCE	West of the State		

İnitiative

INI-Basis -EC =

± Mod. + D6



NATURE DE L'EQUIPEMENT

Habillamont	Provisions		Ratior	NG.	DET.	
Habillement	Provisions		Kauoi	18	72	
		1045		•		
	(0 (1) (2)		0		49	
				- 5/1		
					1 4 5	150
			100	- 76.5	14	
Livres	Contenu	(1)			V	aleur
			N 82 W	11514	4	
		177				BUL
		100		LA R	4383	
		-(0)	69	bompa.	725	
			-12/0	1	900	100
				W. YE	10.00	THE REPORT
		IN PROCE	MEG	100		
				narawa 1		d Fix
				A CO		
	- Felidia		No.	1/20		
	TOWN IN THE CONTRACT OF THE SECOND PROPERTY OF THE PROPERTY OF				9 15073630	10 JUL 10
				1	- T. 17 M	an action
	011-	7		L.		
	(01) 1 71	de				
Potions et Poisons	Contenu et effet	do		Porti	ons	
Potions et Poisons	(01) 1 71	d o		Portic	ons	
Potions et Poisons	Contenu et effet	de		Portic	ons	
Potions et Poisons	(01) 1 71	do		Portic	ons	
Potions et Poisons	Contenu et effet	do		Portic	ons	
Potions et Poisons	Contenu et effet	do		Portic	ons	
Potions et Poisons	Contenu et effet	do		Portic	ons	
Potions et Poisons	Contenu et effet		3	Portic	ons	
Potions et Poisons	Contenu et effet	d 0		Portic	ons	
Potions et Poisons	Contenu et effet	0 0		Portic	ons	
	Contenu et effet	0 0		Portic		
Potions et Poisons Herbes et pommades	Contenu et effet	0 0				
	Contenu et effet					
	Contenu et effet					
	Contenu et effet					
	Contenu et effet					
	Contenu et effet					
	Contenu et effet					



Indices/notes

The state of the s
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
= Folidia
(1) Indo Zimitali
。 第一章
100 A 1 200 A
(1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)



REPARTITON et POIDS DE L'EQUIPEMENT

VËTEMENTS / OBJETS A MÊME LE CORPS							
Objet	Poids	Objet	Poids	Objet	Poids		
	0		0		0		
	0		0		0		
	0		0	TO A TANK	0		
	0		0		0		
	0		0	TO THE A	0		
Somme	0	Somme	0	Somme	0		
Poids du Sac	C	Le tout	0	7 2 3 1 4 5	THE WAY		

	OBJE	TS DANS SAC A D	OS, SACCOCHE	, etc	
Objet	Poids	Objet	Poids	Objet	Poids
	0		0		О
	0		0		0
	0		0		0
	0	reliala	0		0
	О		0	7	0
	0	C	1 100	0 3	О
	0		0		О
	0		0	1900年	0
	0		0		О
	0		О	District the same	О
Somme	0	Somme	0	Somme	0
Poids du Sac	0	Le tout	0	05100	THE TOWN

	OBJE	TS DANS SAC A D	OS, SACCOCHE	, etc	
Objet	Poids	Objet	Poids	Objet	Poids
	0		0		0
	0		0		0
The state of the state of	0		0		0
	0		0		0
	0		0		0
	0		0		9/1000
	0		0		0
	0		0	1	0
	0		0		0
	0		0		0
Somme	0	Somme	0	Somme	0
Poids du Sac	0	Le tout	0		



Yumudas Disel

FORTUNE						
Compte	Type d'Argent	Poids				
	Ducats (PO)	0				
	Pistoles (PA)	0				
	Florins (PB)	0				
	Kreuzer (PC)	0				
Poids glo	bal de l'argent	0				

THE RESIDENCE AND ARRESTS AND ADDRESS OF THE PROPERTY AND ADDRESS OF THE PARTY OF T	
Autres fortunes/ Banque	D

POIDS PORTE					
Vêtement (porté à même le corps; sans compter les protections)	0				
Protection (à même le corps)	0				
Arme	О				
Sac et son contenu	0				
Autres objets	0				
Argent	0				
Le tout	0				
Poids transportable	O				

Actions et poids porté								
Course de pointe :	pieds/sec	durant	secondes	c'est-à-dire	m			
Course d'endurance :	pieds/sec	durant	secondes	c'est à dire	km			
Natation:	chargé:		m	sans charge	m			
Saut en longueur :	Pieds	+ PApt* At	hlétisme pouces	13/10/15				
Saut en hauteur :	Pieds	s + PApt* Athlétisme x2 pouces						
Régénération EV :		1D6 PV (-	+1 si CN OK) -	+ mod				
Régénération EA :		1D6 PA (-	+1 si IU OK) +	mod				

Objets laissés/entreposés (maison ou ailleurs)							
Objet	Poids	Objet	Poids	Objet	Poids		
	0		0		0		
	0		0	- F. J-(A)	0		
	0		0		0		
	0		0	00 60	О		
	0		0	7	0		
	0		0		0		
	0		0		0		
	0		0	(0.0	0		
	0		0		0		
N. C. Barrier	0		0		0		
Somme	0	Somme	0	Somme	0		
		Le tout	0				



FICHES DES COMPAGNONS

Nom	du	personnage	

		COMPAGNON	•		
Nom:	Type:	Origine		Profession :	
Energie vitale		Courage		AT	
Endurance		Intelligence	AVE	PRD	
Energie Astrale/Karma		Intuition		ESQ	74.05
Résistance à la magie		Charisme	00	PI	
Points d'aventure		Dextérité	2000	PR	
Niveau	E CONTRACTOR	Agilité	60 200	A 2 4 6 图 0 / 2	Die
Classe de Monstre	V R M	Force	Control of the Contro		
Taille		Constitution			No of Transaction
				7 N. A.V.	
Objets	Poids	Objets	Poids	Objets	Poids
	0		0	Y	0
	0		0	- / P Violent	0
	0		0	To Habaur 1995	0
Somme	0	Somme	0	Somme	О
		Total	0		A THE STREET

		FAMILIER			
Nom:	Type:	Origine:	T.	Profession:	
Energie vitale		Courage	11 CT 6	AT	
Endurance		Intelligence	TE IS AND I	PRD	识是企動
Energie Astrale/Karma		Intuition		ESQ	
Résistance à la magie		Charisme		PI	+ 13/40 CA
Points d'aventure		Dextérité		PR	noor LANSIN
Niveau	2. 元台70元	Agilité		A STAN	No. of the last of
Classe de Monstre		Force	XV	5 DE 10 H	THE ANA
Taille	No Trender	Constitution			
			6	TI CON	
Objets	Poids	Objets	Poids	Objets	Poids
	0		0		(
	0		0	No.	
Somme	0	Somme	0	Somme	
		Total	0	A A	A 1 3 0000

					CON	MPAGN	ON							
Nom:	Type:													
CO	EV	RM	ATT	PRD	PI	PR	VI	EN	C	M	Poids Portable			
Objets			Poids		Objet	c		Poids		Objets		Poids		
Objets			Tolus	0	Object		200 A	O)	Objets		Tolus		
137				0			0,3)					
Somme		A THE		0	Somn	1e)	Somme	e			
O THE CONTRACTOR				10.00	Total	\$30(100)	(X)		1	999 17		

ARL.



BACKGROUND
Traduction du questionnaire du livre de règles TDE/DSA4

• A quoi ressemble votre héroïne ?
Quel type de coiffure? Est-elle forte, mince, dégingandée ? Est-ce que son visage a des traits caractéristiques ? Est-elle belle ?
• Quelle impression votre héroïne donne-t-elle sur les étrangers ?
Comment la verrait-on au premier abord ? Se déplace-t-elle de façon élégante ou de façon maladroite ? Est-elle plutôt sociale, amicale ou plutôt distante ? Porte-t-elle sur elle quelque chose qui attire l'œil ?
• Comment votre héroïne a-t-elle grandi ?
A-t-elle des frères et sœurs ? Qui sont-ils ? Comment s'appellent-ils ? Est ce que votre héros aime ses frères et sœurs ? Quel est (ou était) la profession de ses parents ? Sont-ils toujours vivants ? Sinon de quoi sont ils morts ? Est-ce que votre héros a grandi dans un village, à la ville, dans une petite hutte dans la forêt ? A-t-elle eu une enfance protégée, ou eut elle à apprendre à se battre pour survivre très tôt ? y a-t il eu des événements qui l'ont formé, comme la mort d'un bon ami, un châtiment injuste d'un noble, ou une attaque d'orks, ou avoi été témoin d'une intervention divine.



• Est-ce que votre héros entretient des contacts privilégiés avec des amis d'enfance ou des relations? Outre ses parents, des gens importants qui pourraient être de vieux amis, d'anciens professeurs, ou des protecteurs- peut-être qu'une ancienne flamme qui l'a liée à quelqu'un à l'époque. Pourquoi votre héroïne s'est elle lancé dans l'aventure ? A-t-elle quitté sa maison simplement parce qu'elle voulait voir comment était le monde. Estelle devenue une aventurière par accident ou était-ce un cruel coup du destin ? Est-ce que votre héros a des buts à atteindre ? Où vit-elle au jour le jour ? Est-ce que votre héroïne a quitté son chez elle au départ pour devenir une aventurière A-t-elle voyagé loin? Pourquoi? • Est que votre héroïne est religieuse ? Si la réponse est oui, a-t-elle éduquée dans ce sens, ou s'est-elle convertie suite à un événement précis (tel qu'avoir été témoin d'un miracle), ou est-ce que c'est parce qu'elle fut sauvée à deux doigts de la mort. Si elle n'est pas religieuse, pourquoi ? N'a-t-elle jamais trouvé d'intérêt pour les dieux, ou a-t-elle perdu sa foi en eux ? Pourquoi ? En Aventurie, les dieux sont considérés comme des entités qui parfois interfèrent directement dans les affaires des mortels. Par exemple, quand un de leurs fidèles prie et qu'un miracle lui est accordé. Presque tout le monde prend l'existence des dieux comme une réalité et croient en eux. Les agnostiques sont rares en Aventurie. Ce qui ne veut pas pour autant dire que votre héroïne doit être une fidèle dévote ou aller régulièrement aux temples. Les elfes, par exemple, ont un regard distant vis-à-vis des dieux et ne s'engagent pas du tout dans des cultes formels.



• Quelle opinion votre heroine a de la magie ? La considère-t-elle comme une donnée de tous les jours, n'a-t-elle jamais vu l'exécution d'u sort ? A-t-elle peur de la magie, ou l'utilise—t-elle comme un outil, de la même façon qu'une
épée ou un trousseau de clef. ?
• Pour qui ou pour quoi votre héroïne risquerait sa vie ?
Voudrait-elle risquer jamais sa vie ? Ou considère-t-elle cela comme une des choses qui donne à la vie un peu plus de piquant ? Voudrait-elle prendre des risques pour devenir riche célèbre ? Ou renoncerait elle volontiers à la gloire contre un salaire régulier (ex : mercenaire ?
• Qu'elle est le plus grand désir de votre héroïne ?
Y a t il quelque chose qu'elle a toujours voulu voir, vivre ou atteindre? Aspire-t-elle à de nobles idéaux? Quelle richesse matérielle aimerait-elle posséder?
• De quoi votre héroïne a-t-elle le plus peur ?
Quelles sont ses peurs ? Sont-elles liées à sa race/ethnie ou à la façon de voir propre à sa
culture.
• Qu'en est-il de la morale et de l'éthique de votre héroïne ?
Si votre héroïne avait l'opportunité de couper la bourse d'un riche marchant et s'enfuir avec.
le ferait-elle ? Qu'en serait-il si l'argent était la seule possession d'une vieille femme ?
Modifierait-elle la vérité pour obtenir un avantage ? Mentirait-elle à un Prêtre ? Mentirait-ell si cela pouvait protéger un ami d'un grand danger ? Croît-elle en la sagesse des juges et des nobles de l'administration juridique ? Punirait-elle elle-même une personne prise en train de voler ou le laisserait-elle aux autorités ? Quelle opinion a-t-elle de la noblesse ?



• Comment votre héroïne traite-t-elle les étrangers ? A-t-elle des préjugés? Comment perçoit-elle les elfes, les nains les humains et les autres race ? (Ou, si c'est une elfe ou une naine, comme voit elle les humains en général?) A-t-elle mêm vu un membre de ces différentes espèces auparavant, ou n'en a-t-elle entendu parler qu'à travers les légendes et les rumeurs ?
• Que vaut la vie pour votre héroïne ?
Considère-t-elle le fait de tuer comme un travail parmi d'autres, ou essaie-t-elle de préserver la vie à chaque fois qu'elle le peut ? Estime-t-elle la vie d'un ork à la même hauteur que celle d'un humain/elfe/nain ?
• Que pense votre héroïne des animaux ? Les considère-t-elle juste comme une source de nourriture ou comme un danger pour sa vie ? A-t-elle un animal elle-même, un compagnon domestique ou une monture avec une personnalité à lui (chien, chat, cheval) ?
• votre héroïne a-t-elle le sens du beau ? Aime-t-elle la musique ou l'art ? Est-elle capable d'apprécier la beauté d'un simple coucher de soleil ? Ou trouve-t-elle de l'esthétique dans le combat ? Porte-t-elle un intérêt pour la
mode? Les gens travaillant dur, n'ont souvent pas le temps d'apprécier l'art et la beauté alors que les héros avec une bonne situation ont pu apprendre ce qui est considéré comme beau ou de bon goût. La beauté est avant tout dans le regard du spectateur, pourtant: Les nains, par exemple, ont un sens totalement différent de la beauté de celui des elfes. Tandis que ces les premiers rendraient plutôt hommage à la beauté d'une arme ciselée avec perfection, les seconds s'émerveilleront plutôt devant une chute d'eau ou le chant du vent.



• Quels sont les plats et breuvages préférées de votre héroïne? Préfère-t-elle la bière au vin, ou vice versa? Ou préféra-t-elle l'hydromel ou le lait de chèvre? Pense-t-elle que les vrai héros ne boivent que de l'eau de vie? Insiste-t-elle toujours pour avoir de la viande pour le repas ou peut-elle concevoir un ragoût de légumes pour changer? Insiste-t-elle pour avoir des assiettes et des couverts pour chaque repas ou utiliserait-elle plutôt les doigts et mordrait à pleines dents dans un gigot de mouton rôti, dégoulinant de graisse?
• Qu'en est-il de la vie amoureuse de votre héroïne ?
Est-ce que votre héroïne est plutôt séductrice ou chaste ? Est-elle expérimentée, timide ou
maladroite? Comment réagit-elle au flirt? Est-elle engagée envers quelqu'un (si oui, qui?) Se pourrait-il qu'elle souffre encore d'une tragique histoire d'amour? Cherche-t-elle le conjoint parfait?
• Y a-t-il un sombre secret dans le passé de votre héroïne ?
Y a –t-il quelque chose que votre héroïne a fait par le passé qu'elle aimerait laisser dans l'oubli ? A-t-elle des ennemis ? Se pourrait-il qu'on la fasse chanter ?
• Quels sont les traits de caractère dominant chez votre héroïne ?
Est-elle plutôt réservée ou a-t-elle du tempérament ? Calme ou inconstante ? Amère ou joyeuse ? Réfléchie ou spontanée ? Sérieuse ou espiègle ? Curieuse ou posée ? Sûre d'elle ou timide ? Pleine de bonnes manières ou rustre ? Modérée ou sans pitié ? Suspicieuse ou confiante ? Est-elle un bourreau de travail ou préfère-t-elle les moments de la vie les plus agréables ? Qu'aime-t-elle le plus et ce qu'elle n'aime pas du tout ?
······································