

5^e enfant - 3^e fils Lord Hammerin

Cyril

NOM	Lodds Hammerin		MAISON	Hammerin	SEXE	17
AGE	19	ARCHETYPE	Guerrier	CHRONIQUE		
COMPETENCES						
AGILITE	(jet - malus d'armure) (Défense Combat)	DRESSAGE	(Dé bonus Combat à cheval)	LE TRÔNE DE FER - LE JEU DE RÔLE -		
3	Acrobatie	3	Charme			
Blance les 1	Contorsion		Conduite			
	Equilibre		Equitation +1			
	Esquive +1		Exercice			
	[initiative] Vivacité +1	DUPERIE				
ARTS MILITAIRES				SOINS		
3	Commandement	3	Bluff		Blessures	
	Stratégie +1		Comédie	2	Diagnostic	
	Tactique		Déguisement		Infections	
			Triche			
ATHLETISME		ENDURANCE		STATUT		
3	Course	4	(malades) (poisons) (guérison) Résilience	4	Bienveillance	
	Escalade		Vigueur		Intendance +1	
	Force +1	INGENIOSITE			Réputation	
	Jet	3	Décryptage		Tournoi	
	Natation		Logique			
	Saut		Mémoire			
CONNAISSANCES		LANGUES		SURVIE		
3	De la rue	3		3	Chasse	
	Education				Fourageur	
	Recherche				Orientation	
					Pistage	
CORPS A CORPS		LARCIN		TIR		
4	Armes d'Hast			3	Arbalète	
	Bouclier +1	2	Crochetage		Arc +1	
	Casse tête		Passe-passe		Jet	
	Escrime		Vol		Siège	
	Hache	PERSUASION		VIGILANCE	(Défense Combat) (Défense Intrigue)	
	Lames courtes	3	Charmer	4	Empathie	
	Lames longues +1		Convaincre		Observation +1	
	Lance +1		Inciter +1	VOLONTE	(Sang froid = Volonté x3)	
	Rixe +1		Intimider	4	Coordination	
			Marchander		Courage	
DISCRETION			Persifler		Dévouement	
3	Caméléon		Séduire		POINTS DE DESTINEE	
	Purtivité				1	
ARMES			DEFENSE D'INTRIGUE		DEFENSE DE COMBAT	
TYPE	DEGATS	DES DE TEST	Vigilance+Ingéniosité+Statut		Agilité + Athlétisme + Vigilance - Bonus Défensif - Malus d'Armure	
Lance de guerre	7	4+1	11		11/14/16 18/20	
Epee balade	4	4+1				
Epee courte / Daggers	2/11	4/4	SANG-FROID		SANTE	
Arc long	5	3+1	Rang de Volonté x 3		Rang d'Endurance x 3	
Large bouclier	1	4+1	12		12	
DEGATS (Pas de malus, les caractéristiques AG)	LESIONS (Endurance -1, sans trait)	OOOOO OOOOO	ARMURE			
OOOOOOOOOOOOOOO OOOOOOOOOOOOOOO	BLESSURES (Endurance +1 [-12 aux traits] Mort si Blessures + Endurance)	OOOOO OOOOO	VALEUR D'ARMURE		MALUS D'ARMURE	
			6/12 +1 VA		-4/3	

Prière (Fief) / Partie d'âme / Partie des armures / Partie des boucliers / Partie des chevaux / Chances / Compagnon / Unité /

ATTRIBUTS

Fon de perron 1 AIT pos. Blessure / lésion
Subsistance des sarmures (+ 1 AR)
Ferra d'heraldique (+ 1 jet heraldique)
Adress Balance les deux tests d'AGE

GLOIRE	1		APPARENCE		
EXPERIENCE	16		TAILLE	1 m 80	EMPLACEMENT (N°1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)
RICHESSE	DISPONIBILITE	14	POIDS	82	
	CENT D'INTERET		COULEUR DES YEUX	Paran	ESPRIT (Déplacement, 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th, 7th, 8th, 9th, 10th)
	SCN		COULEUR DES CHEVEUX	Paran	
équipement			habitudes		
			TRAITS DISTINCTIFS		
			SERVITEURS & COMPAGNONS ANIMAUX		

HISTOIRE PERSONNELLE

[illegible]

ARMOIRIES	PORTRAIT	DEVISE

- 1 pt de coraet
- 2 pts de spewalbs
- 1 pt de dentier

+ 4 pts de RICHESSE POUR FAMILLE HARERINI

→ Calamité = Brigandage n'a fait perdre 2 pts de RICHESSE

Depart - pour

6 mois de voyage = 2 mois en bateau
4 mois de retour.

→ Lord Henry SERETT =

→ TYRELL

→ Rohann = Vassal des Tyrell

→ hightower = modeste → Sir Arthur EMBROSE

- Footly = porte de commerce

(beau fils de Lord hightower)

→ Florent = épouse aux tyrell

→ 1000 9x08

→ 9x08 9x08
→ 9x08
→ 9x08
→ 9x08

- Fort ⇒ Bois d'orée - Maître enrok Rohann - sir gregor 9x08
Faucon

→ Jeux d'eau chez les hightower.

→ Mellesandre FLORENT Dame de compagnie
→ Chevalier

conseiller

→ Rencontre = - donné le nom du commanditaire
- "message" au fils HARERINI

→ 1000 9x08
→ 1000 9x08

Mes terres o fowl Ad spike.
 son remuer par. (Vanauk poth)

fer de lance gros. / Hermine



→ prouve avec rumeur - le val d'épée
 terre arable. (Roucier aux pieds du collier
 ENRIE RONCIER ⇒ protège des attaques des
 colliers

SINOPE



RONCE MAISON
 SABLE

Mon BLASON

- Attitude Amicale = - Borg Beauvabu -
 29/11.

+ 20XP 15XP → ↑ spécialité

30XP → caract 14

50XP → ↑ 5 ou 6

50XP → 1 pt de dentin 1 pt d'atout.

+ 2 jets sociaux

30XP pour 1. défense

5XP

→ Lord LARETUS Wilder = Fiefs

Ville tout en ruine / qui va. Mo Deneurs

Chercher Refe

	• Défense 15	(culture, belle route, tour retrapée ⇒ TOUR FORTIFIÉE)
	• Influence 15	
	• Lois 12	(A Anarchie et banditisme, rode sur trois terres)
	• Population 13	(maigre population éparse - s'agit d'événement de maison - s'agit d'événement de maison)
	• Richesse 20	(quelque somme donnée par Lord HANERIN)
Wildes	• Terre = plaine (5pt) = bois (5pt) + route (5pt) + prairie (1pt)	
	• Pouissance 16	(violente troupe de soldats dont 99 hommes entraînés)

- TOUR FORTIFIÉE

- Editeur entraîné 50 hommes.

→ 50 archers entraînés.

- Paysan Bleu. 50

- Criminels entraînés 50 hommes.

- Riches (-) MARCHÉ (10pt)
- (-) ARTISAN (10pt) = Forgeron + 1 au toucher pour nos armes
- Population = HAREAU

Erode
 septuaginta

Maitre LIBERT

Maitre SOUN
 Sotisseur