





## Personnage

Nom: Ridder Gilmacier  
 Race: Humain  
 Carrière actuelle: chevalier du Loup Blanc  
 Anciennes carrières: Soldat, Vétéran

## Détails personnels

Âge: 29 ans Sexe: M  
 Couleur des yeux: Cuir Taille: 1,82  
 Couleur des cheveux: Brun Poids: 74  
 Signe astral: Mummit le Fou Nbre de frères et sœurs: 1  
 Lieu de naissance: Madheim  
 Signes distinctifs: Marque de verole

## Profil de personnage

### Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	34	30	42	41	36	37	32	38
Avancé	+35	+10	+10	+20	+20	+15	+25	+15
Actuel	69	50	62	61	56	52	67	48

### Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	12	3	3	4		3	3
Avancé	+2	+8						
Actuel	3	20	5	6			3	3

## Armes

Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
<u>Monte du Loup Blanc</u>			<u>BF+1</u>	<u>1 (BF+2 en charge)</u>		<u>épée à double tranchant</u>
<u>Monte aux Mages</u>			<u>BF</u>			

## Armures

### Armure de base

Type: Plaque complète Points d'Armure: 5

### Armure avancée

Type:	Enc	Parties couvertes	Pts d'Armure

# WARHAMMER LE JEU DE RÔLE

Nom du joueur: Jay  
 Meneur de jeu: PHT  
 Campagne: L'empire en flammes  
 Année de campagne: 2005

## Mouvement de combat

Mouvement: 20 m Charge: 40 Course: 40

## Fortune

Total: 3 Actuel: 1

## Blessures

Total: 20 Actuel: 1

## Points d'Armure

Cape + 1

Tête: 5 (+1) 01-15

Corps: 5 (+1) 56-80

Bras droit: 5 (+1) 16-35

Bras gauche: 5 (+1) 36-55

Jambe droite: 5 (+1) 81-90

Jambe gauche: 5 (+1) 91-00



## Liste des actions

Action de base	Type	Actions avancées	Type
Attaque rapide	complète	Attaque brutale	complète
Attaque standard	demi	Attaque prudente	complète
Charge	complète	Course	complète
Dégainer	demi	Feinte	demi
Désengagement	complète	Manœuvre	demi
Incantation	variable	Parade	demi
Mouvement	demi	Posture défensive	demi
Rechargement	variable	Retardement	demi
Se lever/ monter en selle	demi	Saut	complète
Utiliser une compétence	variable		
Visée	demi		



## Compétences de base

(Rappel: si non acquis: Car./2)

(Rappel : si non acquis : Car./2)	Car.	Acquis	+10%	+20%	Bonus	Total
Canotage	(F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	18
Charisme	(Soc)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	48
Commandement	(Soc)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	48
Commérage	(Soc)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	48
Conduite d'attelages	(F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	18
Déguisement	(Soc)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24
Déplacement silencieux	(Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25
Dissimulation	(Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25
Équitation	(Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	56
Escalade	(F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	18
Évaluation	(Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	26
Fouille	(Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	26
Intimidation	(F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	62
Jeu	(Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	52
Marchandage	(Soc)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24
Natation	(F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	18
Perception	(Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	62
Résistance à l'alcool	(E)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	61
Soins des animaux	(Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	26
Survie	(Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	26

## Compétences avancées

[illegible]

## Talents

Talents	Description et bonus
Ambidextre (Pay de malus)	12
Sixième Sens (Jed de FM)	10
Coup puissant	
Coup assommant	
Coup précis (+10 à la (ce))	
Sur ses gardes (perceuses = gratos)	
Machiste (Anne laude)	
Force accrue	-
Résistance accrue	-
Machiste (M-Garde)	-
Alphabet Temples *	
Étiquette *	
Grand voyageur *	
Cri du loup	
Panée éclair	Antoine / grande / Assaut
Valeurs	

## Équipement

Enc. max

[illegible]

## Argent

Couronnes d'or

Pistoles d'argent

Sous de cuivre

### Pts d'expérience

Actual

Tota

# Folies

3



## **Marteau de guerre d'Ulric**

Ce marteau est utilisé par les Loup blanc d'Ulric. Leur nombre n'est pas connu, mais la possession d'une de ces armes est un honneur immense.

Outre sa force exceptionnelle, le porteur peut augmenter ses chances d'avoir une faveur du Dieu guerrier. Enfin, il permet l'appel d'une meute de loup à l'aide une fois par lune.

### **Caractéristique du marteau de guerre d'Ulric :**

**Faveur d'Ulric :** Si le joueur charge en faisant appel à son bras vengeur, il a +10% d'obtenir une bénédiction qui DOUBLERA les dégâts contre toute personne n'étant pas un suivant d'Ulric et TRIPLERA si c'est un être chaotique.

**Type de magie :** PRÊTRISE D'ULRIC

**Points de magie :** automatique, 1 fois par lune

**Portée :** Non applicable

**Durée :** 1 heure ou plus après l'arrivée de la meute

**Composants :** Une peau de loup sur soi

**Description :** Ce sort permet au prêtre d'attirer des loups qui se réuniront en une meute de 3D6 loups autour de lui, dans un rayon de 6 mètres. Ces loups peuvent venir de loin. C'est au MJ de déterminer le temps nécessaire à leur venue. Si leur instinct qui les guide leur permet de retrouver le prêtre, les loups ne viendront pas à lui si le prêtre se trouve dans une région trop éloignée du moindre loup ou trop civilisée et peuplée (une cité...). Les loups suivront le prêtre dans ses déplacements et obéiront à des ordres simples tout pendant la durée du sort. Après quoi, ils se disperseront.

*Invocuer Picchi :*

*Invocuer Domopol'*