



## Personnage

Nom : Ridder Géomancier  
 Race : Humain  
 Carrière actuelle : chevalier du Loup Blanc  
 Anciennes carrières : Soldat, vétéran

## Détails personnels

Âge : 29 ans Sexe : M  
 Couleur des yeux : Cuivre Taille : 1,82  
 Couleur des cheveux : Brun Poids : 76  
 Signe astral : Mummit le Fou Nbre de frères et sœurs : 4  
 Lieu de naissance : Madheim  
 Signes distinctifs : Marque de Vérole

## Profil de personnage

### Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	34	30	42	41*	36	37	32	38
Avancé	+35	+18	+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	18	3	3	4		3	3
Avancé	+2	+8						
Actuel	3	20	5	6			3	3

## Armes

Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Monteau du Loup Blanc			BF+1	(BF+2 exchange)	épuisante	
Montague Mag			BF			

## Armures

### Armure de base

Type : Plaque complète

Points d'Armure 5

### Armure avancée

Type :

Enc

Parties couvertes

Pts d'Armure

## 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	Manceuvre	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		

# 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	Charge	Course
20m	40	40

Fortune

Total	Actuel
3	1

## Points d'Armure



# Compétences de base

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

Canotage  
Charisme  
Commandement  
Commérage  
Conduite d'attelages  
Déguisement  
Déplacement silencieux  
Dissimulation  
Équitation  
Escalade  
Évaluation  
Fouille  
Intimidation  
Jeu  
Marchandage  
Natation  
Perception  
Résistance à l'alcool  
Soins des animaux  
Survie

	Car.	Acquis	+10%	+20%	Bonus	Total
(F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	18	
(Soc)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	48	
(Soc)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	48	
(Soc)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	48	
(F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	18	
(Soc)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24	
(Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	85	
(Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25	
(Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	56	
(Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	18	
(F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	26	
(Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	26	
(Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	62	
(Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	52	
(Soc)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24	
(F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	18	
(Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	62	
(E)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	61	
(Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	26	
(Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	26	

# Talents

## Talents

## Description et bonus

Ambidextre (Pas de malus)

Sixième Sens (Soc de FM)

Coup puissant

Coup assomant

Coup précis (+10 à la loc)

Su ses gendes (équiper = gratis)

Maîtrise (Anne laude)

Force Acree

Resistance Acree

Maîtrise (M-Gaule)

Alphabet Templier \*

Etiquette \*

Grand Vayagun \*

Cri du loup

Pandde éclair

Valenceux

## Équipement

Enc. max

### Objet

Enc.

### Localisation

Hallebarde

Bouclier

Cuir complets

Uniforme

cheval

Potion d'érection Mj

Etoile d'Argent de Kislev

Amure de Plat côte

## Argent

Couronnes d'or

Pistolets d'argent

Sous de cuivre

1111

613

190

## Pts d'expérience

Actuel

110

Total

5510

## 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'Ulri 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 venu. 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.

Invocer Pecchi :

Invocer Domopat'