

FEUILLE DE PERSONNAGE

Données Personnelles

Nom Allacaya
 Sexe Féminin
 Peuple Elfe
 Date de naissance _____
 Âge _____
 Couleur des cheveux _____
 Couleur des yeux _____
 Taille / Masse _____



Profession Arpenteuse des bois
 Culture Elfique des prairies
 Niveau social Libre
 Lieu de naissance _____
 Famille _____
 Traits caractéristiques _____

CO Cohésion 10	IN Intelligence 10	IU Intuition 15	CH Charisme 14	DE Dextérité 14	AG Agilité 15	CN Constitution 13	FO Force 9
------------------------------------	--	-------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------	--	--------------------------------

Avantages Beauté I, Chant diphonique, Nyctalopie I,
 Pouvoir magique, Résistance au vieillissement, Veilleur,
 Voix agréable

Désavantages Faiblesse de caractère (arrogant,
 déconnecté de la réalité : argent et dieux), Inaptitude
 (alcools & drogues), Malchance I, Odorat sensible

Capacités Spéciales générales Chanson de l'amitié 4,
 Chasseur, Connaissance locale (village natal),
 Spécialisation de compétence (pistage), Tradition (elfe)

	Valeur	Avant / Désav	Achat	Total
Énergie Vitale <i>(Base peuple + CN + CN)</i>	28	-	-	28
Énergie Astrale <i>(20 + Qualité principale)</i>	35	-	-	35
Énergie Karmique <i>(20 + Qualité principale)</i>	-	-	-	-
Ténacité Mentale <i>(Base peuple + (CO+IN+IU)/6)</i>	2	-	⊗	2
Ténacité Physique <i>(Base peuple + (CN+CN+FO)/6)</i>	0	-	⊗	0
Esquive <i>(AG/2)</i>	8	-	⊗	8
Initiative <i>(CO+AG)/2</i>	13	-	⊗	13
Vitesse <i>(base peuple)</i>	8	-	⊗	8

Points de Destin			
Valeur	Bonus/ Malus	Max	Actuel
2	-	2	

Degré d'expérience

Expérimenté

Points d'aventure

totaux	non dépensés	dépensés
0	0	0

FEUILLE DE PERSONNAGE

Encombrement

Valeurs de jeu

CO	IN	IU	CH	DE	AG	CN	FO
Coi 10 ge	Inte 10 nce	Inti 15 on	Cha 14 ne	Dex 14 té	Ag 15 é	Const 13 ion	F 9 ce

TALENTS

Talent	Épreuve	ENC	am.	VC	R	Remarques	Talent	Épreuve	ENC	am.	VC	R	Remarques
Talents physiques CO/AG/FO							Connaissances IN/IN/IU						
Acuité sensorielle	IN/IU/IU	EVTL	D	6	-		Art de la guerre	CO/IN/IU	NON	B	0	-	
Alcools & drogues	IN/CN/FO	NON	A	0	-		Astronomie	IN/IN/IU	NON	A	0	-	
Batellerie	CO/CH/DE	OUI	A	0	-		Calcul	IN/IN/IU	NON	A	0	-	
Chant	IN/CH/CN	EVTL	A	6	-		Contes & légendes	IN/IN/IU	NON	B	0	-	
Danse	IN/CH/AG	OUI	A	0	-		Dieux & cultes	IN/IN/IU	NON	B	0	-	
Équitation	CH/AG/FO	OUI	B	0	-		Droit	IN/IN/IU	NON	A	0	-	
Escalade	CO/AG/FO	OUI	B	0	-		Géographie	IN/IN/IU	NON	B	0	-	
Furtivité	CO/IU/AG	OUI	C	5	-		Histoire	IN/IN/IU	NON	B	0	-	
Maîtrise corporelle	AG/AG/CN	OUI	D	10	5		Jeux	IN/IN/IU	NON	A	0	-	
Maîtrise de soi	CO/CO/CN	NON	D	0	-		Magicologie	IN/IN/IU	NON	C	0	-	
Natation	AG/CN/FO	OUI	B	8	-		Mécanique	IN/IN/DE	NON	B	0	-	
Tour de force	CN/FO/FO	OUI	B	0	-		Sphérologie	IN/IN/IU	NON	B	0	-	
Vol	CO/IU/AG	OUI	B	0	-		Savoir-faire DE/DE/CN						
Vol à la tire	CO/DE/AG	OUI	B	0	-		Alchimie	CO/IN/DE	OUI	C	0	-	
Talents sociaux IN/CH/CH							Commerce	IN/IU/CH	NON	B	0	-	
Connaissance de la rue	IN/IU/CH	EVTL	C	0	-		Conduite	CH/DE/CN	OUI	A	0	-	
Convertir & convaincre	CO/IN/CH	NON	B	0	-		Crochetage	IU/DE/DE	OUI	C	0	-	
Déguisement	IU/CH/AG	OUI	B	0	-		Cuisine	IU/DE/DE	OUI	A	0	-	
Étiquette	IN/IU/CH	EVTL	B	0	-		Musique	CH/DE/CN	OUI	A	6	3	
Intimidation	CO/IU/CH	NON	B	0	-		Navigation	DE/AG/FO	OUI	B	1	-	
Nature humaine	IN/IU/CH	NON	C	0	-		Peinture & dessin	IN/DE/DE	OUI	A	0	-	
Persuasion	CO/IU/CH	NON	C	0	-		Soin de l'esprit	IU/CH/CN	NON	B	0	-	
Séduction	CO/CH/CH	EVTL	B	1	-		Soin des blessures	IU/DE/DE	OUI	D	0	-	
Volonté	CO/IU/CH	NON	D	0	-		Soin des maladies	CO/IU/CN	OUI	B	0	-	
Talents de nature CO/AG/CN							Soin des poisons	CO/IN/IU	OUI	B	0	-	
Botanique	IN/DE/CN	EVTL	C	7	-		Travail de la pierre	DE/DE/FO	OUI	A	0	-	
Orientation	IN/IU/IU	NON	B	5	-		Travail du bois	DE/AG/FO	OUI	B	5	-	
Pêche	DE/AG/CN	EVTL	A	2	1		Travail du cuir	DE/AG/CN	OUI	B	0	-	
Pistage	CO/IU/AG	OUI	C	8	-		Travail du métal	DE/CN/FO	OUI	C	0	-	
Pratique des noeuds	IN/DE/FO	EVTL	A	0	-		Travail du tissu	IN/DE/DE	OUI	A	0	-	
Survie	CO/AG/CN	OUI	C	8	-								
Zoologie	CO/CO/CH	OUI	C	6	-								

EVTL = Éventuellement

La colonne R indique les points de compétence obtenus suite à une épreuve de routine (R=VC/2 arrondi au supérieur)

Qualités modifiées

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
CO							
IN							
IU							
CH							
DE							
AG							
CN							
FO							



Points de compétence	Niveau de réussite
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16+	6

Langues

Langue maternelle Isdira III, Garéthi II

Écritures

Signes isdiras

FEUILLE DE PERSONNAGE

Combat

8

VI

28

EV

8

ESQ

15

INI

2

TM

0

TP

CO

10

CO

IN

10

IN

IU

15

IU

CH

14

CH

DE

14

DE

AG

15

AG

CN

13

CN

FO

9

FO

Techniques de combat Q. princ. Am. VTC AT ou CD PRD					
Arbalètes	DE	B	6	8	
Arcs	DE	C	12	14	
Armes à chaîne	FO	C	6	6	
Armes d'hast	AG/FO	C	6	6	5
Armes de duel	AG	C	6	6	5
Armes de jet	FO	C	6	8	
Bagarre	AG/FO	B	6	6	5
Boucliers	FO	B	6	6	3
Dagues	AG	B	8	8	6
Épées	AG/FO	C	6	6	5
Épées à 2 mains	FO	C	6	6	3
Haches & masses	FO	C	6	6	3
Haches & masses à 2 m	FO	C	6	6	3
Lances	FO	B	6	6	3

Capacités Spéciales de combat

Aucune

Armes de mêlée

Arme	Tech. de combat	Bonus dégâts	PI	AT/PRD Mod.	Allonge	AT	PRD	Masse
Dague	Dagues	AG 14	1D6+1	0/0	Courte	8	6	0.5

Armes de combat à distance

Arme	Tech. de combat	Durée de charg.	PI	Munitions	Portée	Combat à distance	Masse
Arc elfique	Arcs	1	1D6+5	Flèche	50/100/200	14	0.5

Armures

Armure	PR	ENC	Malus supp.	Masse	Voyage, combat...

Boucliers/Armes de parade

Bouclier/Arme	Pts de Struc	AT/PRD Mod.	Masse

Énergie vitale

Max Actuelle

28

21

1/4 PV perdus (+1 douleur)

14

2/4 PV perdus (+1 douleur)

7

3/4 PV perdus (+1 douleur)

5

5 PV ou moins (+1 douleur)

0 ou moins = à l'article de la mort

État	Niveau I (-1)	Niveau II (-2)	Niveau III (-3)	Niveau IV (incapable d'agir)
Confusion				
Douleur				
Encombrement				
Étourdissement				
Extase				
Paralyse				
Terreur				

FEUILLE DE PERSONNAGE

Sorts & Rituels

PA Max.

35

PA permanents dépensés non rachetés

Actuel

CO

10

IN

10

IU

15

CH

14

DE

14

AG

15

CN

13

FO

9



Sort/Rituel	Épreuve	VC	Coût	Durée	Portée	Durée d'incantation	Domaine	Am.	Effets	p.
Axxeleratus	IN/IU/DE	4								288
Balsamon salabunde	IN/IU/DE	4								288
Fulminictus	IU/IN/CN	8								290
Odem Arcanum	IN/IU/IU	3								294
Oeil de faucon	CO/IN/IU	4								295
Oeil de lyx	IN/IU/DE	4								295
Protectio armatura	IN/IU/DE	6								297
Respiration amphibie	IN/IU/CN	3								297
Silentium	IN/DE/FO	6								298
Somnigravis	CO/IU/CH	4								298
Visibili	IN/IU/CN	5								299

Tradition

Elfique

Qualité principale

Intuition (IU)

Domaines

Capacités Spéciales magiques

Chanson de l'amitié - 4 - IU/CH/CH - p286

Tours de magie

Appeau - p286
