

FEUILLE DE PERSONNAGE

Données Personnelles

Nom Belima

Sexe Féminin

Peuple Humaine (Tulamide)

Date de naissance _____

Âge _____

Couleur des cheveux _____

Couleur des yeux _____

Taille / Masse _____



Profession Vagabonde (voleuse)

Culture Mhanadistani

Niveau social Libre

Lieu de naissance _____

Famille _____

Traits caractéristiques _____

CO	IN	IU	CH	DE	AG	CN	FO
14	11	14	12	14	15	11	9
Courage	Intelligence	Initiation	Charisme	Dévoité	Agilité	Constitution	Force

Avantages Rapidité, Sens du renard

Désavantages Mauvaise qualité (cupidité)

Capacités Spéciales générales Connaissance locale (Khunchom), Désamorcer des pièges, Esgoupil, Spécialisation de compétence (connaissance de la rue)

	Valeur	Avant / Désav	Achat	Total
Énergie Vitale <i>(Base peuple + CN + CN)</i>	27	-	-	27
Énergie Astrale <i>(20 + Qualité principale)</i>	-	-	-	-
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	+1	⊗	9
Initiative <i>(CO+AG)/2</i>	15	-	⊗	15
Vitesse <i>(base peuple)</i>	8	-	⊗	8

Points de Destin			
Valeur	Bonus / Malus	Max	Actuel
3	-	3	

Degré d'expérience		
Expérimenté		
Points d'aventure		
totaux	non dépensés	dépensés
0	0	0

FEUILLE DE PERSONNAGE

Valeurs de jeu

Encombrement

CO 14 Courage	IN 11 Intelligence	IU 14 Initiation	CH 12 Charme	DE 14 Dextérité	AG 15 Apté	CN 11 Constitution	FO 9 Force
----------------------------	---------------------------------	-------------------------------	---------------------------	------------------------------	-------------------------	---------------------------------	-------------------------

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	8	-		Art de la guerre	CO/IN/IU	NON	B	0	-	
Alcools & drogues	IN/CN/FO	NON	A	7	-		Astronomie	IN/IN/IU	NON	A	0	-	
Batellerie	CO/CH/DE	OUI	A	0	-		Calcul	IN/IN/IU	NON	A	4	-	
Chant	IN/CH/CN	EVTL	A	0	-		Contes & légendes	IN/IN/IU	NON	B	5	-	
Danse	IN/CH/AG	OUI	A	0	-		Dieux & cultes	IN/IN/IU	NON	B	4	-	
Équitation	CH/AG/FO	OUI	B	0	-		Droit	IN/IN/IU	NON	A	3	-	
Escalade	CO/AG/FO	OUI	B	8	-		Géographie	IN/IN/IU	NON	B	0	-	
Furtivité	CO/IU/AG	OUI	C	10	5		Histoire	IN/IN/IU	NON	B	1	-	
Maîtrise corporelle	AG/AG/CN	OUI	D	8	-		Jeux	IN/IN/IU	NON	A	10	-	
Maîtrise de soi	CO/CO/CN	NON	D	5	-		Magicologie	IN/IN/IU	NON	C	4	-	
Natation	AG/CN/FO	OUI	B	0	-		Mécanique	IN/IN/DE	NON	B	8	-	
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	7	4		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	10	-		Conduite	CH/DE/CN	OUI	A	8	-	
Convertir & convaincre	CO/IN/CH	NON	B	0	-		Crochetage	IU/DE/DE	OUI	C	0	-	
Déguisement	IU/CH/AG	OUI	B	8	-		Cuisine	IU/DE/DE	OUI	A	10	5	
Étiquette	IN/IU/CH	EVTL	B	0	-		Musique	CH/DE/CN	OUI	A	0	-	
Intimidation	CO/IU/CH	NON	B	0	-		Navigation	DE/AG/FO	OUI	B	0	-	
Nature humaine	IN/IU/CH	NON	C	4	-		Peinture & dessin	IN/DE/DE	OUI	A	0	-	
Persuasion	CO/IU/CH	NON	C	5	-		Soin de l'esprit	IU/CH/CN	NON	B	0	-	
Séduction	CO/CH/CH	EVTL	B	7	-		Soin des blessures	IU/DE/DE	OUI	D	3	2	
Volonté	CO/IU/CH	NON	D	7	-		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	0	-		Travail de la pierre	DE/DE/FO	OUI	A	0	-	
Orientation	IN/IU/IU	NON	B	7	-		Travail du bois	DE/AG/FO	OUI	B	0	-	
Pêche	DE/AG/CN	EVTL	A	0	-		Travail du cuir	DE/AG/CN	OUI	B	0	-	
Pistage	CO/IU/AG	OUI	C	0	-		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	0	-								
Zoologie	CO/CO/CH	OUI	C	0	-								

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 Tulamidya III,

Garéthi II

Écritures

Signes tulamidyas

FEUILLE DE PERSONNAGE

Combat

8

VI

27

EV

9

ESQ

15

INI

2

TM

0

TP

CO

14

Courage

IN

11

Intelligence

IU

14

Initiation

CH

12

Charme

DE

14

Délicatesse

AG

15

Agilité

CN

11

Constitution

FO

9

Force

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

Capacités Spéciales de combat

Botte secrète I, Dégainage rapide, Esquive améliorée I, Feinte I, Jet/Tir précis I, Réflexes de combat I.

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	14	8	0.5

Armes de combat à distance

Arme	Tech. de combat	Durée de charg.	PI	Munitions	Portée	Combat à distance	Masse
Etoiles de lancer	Armes de jet	1	1D6+1	5	2/10/15	14	0.25

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

27

20

1/4 PV perdus (+1 douleur)

13

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				

