

FEUILLE DE PERSONNAGE

Données Personnelles

Nom Elwene
 Sexe Féminin
 Peuple Humaine (Midlandaise)
 Date de naissance _____
 Âge _____
 Couleur des cheveux _____
 Couleur des yeux _____
 Taille / Masse _____



Profession Consacrée de Rondra
 Culture Impérial
 Niveau social Libre
 Lieu de naissance _____
 Famille _____
 Traits caractéristiques _____

| | | | | | | | |
|-----------|--------------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------------|-----------|
| CO | IN | IU | CH | DE | AG | CN | FO |
| 15 | 10 | 12 | 12 | 10 | 14 | 13 | 14 |
| Force | Intelligence | Intuition | Charisme | Dextérité | Agilité | Constitution | Fidélité |

Avantages Mystique, Pouvoir divin, Richesse I

Désavantages Mauvaise habitude (soliloque), Obligations
II (temple, Église), Personne de principes II (code moral
de l'Église de Rondra)

Capacités Spéciales générales Chef, Connaissance locale
(Trallop), Spécialisation de compétence (dieux & cultes),
tradition (Église de Rondra)

| | Valeur | Avant / Désav | Achat | Total |
|---|--------|------------------|-------|-------|
| Énergie Vitale <i>(Base peuple + CN + CN)</i> | 31 | - | - | 31 |
| Énergie Astrale <i>(20 + Qualité principale)</i> | - | - | - | - |
| Énergie Karmique <i>(20 + Qualité principale)</i> | 35 | - | - | 35 |
| Ténacité Mentale <i>(Base peuple + (CO+IN+IU)/6)</i> | 1 | - | ⊗ | 1 |
| Ténacité Physique <i>(Base peuple + (CN+CN+FO)/6)</i> | 2 | - | ⊗ | 2 |
| Esquive <i>(AG/2)</i> | 7 | - | ⊗ | 7 |
| Initiative <i>(CO+AG)/2</i> | 15 | -1 | ⊗ | 14 |
| Vitesse <i>(base peuple)</i> | 8 | -1 | ⊗ | 7 |

| 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

Encombrement

Valeurs de jeu

1

| | | | | | | | |
|-------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|-------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------|------------------------------|
| CO Cōrage 15 | IN Intelligence 10 | IU Intuition 12 | CH Charme 12 | DE Dévotion 10 | AG Aptitude 14 | CN Constitution 13 | FO Force 14 |
|-------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|-------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------|------------------------------|

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 | 4 | - | | Art de la guerre | CO/IN/IU | NON | B | 10 | - | |
| 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 | 3 | - | |
| Chant | IN/CH/CN | EVTL | A | 0 | - | | Contes & légendes | IN/IN/IU | NON | B | 3 | - | |
| Danse | IN/CH/AG | OUI | A | 0 | - | | Dieux & cultes | IN/IN/IU | NON | B | 4 | - | |
| Équitation | CH/AG/FO | OUI | B | 4 | - | | Droit | IN/IN/IU | NON | A | 3 | - | |
| Escalade | CO/AG/FO | OUI | B | 0 | - | | Géographie | IN/IN/IU | NON | B | 0 | - | |
| Furtivité | CO/IU/AG | OUI | C | 0 | - | | Histoire | IN/IN/IU | NON | B | 2 | - | |
| Maîtrise corporelle | AG/AG/CN | OUI | D | 6 | 3 | | Jeux | IN/IN/IU | NON | A | 0 | - | |
| Maîtrise de soi | CO/CO/CN | NON | D | 4 | 2 | | Magicologie | IN/IN/IU | NON | C | 0 | - | |
| Natation | AG/CN/FO | OUI | B | 0 | - | | Mécanique | IN/IN/DE | NON | B | 0 | - | |
| Tour de force | CN/FO/FO | OUI | B | 5 | - | | 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 | 3 | - | | 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 | 4 | - | | 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 | 3 | - | | 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 | 0 | - | | Soin des blessures | IU/DE/DE | OUI | D | 0 | - | |
| Volonté | CO/IU/CH | NON | D | 8 | - | | 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 | 1 | - | | Travail de la pierre | DE/DE/FO | OUI | A | 0 | - | |
| Orientation | IN/IU/IU | NON | B | 0 | - | | Travail du bois | DE/AG/FO | OUI | B | 1 | - | |
| 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 | 4 | - | |
| Pratique des noeuds | IN/DE/FO | EVTL | A | 0 | - | | Travail du tissu | IN/DE/DE | OUI | A | 1 | - | |
| Survie | CO/AG/CN | OUI | C | 0 | - | | | | | | | | |
| Zoologie | CO/CO/CH | OUI | C | 1 | - | | | | | | | | |

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 Garéthi III,

Tulamidyra archaïque I

Écritures

Signes kusliks, signes impériaux, signes

tulamidyas archaïques

FEUILLE DE PERSONNAGE

Combat

7 31 7 14 1 2
 VI EV ESQ INI TM TP

| | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| CO | IN | IU | CH | DE | AG | CN | FO |
| 15 | 10 | 12 | 12 | 10 | 14 | 13 | 14 |
| C | I | I | C | D | A | C | F |

| Techniques de combat Q. princ. Am. VTC AT ou CD PRD | | | | | |
|---|-------|---|----|----|---|
| Arbalètes | DE | B | 6 | 6 | |
| Arcs | DE | C | 6 | 6 | |
| 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 | 6 | 6 | |
| Bagarre | AG/FO | B | 10 | 12 | 7 |
| Boucliers | FO | B | 6 | 8 | 5 |
| Dagues | AG | B | 6 | 8 | 5 |
| Épées | AG/FO | C | 12 | 14 | 8 |
| Épées à 2 mains | FO | C | 10 | 12 | 7 |
| Haches & masses | FO | C | 6 | 8 | 5 |
| Haches & masses à 2 m | FO | C | 6 | 8 | 5 |
| Lances | FO | B | 6 | 8 | 5 |

Capacités Spéciales de combat

Attaque à outrance, Briseur de bouclier, Coup cinglant I, Feinte I, Habitude à l'encombrement I

Armes de mêlée

| Arme | Tech. de combat | Bonus dégâts | PI | AT/PRD Mod. | Allonge | AT | PRD | Masse |
|-----------------|-----------------|--------------|-------|-------------|---------|----|-----|-------|
| Peigne de Ronda | Épée à 2 mains | FO 14 | 2D6+2 | 0/-1 | Moyenne | 12 | 6 | 2 |
| Épée longue | Épée | AG/FO 15 | 1D6+4 | 0/0 | Moyenne | 14 | 8 | 1 |

Armes de combat à distance

| Arme | Tech. de combat | Durée de charg. | PI | Munitions | Portée | Combat à distance | Masse |
|------|-----------------|-----------------|----|-----------|--------|-------------------|-------|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

Armures

| Armure | PR | ENC | Malus supp. | Masse | Voyage, combat... |
|-------------------|----|-----|---------------|-------|-------------------|
| Armure de mailles | 4 | 2 | -1 VI, -1 INI | 12 | |

Boucliers/Armes de parade

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

Énergie vitale

Max Actuelle

31

23

1/4 PV perdus (+1 douleur)

15

2/4 PV perdus (+1 douleur)

8

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 | | | | |
| Paralysie | | | | |
| Terreur | | | | |

