

FEUILLE DE PERSONNAGE

Données Personnelles

Nom Gonzalo
 Sexe Masculin
 Peuple Humain (Midlandais)
 Date de naissance _____
 Âge _____
 Couleur des cheveux _____
 Couleur des yeux _____
 Taille / Masse _____



Profession Consacré de Boron
 Culture Impériale
 Niveau social Libre
 Lieu de naissance _____
 Famille _____
 Traits caractéristiques _____

CO	IN	IU	CH	DE	AG	CN	FO
15	14	14	14	11	11	10	11
Corde	Intelligence	Intuition	Charisme	Dextérité	Agilité	Constitution	Force

Avantages Effacé, Notion du temps, Pouvoir divin,
 Résistance aux poisons I

Désavantages Obligations II (temple, Église), Pauvre I,
 Personne de principes II (code moral de l'Église de Boron)

Capacités Spéciales générales Connaissance locale (Punin),
 Spécialisation de compétence (dieux & cultes), Tradition (Église de Boron)

	Valeur	Avant / Désav	Achat	Total
Énergie Vitale <i>(Base peuple + CN + CN)</i>	25	-	-	25
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>	2	-	⊗	2
Ténacité Physique <i>(Base peuple + (CN+CN+FO)/6)</i>	0	-	⊗	0
Esquive <i>(AG/2)</i>	6	-	⊗	6
Initiative <i>(CO+AG)/2</i>	13	-	⊗	13
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	IN	IU	CH	DE	AG	CN	FO
Cōrage 15	Intelligence 14	Intuition 14	Charisme 14	Destinâté 11	Aptîté 11	Constâtion 10	Fûté 11

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	7	4		Art de la guerre	CO/IN/IU	NON	B	0	-	
Alcools & drogues	IN/CN/FO	NON	A	3	-		Astronomie	IN/IN/IU	NON	A	7	4	
Batellerie	CO/CH/DE	OUI	A	0	-		Calcul	IN/IN/IU	NON	A	4	2	
Chant	IN/CH/CN	EVTL	A	0	-		Contes & légendes	IN/IN/IU	NON	B	4	2	
Danse	IN/CH/AG	OUI	A	0	-		Dieux & cultes	IN/IN/IU	NON	B	6	3	
Équitation	CH/AG/FO	OUI	B	0	-		Droit	IN/IN/IU	NON	A	3	2	
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	0	-	
Maîtrise corporelle	AG/AG/CN	OUI	D	0	-		Jeux	IN/IN/IU	NON	A	0	-	
Maîtrise de soi	CO/CO/CN	NON	D	7	-		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	0	-		Sphérologie	IN/IN/IU	NON	B	2	1	
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	3	-	
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	6	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	3	2		Musique	CH/DE/CN	OUI	A	0	-	
Intimidation	CO/IU/CH	NON	B	2	1		Navigation	DE/AG/FO	OUI	B	0	-	
Nature humaine	IN/IU/CH	NON	C	10	5		Peinture & dessin	IN/DE/DE	OUI	A	0	-	
Persuasion	CO/IU/CH	NON	C	0	-		Soin de l'esprit	IU/CH/CN	NON	B	8	-	
Séduction	CO/CH/CH	EVTL	B	0	-		Soin des blessures	IU/DE/DE	OUI	D	3	-	
Volonté	CO/IU/CH	NON	D	10	5		Soin des maladies	CO/IU/CN	OUI	B	3	-	
Talents de nature CO/AG/CN							Soin des poisons	CO/IN/IU	OUI	B	2	1	
Botanique	IN/DE/CN	EVTL	C	5	-		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	1	-	
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	3	2								

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,

Tulamidya II

Écritures

Signes kusliks, signes tulamidyas

FEUILLE DE PERSONNAGE

Combat

8

VI

25

EV

6

ESQ

13

INI

2

TM

0

TP

CO

Courage **15**

IN

Intelligence **14**

IU

Intuition **14**

CH

Charisme **14**

DE

Délicatesse **11**

AG

Agilité **11**

CN

Constitution **10**

FO

Force **11**

Techniques de combat Q. princ. Am. VTC AT ou CD PRD					
Arbalètes	DE	B	6	7	
Arcs	DE	C	6	7	
Armes à chaîne	FO	C	6	8	
Armes d'hast	AG/FO	C	6	8	4
Armes de duel	AG	C	6	8	4
Armes de jet	FO	C	6	7	
Bagarre	AG/FO	B	6	8	4
Boucliers	FO	B	6	8	4
Dagues	AG	B	8	10	5
Épées	AG/FO	C	6	8	4
Épées à 2 mains	FO	C	6	8	4
Haches & masses	FO	C	10	12	6
Haches & masses à 2 m	FO	C	6	8	4
Lances	FO	B	6	8	4

Capacités Spéciales de combat

Dominer la douleur

Armes de mêlée

Arme	Tech. de combat	Bonus dégâts	PI	AT/PRD Mod.	Allonge	AT	PRD	Masse
Masse d'armes	Hache & Masse	FO 14	1D6+4	0/-1	Moyenne	12	5	1.5

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...

Boucliers/Armes de parade

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

Énergie vitale

Max Actuelle

25

19

1/4 PV perdus (+1 douleur)

12

2/4 PV perdus (+1 douleur)

6

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

Liturgies & Cérémonies

PK Max.

35

PK permanents dépensés non rachetés

Actuel

CO
15

Courage

IN
14

Intelligence

IU
14

Intuition

CH
14

Charme

DE
11

Dévotion

AG
11

Aptitude

CN
10

Constitution

FO
11

Force

Liturgie/Cérémonie	Épreuve	VC	Coût	Durée	Portée	Durée d'oraison	Aspect	Am.	Effets	p.
Bannissement de la lumière	CO/IN/CH	9								324
Bannissement de la terreur	IU/IU/CH	3								325
Bannissement mineur des morts-vivants	CO/CO/CH	10								325
Bénédictio n d'objet	CO/IU/CH	7								326
Exorcisme	CO/IU/CH	3								332
Sommeil	IN/IU/CH	6								330

Tradition _____

Église de Boron _____

Qualité principale _____

Courage (CO) _____

Aspects _____

Capacités Spéciales cléricales

Bénédictions

Bénédictions des Douze
