

# FEUILLE DE PERSONNAGE

## Données Personnelles

Nom Korgrimm  
 Sexe Masculin  
 Peuple Nain  
 Date de naissance \_\_\_\_\_  
 Âge \_\_\_\_\_  
 Couleur des cheveux \_\_\_\_\_  
 Couleur des yeux \_\_\_\_\_  
 Taille / Masse \_\_\_\_\_



Profession Guerrier  
 Culture Nain des mines  
 Niveau social Libre  
 Lieu de naissance \_\_\_\_\_  
 Famille \_\_\_\_\_  
 Traits caractéristiques \_\_\_\_\_

<b>CO</b>	<b>IN</b>	<b>IU</b>	<b>CH</b>	<b>DE</b>	<b>AG</b>	<b>CN</b>	<b>FO</b>
14	10	11	8	14	13	15	15
Coûtage	Intelligence	Inuition	Charisme	Délicatesse	Agilité	Constitution	Force

**Avantages** Coriace, Grande énergie vitale IV, Immunité contre le tumaldron, Nyctalopie I, Résistance à l'ensorcellement

**Désavantages** Inaptitude (natation), Malchance II, Mauvaise habitude (gros dormeur), Mauvaises qualités (cupidité, irascibilité), Personne de principes II (honneur du guerrier nain)

**Capacités Spéciales générales** Connaissance des terrains (montagne), Connaissance locale (Xorlosch), Habitude à l'encombrement II, Maître de l'improvisation, Spécialisation de compétence (art de la guerre)

	Valeur	Avant / Désav	Achat	Total
<b>Énergie Vitale</b> <i>(Base peuple + CN + CN)</i>	38	4	-	42
<b>Énergie Astrale</b> <i>(20 + Qualité principale)</i>	-	-	-	-
<b>Énergie Karmique</b> <i>(20 + Qualité principale)</i>	-	-	-	-
<b>Ténacité Mentale</b> <i>(Base peuple + (CO+IN+IU)/6)</i>	2	-	⊗	2
<b>Ténacité Physique</b> <i>(Base peuple + (CN+CN+FO)/6)</i>	4	-	⊗	4
<b>Esquive</b> <i>(AG/2)</i>	7	-	⊗	7
<b>Initiative</b> <i>(CO+AG)/2</i>	14	-	⊗	14
<b>Vitesse</b> <i>(base peuple)</i>	6	-	⊗	6

Points de Destin			
Valeur	Bonus / Malus	Max	Actuel
3	-2	1	

**Degré d'expérience**

**Expérimenté**

Points d'aventure		
totaux	non dépensés	dépensés
0	0	0

## FEUILLE DE PERSONNAGE

Encombrement

Valeurs de jeu

0

<b>CO</b>	<b>IN</b>	<b>IU</b>	<b>CH</b>	<b>DE</b>	<b>AG</b>	<b>CN</b>	<b>FO</b>
C14age	Inte <b>10</b> ence	Int <b>11</b> ion	Chas <b>8</b> me	De <b>14</b> uté	Ar <b>13</b> té	Con <b>15</b> stitution	<b>15</b> e

## TALENTS

Talent	Épreuve	ENC	am.	VC	R	Remarques	Talent	Épreuve	ENC	am.	VC	R	Remarques
<b>Talents physiques</b> CO/AG/FO							<b>Connaissances</b> IN/IN/IU						
Acuité sensorielle	IN/IU/IU	EVTL	D	<b>3</b>	-		Art de la guerre	CO/IN/IU	NON	B	<b>10</b>	-	
Alcools & drogues	IN/CN/FO	NON	A	<b>9</b>	-		Astronomie	IN/IN/IU	NON	A	<b>0</b>	-	
Batellerie	CO/CH/DE	OUI	A	<b>0</b>	-		Calcul	IN/IN/IU	NON	A	<b>2</b>	-	
Chant	IN/CH/CN	EVTL	A	<b>0</b>	-		Contes & légendes	IN/IN/IU	NON	B	<b>8</b>	-	
Danse	IN/CH/AG	OUI	A	<b>0</b>	-		Dieux & cultes	IN/IN/IU	NON	B	<b>5</b>	-	
Équitation	CH/AG/FO	OUI	B	<b>4</b>	-		Droit	IN/IN/IU	NON	A	<b>4</b>	-	
Escalade	CO/AG/FO	OUI	B	<b>0</b>	-		Géographie	IN/IN/IU	NON	B	<b>0</b>	-	
Furtivité	CO/IU/AG	OUI	C	<b>2</b>	-		Histoire	IN/IN/IU	NON	B	<b>7</b>	-	
Maîtrise corporelle	AG/AG/CN	OUI	D	<b>4</b>	<b>2</b>		Jeux	IN/IN/IU	NON	A	<b>0</b>	-	
Maîtrise de soi	CO/CO/CN	NON	D	<b>8</b>	<b>4</b>		Magicologie	IN/IN/IU	NON	C	<b>0</b>	-	
Natation	AG/CN/FO	OUI	B	<b>0</b>	-		Mécanique	IN/IN/DE	NON	B	<b>2</b>	-	
Tour de force	CN/FO/FO	OUI	B	<b>8</b>	<b>4</b>		Sphérologie	IN/IN/IU	NON	B	<b>0</b>	-	
Vol	CO/IU/AG	OUI	B	<b>0</b>	-		<b>Savoir-faire</b> DE/DE/CN						
Vol à la tire	CO/DE/AG	OUI	B	<b>0</b>	-		Alchimie	CO/IN/DE	OUI	C	<b>0</b>	-	
<b>Talents sociaux</b> IN/CH/CH							Commerce	IN/IU/CH	NON	B	<b>0</b>	-	
Connaissance de la rue	IN/IU/CH	EVTL	C	<b>0</b>	-		Conduite	CH/DE/CN	OUI	A	<b>0</b>	-	
Convertir & convaincre	CO/IN/CH	NON	B	<b>0</b>	-		Crochetage	IU/DE/DE	OUI	C	<b>0</b>	-	
Déguisement	IU/CH/AG	OUI	B	<b>0</b>	-		Cuisine	IU/DE/DE	OUI	A	<b>0</b>	-	
Étiquette	IN/IU/CH	EVTL	B	<b>5</b>	-		Musique	CH/DE/CN	OUI	A	<b>0</b>	-	
Intimidation	CO/IU/CH	NON	B	<b>10</b>	-		Navigation	DE/AG/FO	OUI	B	<b>0</b>	-	
Nature humaine	IN/IU/CH	NON	C	<b>2</b>	-		Peinture & dessin	IN/DE/DE	OUI	A	<b>0</b>	-	
Persuasion	CO/IU/CH	NON	C	<b>0</b>	-		Soin de l'esprit	IU/CH/CN	NON	B	<b>0</b>	-	
Séduction	CO/CH/CH	EVTL	B	<b>1</b>	-		Soin des blessures	IU/DE/DE	OUI	D	<b>6</b>	-	
Volonté	CO/IU/CH	NON	D	<b>6</b>	-		Soin des maladies	CO/IU/CN	OUI	B	<b>0</b>	-	
<b>Talents de nature</b> CO/AG/CN							Soin des poisons	CO/IN/IU	OUI	B	<b>0</b>	-	
Botanique	IN/DE/CN	EVTL	C	<b>0</b>	-		Travail de la pierre	DE/DE/FO	OUI	A	<b>7</b>	<b>4</b>	
Orientation	IN/IU/IU	NON	B	<b>0</b>	-		Travail du bois	DE/AG/FO	OUI	B	<b>0</b>	-	
Pêche	DE/AG/CN	EVTL	A	<b>0</b>	-		Travail du cuir	DE/AG/CN	OUI	B	<b>0</b>	-	
Pistage	CO/IU/AG	OUI	C	<b>0</b>	-		Travail du métal	DE/CN/FO	OUI	C	<b>5</b>	<b>3</b>	
Pratique des noeuds	IN/DE/FO	EVTL	A	<b>0</b>	-		Travail du tissu	IN/DE/DE	OUI	A	<b>0</b>	-	
Survie	CO/AG/CN	OUI	C	<b>0</b>	-								
Zoologie	CO/CO/CH	OUI	C	<b>0</b>	-								

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 Rogolan III,  
Garéthi II, Oloarkh I

### Écritures

Runes rogolanes, signes kusliks

## FEUILLE DE PERSONNAGE

Combat

6

VI

42

EV

7

ESQ

14

INI

2

TM

4

TP

CO

14

Courage

IN

10

Intelligence

IU

11

Inition

CH

8

Charme

DE

14

Dextérité

AG

13

Agilité

CN

15

Constitution

FO

15

Force

Techniques de combat Q. princ. Am. VTC AT ou CD PRD					
Arbalètes	DE	B	12	14	
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	4
Armes de jet	FO	C	6	8	
Bagarre	AG/FO	B	12	14	8
Boucliers	FO	B	12	14	8
Dagues	AG	B	10	12	6
Épées	AG/FO	C	6	8	5
Épées à 2 mains	FO	C	6	8	5
Haches & masses	FO	C	6	8	5
Haches & masses à 2 m	FO	C	12	14	8
Lances	FO	B	6	8	5

### Capacités Spéciales de combat

Attaque à outrance, Briseur de bouclier,  
Charge en mêlée, Coup cinglant II, Feinte I

### Armes de mêlée

Arme	Tech. de combat	Bonus dégâts	PI	AT/PRD Mod.	Allonge	AT	PRD	Masse
Croc-dragon	Dagues	AG 14	1D6+2	0/-1	Courte	12	5	0.25
Fend-roc (2M)	H&M à 2M	FO 13	2D6+2	0/-2	Moyenne	14	6	3

### 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	-	12	

### Boucliers/Armes de parade

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

### Énergie vitale

Max Actuelle

42

31

1/4 PV perdus (+1 douleur)

21

2/4 PV perdus (+1 douleur)

10

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				

