

FEUILLE DE PERSONNAGE

Données Personnelles

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



Profession Vagabonde (aigrefine)
 Culture Horasienne
 Niveau social Libre
 Lieu de naissance _____
 Famille _____
 Traits caractéristiques _____

CO	IN	IU	CH	DE	AG	CN	FO
12	14	14	15	12	13	10	10
Co	Int	Inf	Cha	Des	Ag	Con	For

Avantages Beauté I, Caméléon social, Orateur né,
 Prédilection (persuasion), Sens du renard, Voix
 agréable

Désavantages Aucun

Capacités Spéciales générales Connaissance locale (Kuslik),
 Falsificateur de documents, Langage de l'éventail,
 Spécialisation de compétence (connaissance de la rue),
 Tricherie

	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>	-	-	-	-
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>	7	+1	⊗	8
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

Encombrement

Valeurs de jeu

0

CO	IN	IU	CH	DE	AG	CN	FO
C 12 ge	Int 14 elligence	Int 14 uition	Cha 15 arme	De 12 vité	A 13 gilité	Con 10 stitution	F 10 ort

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	2		Art de la guerre	CO/IN/IU	NON	B	0	-	
Alcools & drogues	IN/CN/FO	NON	A	4	-		Astronomie	IN/IN/IU	NON	A	0	-	
Batellerie	CO/CH/DE	OUI	A	0	-		Calcul	IN/IN/IU	NON	A	10	5	
Chant	IN/CH/CN	EVTL	A	0	-		Contes & légendes	IN/IN/IU	NON	B	3	2	
Danse	IN/CH/AG	OUI	A	1	1		Dieux & cultes	IN/IN/IU	NON	B	2	1	
Équitation	CH/AG/FO	OUI	B	0	-		Droit	IN/IN/IU	NON	A	5	3	
Escalade	CO/AG/FO	OUI	B	3	-		Géographie	IN/IN/IU	NON	B	1	-	
Furtivité	CO/IU/AG	OUI	C	9	-		Histoire	IN/IN/IU	NON	B	1	1	
Maîtrise corporelle	AG/AG/CN	OUI	D	8	-		Jeux	IN/IN/IU	NON	A	8	4	
Maîtrise de soi	CO/CO/CN	NON	D	2	-		Magicologie	IN/IN/IU	NON	C	0	-	
Natation	AG/CN/FO	OUI	B	0	-		Mécanique	IN/IN/DE	NON	B	1	-	
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	4	-		Alchimie	CO/IN/DE	OUI	C	0	-	
Talents sociaux IN/CH/CH							Commerce	IN/IU/CH	NON	B	7	4	
Connaissance de la rue	IN/IU/CH	EVTL	C	9	1		Conduite	CH/DE/CN	OUI	A	0	-	
Convertir & convaincre	CO/IN/CH	NON	B	0	-		Crochetage	IU/DE/DE	OUI	C	4	-	
Déguisement	IU/CH/AG	OUI	B	8	4		Cuisine	IU/DE/DE	OUI	A	0	-	
Étiquette	IN/IU/CH	EVTL	B	8	4		Musique	CH/DE/CN	OUI	A	0	-	
Intimidation	CO/IU/CH	NON	B	0	-		Navigation	DE/AG/FO	OUI	B	1	-	
Nature humaine	IN/IU/CH	NON	C	10	5		Peinture & dessin	IN/DE/DE	OUI	A	8	-	
Persuasion	CO/IU/CH	NON	C	10	-		Soin de l'esprit	IU/CH/CN	NON	B	0	-	
Séduction	CO/CH/CH	EVTL	B	8	-		Soin des blessures	IU/DE/DE	OUI	D	0	-	
Volonté	CO/IU/CH	NON	D	5	-		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	4	2		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 Garéthi III,

Isdira I, Thorvalque I

Écritures

Signes kusliks

L'ŒIL NOIR

FEUILLE DE PERSONNAGE

Combat

8

VI

28

EV

7

ESQ

13

INI

2

TM

0

TP

CO

Courage **12**

IN

Intelligence **14**

IU

Intuition **14**

CH

Charisme **15**

DE

Dextérité **12**

AG

Agilité **13**

CN

Constitution **10**

FO

Force **10**

Techniques de combat Q. princ. Am. VTC AT ou CD PRD					
Arbalètes	DE	B	10	11	
Arcs	DE	C	6	7	
Armes à chaîne	FO	C	6	7	
Armes d'hast	AG/FO	C	6	7	4
Armes de duel	AG	C	12	13	7
Armes de jet	FO	C	10	11	
Bagarre	AG/FO	B	12	13	7
Boucliers	FO	B	6	7	3
Dagues	AG	B	10	11	6
Épées	AG/FO	C	6	7	4
Épées à 2 mains	FO	C	6	7	3
Haches & masses	FO	C	6	8	3
Haches & masses à 2 m	FO	C	6	7	3
Lances	FO	B	6	7	3

Capacités Spéciales de combat

Botte secrète I, Combat à une main, Esquive améliorée I, Feinte I, Posture défensive

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	11	6	0.5
Rapier	Armes de duel	AG 15	1D6+3	+1/0	Moyenne	13	4	1

Armes de combat à distance

Arme	Tech. de combat	Durée de charg.	PI	Munitions	Portée	Combat à distance	Masse
Balestrine	Arbalètes	2	1D6+4	Jalet	5/25/40	11	0.75

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

18

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				

