

## FEUILLE DE PERSONNAGE

### Données Personnelles

Nom Orestas  
 Sexe Masculin  
 Peuple Humain (Midlandais)  
 Date de naissance \_\_\_\_\_  
 Âge \_\_\_\_\_  
 Couleur des cheveux \_\_\_\_\_  
 Couleur des yeux \_\_\_\_\_  
 Taille / Masse \_\_\_\_\_



Profession Mercenaire  
 Culture Aventurier du Sud  
 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>
15	11	13	10	10	14	13	14
Force	Intelligence	Intuition	Charisme	Dextérité	Agilité	Constitution	Flexibilité

**Avantages** Résistance aux poisons I  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Désavantages** Mauvaises qualités (curiosité, prodigalité)  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Capacités Spéciales générales** Améliorer l'attaque,  
 Améliorer la parade, Chef, Connaissance des terrains  
 (jungle), Connaissance locale (Al'Anfa), Spécialisation de  
 compétence (art de la guerre)  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

	Valeur	Avant / Désav	Achat	Total
<b>Énergie Vitale</b> <i>(Base peuple + CN + CN)</i>	31	-	-	31
<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>	2	-	⊗	2
<b>Esquive</b> <i>(AG/2)</i>	7	-	⊗	7
<b>Initiative</b> <i>(CO+AG)/2</i>	15	-1	⊗	14
<b>Vitesse</b> <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

<b>CO</b> Cōrage <b>15</b>	<b>IN</b> Intelligence <b>11</b>	<b>IU</b> Intuition <b>13</b>	<b>CH</b> Charme <b>10</b>	<b>DE</b> Dévotion <b>10</b>	<b>AG</b> Aptitude <b>14</b>	<b>CN</b> Constitution <b>13</b>	<b>FO</b> Force <b>14</b>
-------------------------------	-------------------------------------	----------------------------------	-------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	-------------------------------------	------------------------------

## 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	8	-		Art de la guerre	CO/IN/IU	NON	B	8	-	
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	0	-	
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	3	-	
Équitation	CH/AG/FO	OUI	B	0	-		Droit	IN/IN/IU	NON	A	0	-	
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	7	4		Jeux	IN/IN/IU	NON	A	0	-	
Maîtrise de soi	CO/CO/CN	NON	D	9	5		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	0	-	
Vol	CO/IU/AG	OUI	B	0	-		<b>Savoir-faire</b> DE/DE/CN						
Vol à la tire	CO/DE/AG	OUI	B	0	-		Alchimie	CO/IN/DE	OUI	C	0	-	
<b>Talents sociaux</b> IN/CH/CH							Commerce	IN/IU/CH	NON	B	6	-	
Connaissance de la rue	IN/IU/CH	EVTL	C	6	-		Conduite	CH/DE/CN	OUI	A	0	-	
Convertir & convaincre	CO/IN/CH	NON	B	0	-		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	0	-		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	8	-		Peinture & dessin	IN/DE/DE	OUI	A	0	-	
Persuasion	CO/IU/CH	NON	C	6	-		Soin de l'esprit	IU/CH/CN	NON	B	0	-	
Séduction	CO/CH/CH	EVTL	B	3	-		Soin des blessures	IU/DE/DE	OUI	D	7	-	
Volonté	CO/IU/CH	NON	D	8	-		Soin des maladies	CO/IU/CN	OUI	B	0	-	
<b>Talents de nature</b> CO/AG/CN							Soin des poisons	CO/IN/IU	OUI	B	7	-	
Botanique	IN/DE/CN	EVTL	C	4	-		Travail de la pierre	DE/DE/FO	OUI	A	0	-	
Orientation	IN/IU/IU	NON	B	5	-		Travail du bois	DE/AG/FO	OUI	B	0	-	
Pêche	DE/AG/CN	EVTL	A	2	-		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	7	4								
Zoologie	CO/CO/CH	OUI	C	4	-								

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,

Mohique I, Tulamidya I

### Écritures

Signes kusliks

## FEUILLE DE PERSONNAGE

Combat

7

VI

31

EV

7

ESQ

14

INI

2

TM

2

TP

CO

Courage **15**

IN

Intelligence **11**

IU

Intuition **13**

CH

Charme **10**

DE

Détermination **10**

AG

Agilité **14**

CN

Constitution **13**

FO

Force **14**

Techniques de combat Q. princ. Am. VTC AT ou CD PRD					
Arbalètes	DE	B	10	10	
Arcs	DE	C	6	6	
Armes à chaîne	FO	C	6	8	
Armes d'hast	AG/FO	C	12	14	8
Armes de duel	AG	C	6	8	5
Armes de jet	FO	C	10	10	
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	12	14	8
Haches & masses	FO	C	10	12	7
Haches & masses à 2 m	FO	C	6	8	5
Lances	FO	B	6	8	5

### Capacités Spéciales de combat

Combat à une main, Coup cinglant I, Détection des embuscades, Feinte I, Habitude à l'encombrement 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	8	5	0.5
Servemort	Epée	AG/FO 15	1D6+4	0/0	Moyenne	14	8	1.25

### Armes de combat à distance

Arme	Tech. de combat	Durée de charg.	PI	Munitions	Portée	Combat à distance	Masse
Arbalète légère	Arbalètes	8 Actions	1D6+6	carreau	10/50/80	10	3.25

### Armures

Armure	PR	ENC	Malus supp.	Masse	Voyage, combat...
Armure de cuir	3	1	-1 VI, -1 INI	6	

### 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				
Paralytie				
Terreur				

