

FEUILLE DE PERSONNAGE

Données Personnelles

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



Profession Consacré de Peraine
 Culture Aranienne
 Niveau social Libre
 Lieu de naissance _____
 Famille _____
 Traits caractéristiques _____

CO	IN	IU	CH	DE	AG	CN	FO
11	14	15	14	13	9	14	10
Coûtage	Intelligence	Infléon	Charisme	Dextérité	Agilité	Constitution	Force

Avantages Pouvoir divin, Rassurant

Désavantages Déveine chronique, Mauvaises qualités
(Soumi à une autorité, curiosité), Obligations I (temple,
Église), Personne de principes I (code moral de l'Église de
Peraine)

Capacités Spéciales générales Connaissance locale
(Zorgan), Spécialisation de compétence (dieux & cultes),
tradition (Église de Peraine)

	Valeur	Avant / Désav	Achat	Total
Énergie Vitale <i>(Base peuple + CN + CN)</i>	33	-	-	33
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>	1	-	⊗	1
Esquive <i>(AG/2)</i>	5	-	⊗	5
Initiative <i>(CO+AG)/2</i>	10	-	⊗	10
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 Courage 11	IN Intelligence 14	IU Intuition 15	CH Charisme 14	DE Dévotion 13	AG Agilité 9	CN Constitution 14	FO Force 10
--------------------------------	-------------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------	------------------------------

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	0	-		Art de la guerre	CO/IN/IU	NON	B	0	-	
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	4	2	
Chant	IN/CH/CN	EVTL	A	0	-		Contes & légendes	IN/IN/IU	NON	B	6	3	
Danse	IN/CH/AG	OUI	A	0	-		Dieux & cultes	IN/IN/IU	NON	B	8	4	
Équitation	CH/AG/FO	OUI	B	0	-		Droit	IN/IN/IU	NON	A	2	1	
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	6	3	
Maîtrise corporelle	AG/AG/CN	OUI	D	0	-		Jeux	IN/IN/IU	NON	A	2	1	
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	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	3	-	
Talents sociaux IN/CH/CH							Commerce	IN/IU/CH	NON	B	5	3	
Connaissance de la rue	IN/IU/CH	EVTL	C	2	1		Conduite	CH/DE/CN	OUI	A	0	-	
Convertir & convaincre	CO/IN/CH	NON	B	7	-		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	2	1		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	6	3		Peinture & dessin	IN/DE/DE	OUI	A	0	-	
Persuasion	CO/IU/CH	NON	C	5	-		Soin de l'esprit	IU/CH/CN	NON	B	4	2	
Séduction	CO/CH/CH	EVTL	B	1	-		Soin des blessures	IU/DE/DE	OUI	D	10	5	
Volonté	CO/IU/CH	NON	D	8	-		Soin des maladies	CO/IU/CN	OUI	B	10	-	
Talents de nature CO/AG/CN							Soin des poisons	CO/IN/IU	OUI	B	8	-	
Botanique	IN/DE/CN	EVTL	C	10	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	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	1	1	
Survie	CO/AG/CN	OUI	C	0	-								
Zoologie	CO/CO/CH	OUI	C	3	-								

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 Tulamidya III,

Garéthi III

Écritures

Signes kusliks, signes tulamidyas

FEUILLE DE PERSONNAGE

Combat

8

VI

33

EV

5

ESQ

10

INI

2

TM

1

TP

CO

Courage **11**

IN

Intelligence **14**

IU

Intuition **15**

CH

Charisme **14**

DE

Dexiosité **13**

AG

Agilité **9**

CN

Constitution **14**

FO

Force **10**

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	7	
Armes d'hast	AG/FO	C	6	7	3
Armes de duel	AG	C	6	7	3
Armes de jet	FO	C	6	7	
Bagarre	AG/FO	B	6	7	3
Boucliers	FO	B	6	7	3
Dagues	AG	B	6	7	3
Épées	AG/FO	C	6	7	3
Épées à 2 mains	FO	C	6	7	3
Haches & masses	FO	C	8	9	4
Haches & masses à 2 m	FO	C	6	7	3
Lances	FO	B	6	7	3

Capacités Spéciales de combat

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

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

33

24

1/4 PV perdus (+1 douleur)

16

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				
Paralyse				
Terreur				

FEUILLE DE PERSONNAGE

Liturgies & Cérémonies

PK Max.	PK permanents dépensés non rachetés	Actuel
35		

CO	IN	IU	CH	DE	AG	CN	FO
11	14	15	14	13	9	14	10
Courage	Intelligence	Intuition	Charme	Dévotion	Agilité	Constitution	Force

Liturgie/Cérémonie	Épreuve	VC	Coût	Durée	Portée	Durée d'oraison	Aspect	Am.	Effets	p.
Aura paisible	CO/IU/CH	8								324
Bannissement de la maladie	IN/IU/CH	6								324
Bannissement du poison	IN/IU/CH	8								325
Bénédictio n d'objet	CO/IU/CH	5								326
Bénédictio n de guérison	IN/IU/CH	10								326
Croissance des plantes	IN/IU/CH	4								327

Tradition _____

Église de Perraine _____

Qualité principale _____

Intuition (IN) _____

Aspects _____

Capacités Spéciales cléricales

Bénédictions

Bénédictions des Douze
