

FEUILLE DE PERSONNAGE

Données Personnelles

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



Profession Magicien sans guilde
 Culture Impériale
 Niveau social Libre
 Lieu de naissance _____
 Famille _____
 Traits caractéristiques _____

CO	IN	IU	CH	DE	AG	CN	FO
14	15	14	14	10	12	9	10
Coûtage	Intelligence	Inition	Charme	Délicatesse	Agilité	Construction	Force

Avantages Pouvoir magique

Désavantages Faiblesse de caractère (vaniteux),
 Mauvaise qualité (curiosité), Obligations I (maître de magie)

Capacités Spéciales générales Connaissance locale (Village natal), Lien (bâton de magicien), Tradition (magicien de guilde)

	Valeur	Avant / Désav	Achat	Total
Énergie Vitale <i>(Base peuple + CN + CN)</i>	23	-	-	23
Énergie Astrale <i>(20 + Qualité principale)</i>	35	-	-	35
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>	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 14 C14age	IN 15 Inte15ence	IU 14 Inti14ion	CH 14 Ch14risme	DE 10 De10ité	AG 12 A12té	CN 9 Cons9ution	FO 10 10e
---------------------------	-------------------------------	------------------------------	------------------------------	----------------------------	--------------------------	------------------------------	------------------------

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	5	3	
Danse	IN/CH/AG	OUI	A	0	-		Dieux & cultes	IN/IN/IU	NON	B	4	2	
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	6	3	
Furtivité	CO/IU/AG	OUI	C	0	-		Histoire	IN/IN/IU	NON	B	7	4	
Maîtrise corporelle	AG/AG/CN	OUI	D	0	-		Jeux	IN/IN/IU	NON	A	0	-	
Maîtrise de soi	CO/CO/CN	NON	D	4	-		Magicologie	IN/IN/IU	NON	C	10	5	
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	3	2	
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	4	-	
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	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	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	4	2		Peinture & dessin	IN/DE/DE	OUI	A	0	-	
Persuasion	CO/IU/CH	NON	C	0	-		Soin de l'esprit	IU/CH/CN	NON	B	0	-	
Séduction	CO/CH/CH	EVTL	B	0	-		Soin des blessures	IU/DE/DE	OUI	D	0	-	
Volonté	CO/IU/CH	NON	D	10	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	1	-		Travail de la pierre	DE/DE/FO	OUI	A	0	-	
Orientation	IN/IU/IU	NON	B	3	2		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	1	1								

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,

Bosparano III, Isdira II

Écritures

Signes isdiras, signes kusliks

L'ŒIL NOIR

FEUILLE DE PERSONNAGE

Combat

8

VI

23

EV

6

ESQ

13

INI

2

TM

0

TP

CO

14

Courage

IN

15

Intelligence

IU

14

Inition

CH

14

Charme

DE

10

Dévoité

AG

12

Arté

CN

9

Consution

FO

10

Force

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

Capacités Spéciales de combat

Aucune

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	4	0.5
Bâton magique (2M)	Armes d'hast	AG/FO 16	1D6+2	-1/+2	Longue	12	6	0.75

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

23

17

1/4 PV perdus (+1 douleur)

11

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				

