

FEUILLE DE PERSONNAGE

Données Personnelles

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



Profession Marin
 Culture Thorvalois
 Niveau social Libre
 Lieu de naissance _____
 Famille _____
 Traits caractéristiques _____

CO	IN	IU	CH	DE	AG	CN	FO
13	10	12	11	12	13	15	14
Corde	Intelligence	Intuition	Charisme	Dextérité	Agilité	Constitution	Force

Avantages Coriace, Grande énergie vitale V, Grande ténacité physique

Désavantages Mauvaises qualités (superstition, irascibilité)

Capacités Spéciales générales Connaissance locale (Thorval), Prévoir le temps, Spécialisation de compétence (navigation)

	Valeur	Avant / Désav	Achat	Total
Énergie Vitale <i>(Base peuple + CN + CN)</i>	35	+5	-	40
Énergie Astrale <i>(20 + Qualité principale)</i>	-	-	-	-
Énergie Karmique <i>(20 + Qualité principale)</i>	-	-	-	-
Ténacité Mentale <i>(Base peuple + (CO+IN+IU)/6)</i>	1	-	⊗	1
Ténacité Physique <i>(Base peuple + (CN+CN+FO)/6)</i>	3	-	⊗	3
Esquive <i>(AG/2)</i>	7	-	⊗	7
Initiative <i>(CO+AG)/2</i>	13	-1	⊗	12
Vitesse <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

CO Cōrage 13	IN Intelligence 10	IU Intuition 12	CH Charisme 11	DE Dextérité 12	AG Agilité 13	CN Constitution 15	FO Force 14
-------------------------------	-------------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	----------------------------------	--------------------------------	-------------------------------------	------------------------------

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	2	-		Art de la guerre	CO/IN/IU	NON	B	0	-	
Alcools & drogues	IN/CN/FO	NON	A	6	-		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	6	-	
Danse	IN/CH/AG	OUI	A	0	-		Dieux & cultes	IN/IN/IU	NON	B	4	-	
Équitation	CH/AG/FO	OUI	B	0	-		Droit	IN/IN/IU	NON	A	0	-	
Escalade	CO/AG/FO	OUI	B	5	3		Géographie	IN/IN/IU	NON	B	5	-	
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	6	3		Magicologie	IN/IN/IU	NON	C	0	-	
Natation	AG/CN/FO	OUI	B	10	5		Mécanique	IN/IN/DE	NON	B	0	-	
Tour de force	CN/FO/FO	OUI	B	7	4		Sphérogologie	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	0	-	
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	0	-		Musique	CH/DE/CN	OUI	A	0	-	
Intimidation	CO/IU/CH	NON	B	6	-		Navigation	DE/AG/FO	OUI	B	10	-	
Nature humaine	IN/IU/CH	NON	C	2	-		Peinture & dessin	IN/DE/DE	OUI	A	0	-	
Persuasion	CO/IU/CH	NON	C	2	-		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	4	-	
Volonté	CO/IU/CH	NON	D	0	-		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	10	-		Travail du bois	DE/AG/FO	OUI	B	6	-	
Pêche	DE/AG/CN	EVTL	A	9	-		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	7	-		Travail du tissu	IN/DE/DE	OUI	A	8	-	
Survie	CO/AG/CN	OUI	C	3	2								
Zoologie	CO/CO/CH	OUI	C	8	-								

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 Thorvalque III,
Garéthi II, Oloarkh I

Écritures

Runes thorvalques

FEUILLE DE PERSONNAGE

Combat

7

VI

40

EV

7

ESQ

12

INI

1

TM

3

TP

CO

Courage **13**

IN

Intelligence **10**

IU

Intuition **12**

CH

Charisme **11**

DE

Délicatesse **12**

AG

Agilité **13**

CN

Constitution **15**

FO

Force **14**

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	5
Armes de duel	AG	C	6	7	4
Armes de jet	FO	C	10	11	
Bagarre	AG/FO	B	12	13	8
Boucliers	FO	B	12	13	8
Dagues	AG	B	10	11	6
Épées	AG/FO	C	12	13	8
Épées à 2 mains	FO	C	6	7	5
Haches & masses	FO	C	12	13	8
Haches & masses à 2 m	FO	C	6	7	5
Lances	FO	B	6	7	5

Capacités Spéciales de combat

Attaque à outrance, Briseur de bouclier,
Charge en mêlée, Coup cinglant I, Feinte I,
Habitue à l'encombrement I

Armes de mêlée

Arme	Tech. de combat	Bonus dégâts	PI	AT/PRD Mod.	Allonge	AT	PRD	Masse
Épée longue	Épées	AG/FO 15	1D6+4	0/0	Moyenne	13	8	1
Hache d'armes	Haches & masses	FO 14	1D6+4	0/-1	Moyenne	13	7	1.5

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...
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

40

1/4 PV perdus (+1 douleur)

30

2/4 PV perdus (+1 douleur)

20

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				

