

FEUILLE DE PERSONNAGE

Données Personnelles

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



Profession Guerrière tribale
 Culture Fjarning
 Niveau social Libre
 Lieu de naissance _____
 Famille _____
 Traits caractéristiques _____

CO	IN	IU	CH	DE	AG	CN	FO
14	9	13	10	11	14	14	15
Co	Int	Inf	Cha	Des	Ag	Con	For
rage	elligence	Intuition	arisme	Destinée	Agilité	Constitution	Force

Avantages Grande énergie vitale V, Régénération améliorée (énergie vitale) II

Désavantages Faible tenacité mentale, Mauvaises qualités (superstition, irascibilité), Rage sanguinaire

Capacités Spéciales générales Connaissance des terrains (glace et neige), Connaissance locale (Village local), Dominer la douleur, Spécialisation de compétence (intimidation)

	Valeur	Avant / Désav	Achat	Total
Énergie Vitale <i>(Base peuple + CN + CN)</i>	33	+5	-	38
Énergie Astrale <i>(20 + Qualité principale)</i>	-	-	-	-
Énergie Karmique <i>(20 + Qualité principale)</i>	-	-	-	-
Ténacité Mentale <i>(Base peuple + (CO+IN+IU)/6)</i>	0	-	⊗	0
Ténacité Physique <i>(Base peuple + (CN+CN+FO)/6)</i>	2	-	⊗	2
Esquive <i>(AG/2)</i>	7	-	⊗	7
Initiative <i>(CO+AG)/2</i>	14	-	⊗	14
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
Coût 14	Intelligence 9	Intuition 13	Charisme 10	Destinée 11	Aptitude 14	Constitution 14	Force 15

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	7	-		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	0	-	
Chant	IN/CH/CN	EVTL	A	0	-		Contes & légendes	IN/IN/IU	NON	B	4	-	
Danse	IN/CH/AG	OUI	A	0	-		Dieux & cultes	IN/IN/IU	NON	B	2	-	
Équitation	CH/AG/FO	OUI	B	0	-		Droit	IN/IN/IU	NON	A	0	-	
Escalade	CO/AG/FO	OUI	B	8	4		Géographie	IN/IN/IU	NON	B	0	-	
Furtivité	CO/IU/AG	OUI	C	5	3		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	5	3		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	10	5		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	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	9	-		Navigation	DE/AG/FO	OUI	B	0	-	
Nature humaine	IN/IU/CH	NON	C	0	-		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	8	-	
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	3	-		Travail de la pierre	DE/DE/FO	OUI	A	9	-	
Orientation	IN/IU/IU	NON	B	6	-		Travail du bois	DE/AG/FO	OUI	B	6	-	
Pêche	DE/AG/CN	EVTL	A	0	-		Travail du cuir	DE/AG/CN	OUI	B	3	-	
Pistage	CO/IU/AG	OUI	C	5	3		Travail du métal	DE/CN/FO	OUI	C	5	-	
Pratique des noeuds	IN/DE/FO	EVTL	A	0	-		Travail du tissu	IN/DE/DE	OUI	A	0	-	
Survie	CO/AG/CN	OUI	C	6	3								
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 Fjarning III,

Garéthi II

Écritures

Aucune

FEUILLE DE PERSONNAGE

Combat

8

VI

38

EV

7

ESQ

14

INI

0

TM

2

TP

CO

14

Courage

IN

9

Intelligence

IU

13

Intuition

CH

10

Charme

DE

11

Délicatesse

AG

14

Agilité

CN

14

Constitution

FO

15

Force

Techniques de combat Q. princ. Am. VTC AT ou CD PRD					
Arbalètes	DE	B	6	7	
Arcs	DE	C	10	11	
Armes à chaîne	FO	C	6	8	
Armes d'hast	AG/FO	C	6	8	5
Armes de duel	AG	C	6	8	5
Armes de jet	FO	C	12	13	
Bagarre	AG/FO	B	12	14	8
Boucliers	FO	B	6	8	5
Dagues	AG	B	8	10	6
Épées	AG/FO	C	12	14	8
Épées à 2 mains	FO	C	6	8	5
Haches & masses	FO	C	12	14	8
Haches & masses à 2 m	FO	C	12	14	8
Lances	FO	B	6	8	5

Capacités Spéciales de combat

Attaque à outrance, Briseur de bouclier,
Charge en mêlée, Coup cinglant II, Détection
des embuscades, Esquive améliorée I, Feinte I

Armes de mêlée

Arme	Tech. de combat	Bonus dégâts	PI	AT/PRD Mod.	Allonge	AT	PRD	Masse
Épée barbare	Épées	AG/FO 15	1D6+5	-1/-1	Moyenne	13	7	1.5
Hache de combat barbare	Haches & masses (2M)	FO 13	2D6+4	0/-4	Moyenne	14	4	3.5

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

38

29

1/4 PV perdus
(+1 douleur)

19

2/4 PV perdus
(+1 douleur)

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				
Paralytie				
Terreur				

