

FEUILLE DE PERSONNAGE

Données Personnelles

Nom _____

Sexe _____

Peuple _____

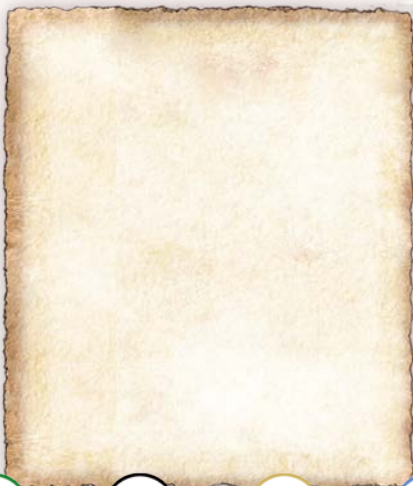
Date de naissance _____

Âge _____

Couleur des cheveux _____

Couleur des yeux _____

Taille / Masse _____



Profession _____

Culture _____

Niveau social _____

Lieu de naissance _____

Famille _____

Traits caractéristiques _____

CO	IN	IU	CH	DE	AG	CN	FO
Courage	Intelligence	Intuition	Charisme	Dextérité	Agilité	Constitution	Force

Avantages

Désavantages

Capacités Spéciales générales

	Valeur	Avant / Désav	Achat	Total
Énergie Vitale <i>(Base peuple + CN + CN)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Énergie Astrale <i>(20 + Intuition)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Énergie Karmique <i>(20 + Qualité principale)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Ténacité Mentale <i>(Base peuple + (CO+IN+IU)/6)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	X	<input type="text"/>
Ténacité Physique <i>(Base peuple + (CN+CN+FO)/6)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	X	<input type="text"/>
Esquive <i>(AG/2)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	X	<input type="text"/>
Initiative <i>(CO+AG)/2</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	X	<input type="text"/>
Vitesse <i>(base peuple)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	X	<input type="text"/>

Points de Destin

Valeur	Bonus/ Malus	Max	Actuel
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Degré d'expérience

Points d'aventure

totaux	non dépensés	dépensés
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

FEUILLE DE PERSONNAGE

Valeurs de jeu

Encombrement

CO	IN	IU	CH	DE	AG	CN	FO
Courage	Intelligence	Intuition	Charisme	Dextérité	Agilité	Constitution	Force

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			Art de la guerre	CO/IN/IU	NON		B		
Alcools & drogues	IN/CN/FO	NON		A			Astronomie	IN/IN/IU	NON		A		
Batellerie	CO/CH/DE	OUI		A			Calcul	IN/IN/IU	NON		A		
Chant	IN/CH/CN	EVTL		A			Contes & légendes	IN/IN/IU	NON		B		
Danse	IN/CH/AG	OUI		A			Dieux & cultes	IN/IN/IU	NON		B		
Équitation	CH/AG/FO	OUI		B			Droit	IN/IN/IU	NON		A		
Escalade	CO/AG/FO	OUI		B			Géographie	IN/IN/IU	NON		B		
Furtivité	CO/IU/AG	OUI		C			Histoire	IN/IN/IU	NON		B		
Maîtrise corporelle	AG/AG/CN	OUI		D			Jeux	IN/IN/IU	NON		A		
Maîtrise de soi	CO/CO/CN	NON		D			Magicologie	IN/IN/IU	NON		C		
Natation	AG/CN/FO	OUI		B			Mécanique	IN/IN/DE	NON		B		
Tour de force	CN/FO/FO	OUI		B			Sphérologie	IN/IN/IU	NON		B		
Vol	CO/IU/AG	OUI		B			Savoir-faire DE/DE/CN						
Vol à la tire	CO/DE/AG	OUI		B			Alchimie	CO/IN/DE	OUI		C		
Talents sociaux IN/CH/CH							Commerce	IN/IU/CH	NON		B		
Connaissance de la rue	IN/IU/CH	EVTL		C			Conduite	CH/DE/CN	OUI		A		
Convertir & convaincre	CO/IN/CH	NON		B			Crochetage	IU/DE/DE	OUI		C		
Déguisement	IU/CH/AG	OUI		B			Cuisine	IU/DE/DE	OUI		A		
Étiquette	IN/IU/CH	EVTL		B			Musique	CH/DE/CN	OUI		A		
Intimidation	CO/IU/CH	NON		B			Navigation	DE/AG/FO	OUI		B		
Nature humaine	IN/IU/CH	NON		C			Peinture & dessin	IN/DE/DE	OUI		A		
Persuasion	CO/IU/CH	NON		C			Soin de l'esprit	IU/CH/CN	NON		B		
Séduction	CO/CH/CH	EVTL		B			Soin des blessures	IU/DE/DE	OUI		D		
Volonté	CO/IU/CH	NON		D			Soin des maladies	CO/IU/CN	OUI		B		
Talents de nature CO/AG/CN							Soin des poisons	CO/IN/IU	OUI		B		
Botanique	IN/DE/CN	EVTL		C			Travail de la pierre	DE/DE/FO	OUI		A		
Orientation	IN/IU/IU	NON		B			Travail du bois	DE/AG/FO	OUI		B		
Pêche	DE/AG/CN	EVTL		A			Travail du cuir	DE/AG/CN	OUI		B		
Pistage	CO/IU/AG	OUI		C			Travail du métal	DE/CN/FO	OUI		C		
Pratique des noeuds	IN/DE/FO	EVTL		A			Travail du tissu	IN/DE/DE	OUI		A		
Survie	CO/AG/CN	OUI		C									
Zoologie	CO/CO/CH	OUI		C									

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

Écritures

FEUILLE DE PERSONNAGE

Combat

VI EV ESQ INI TM TP

CO
 IN
 IU
 CH
 DE
 AG
 CN
 FO

Courage Intelligence Intuition Charisme Dextérité Agilité Constitution Force

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

Capacités Spéciales de combat

Armes de mêlée

Arme	Tech. de combat	Bonus dégâts	PI	AT/PRD Mod.	Allonge	AT	PRD	Masse

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

1/4 PV perdus (+1 douleur)
 2/4 PV perdus (+1 douleur)
 3/4 PV perdus (+1 douleur)
 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

CO	IN	IU	CH	DE	AG	CN	FO
Courage	Intelligence	Intuition	Charisme	Dextérité	Agilité	Constitution	Force

Liturgie/Cérémonie	Épreuve	VC	Coût	Durée	Portée	Durée d'oraison	Aspect	Am.	Effets	p.

Tradition _____

Qualité principale _____



Aspects _____

Capacités Spéciales cléricales

Bénédictions

FEUILLE DE PERSONNAGE

Sorts & Rituels

PA Max.	PA permanents dépensés non rachetés	Actuel

CO	IN	IU	CH	DE	AG	CN	FO
Courage	Intelligence	Intuition	Charisme	Dextérité	Agilité	Constitution	Force

Sort/Rituel	Épreuve	VC	Coût	Durée	Portée	Durée d'incantation	Domaine	Am.	Effets	p.



Tradition
Domaines

Qualité principale

Capacités Spéciales magiques

Tours de magie
