

## FEUILLE DE PERSONNAGE

### Données Personnelles

Nom \_\_\_\_\_

Sexe \_\_\_\_\_

Peuple \_\_\_\_\_

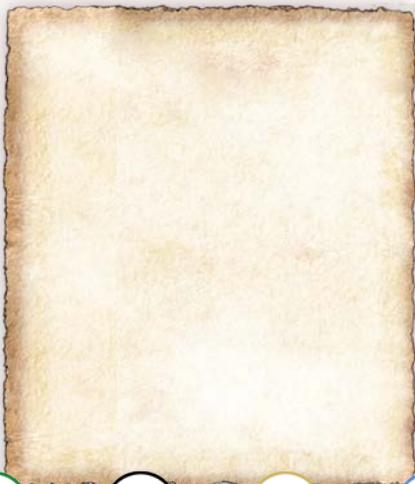
Date de naissance \_\_\_\_\_

Âge \_\_\_\_\_

Couleur des cheveux \_\_\_\_\_

Couleur des yeux \_\_\_\_\_

Taille / Masse \_\_\_\_\_



Profession \_\_\_\_\_

Culture \_\_\_\_\_

Niveau social \_\_\_\_\_

Lieu de naissance \_\_\_\_\_

Famille \_\_\_\_\_

Traits caractéristiques \_\_\_\_\_

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

**Avantages**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Désavantages**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Capacités Spéciales générales**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

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

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

## TALENTS

Talent	Épreuve	ENC	am.	VC	R	Remarques	Talent	Épreuve	ENC	am.	VC	R	Remarques
<b>Talents physiques</b> CO/AG/FO							<b>Connaissances</b> 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				<b>Savoir-faire</b> DE/DE/CN						
Vol à la tire	CO/DE/AG	OUI	B				Alchimie	CO/IN/DE	OUI	C			
<b>Talents sociaux</b> 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			
<b>Talents de nature</b> 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

---



---



---



---

# L'ŒIL NOIR

## 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				





