

CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

FOR ce	12	DEX terité	16	CON stitution	11
APP arence	14	TAIL le	9	PER ception	17
INT elligence (*5)	12	Idée	60%	FOR+TAI	Bonus Dom.
POU voir (*5)	15	Chance	75%	16 à 24	aucun
				25 à 32	+1d3
				33 à 40	+1d6
				41 à 56	+2d6

Bonus aux dommages /

© Casus Belli sous licence de Multisim et Chaosium

Nom du personnage

Usmal

Surnom _____

Sexe **M** Age **19**

Lieu de naissance : Vallée aux

Herbes - Périphérie

Métier : Prince Eftalien

Points de Vie (CON +TAI/2)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Points d'énergie (POU)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Santé Mentale (POU X 5)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

COMPETENCES DU PERSONNAGE

Universelles

Répartir ici 450 points dans les compétences liées au métier et 150 dans celles que l'on désire

- Art/Artisanat : agriculture**(05%) 25%
- Athlétisme (15%)** 45 %
- Courir, grimper, nager, sauter, lancer*
- Bricolage (10%)** 40%
- Petit systèmes, petites réparations*
- Cascade(10%)** _____
- Acrobatie, jonglage, funambule*
- Chercher, fouiller (20%)** _____
- Commerce (20%)** 25%
- Culture générale (20%)** _____
- Déguisement (10%)** _____
- Imitation, maquillage*
- Discretion (15%)** _____
- Filature*
- Droit, administration, usages (10%)** 30%
- Equitation (25%)** _____
- Esquiver (25%)** 55%
- Langue natale (80%) (eftal)**... _____
- Langue étrangère :**
- Torumékian**(00%) ... 15%
-(00%) ... _____
-(00%) ... _____
-(00%) ... _____
- Leadership (15%)** 50%
- Navigation (00%)** _____
- Orientation (15%)** _____
- Persuasion (15%)** _____
- Baratiner, convaincre*
- Sagacité (20%)** _____
- Secourisme (30%)** 45%
- Survie :**
- Désert (10%)** 60%
- Forêt Toxique (20%)** _____
- Vigilance (PER×2%)** 45
- Remarquer détail, pister, 6^e sens*

- Art de la guerre**..... (00%) _____
- Astrogation**..... (05%) 30%
- Botanique**..... (10%) 30%
- Connaissances:
- Désert**(10%) 45%
- Forêt toxique**...(20 %) _____
- des Peuples**..... (20%) _____
- _____
- Civilisations Anciennes (10%)** _____
- Combat Monté**..... (10%) _____
- Comptabilité**..... (00%) _____
- Dressage**.....(15%)20%
- Héraldique**..... (00%) _____
- Légendes**(05%) 25%
- Lecture du vent**.....(Perx4) 68%
- _____
- _____
- _____
- Lire et Écrire**..... (00%) 25%
- Mécanique**..... (00%) 35%
- Médecine**** (00%) _____
- Pilotage :
- Petits Chasseurs (00%)** 50%
- Gros Appareils (00%)** _____
- Poisons (00%)** _____
- Renseignements...** (20%) _____
- Sabotage**..... (00%) _____
- Serrurerie (15%)** _____
- Sciences** (00%)** _____
- Soins (10%)** 30%
- Sorcellerie (00%)** _____
- Théologie/Philosophie*(05%)**
- _____
- _____
- _____

Combat

Arme	Compétence	Dommages	Cp/rnd	Portée	Munitions
Corps à corps	_____%				
Bagarre (50%)	_____%				
<i>Lutte (artsmartiaux)</i>					
(20%).....	35%				
Armes de mêlée (25%)	40%				
.....	_____%				
.....	_____%				
Escrime* (50%)	60%				
Armes d'hast (20%)	_____%				
.....	_____%				
Armes à feu (15%)	_____%				
Fusil archaïque	45%				
Armes de lancer	_____%				
(20%).....	_____%				
Armes de tir (15%)	_____%				
.....	_____%				
Artillerie (10%)	_____%				
.....	_____%				
Armures	Protection				
écaille	5				
Bouclier	Ajust.				
.....	_____%				

PSI

Pouvoir



Nom(s):Usmal

← description :

Comportement : Malgré son inexpérience, dont il a douloureusement conscience, Usmal est animé par la volonté de sauver sa vallée, avec toute l'énergie du désespoir qu'il peut y mettre. Et il prend son rôle avec cœur... même s'il a souvent l'impression de ne pas savoir où il va...

Histoire personnelle/ Motivations : Jeune prince de la principauté des Herbes, Usmal paraît bien inexpérimenté face à la mort lente de sa vallée. Déjà, le sable et les cailloux sont plus nombreux, et les siens ne sont plus qu'une poignée, rongés par la maladie. Et si le Fukaï est encore loin, sa terre ne saurait résister longtemps.

Sous les conseils de l'Ancienne, qui lui a compté bien des légendes des temps anciens, il est parti chercher l'aide dont son peuple à besoin. Usmal a juré qu'il sauverai sa vallée, qu'il reviendrait avec de quoi sauver les siens... mais avec quoi ? lui-même ne le sait pas encore...

possessions : Masque filtrant (degré), fusil, balles sifflantes et fumigènes (6), couteau en céramique, tenue de pilotage (casque, jambières, etc...), flûte à vers, lampe, grenades stroboscopiques, couteau, fusil archaïque

Notes sur l'aventure et sur les autres personnages :