

Gonradil – Fiche de personnage

Identité :

Prénom du personnage :

Nom du personnage :

Race :

Sexe :

Age :

Taille :

Poids :

Description physique :

Renommée :

Rang :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

Compétences de rang 3 ou 4 (expert) :

Caractéristiques physique, mentale ou de Création de rang 4 (exceptionnel) :

Compétences de rang 5 (maître) :

Caractéristiques physique, mentale ou de Création de rang 5 (légendaire) :

Avantages :

Rang	3	4	5
Pts	3	5	5
Fmg	Doué	Prodigieux	Légendaire
Dev	Inspiré	Saint	Divin

Inconvénients :

Titres et Nominations :

Actions de renommée et points acquis :

Ecoles et techniques :

Gonradil – Fiche de personnage

Caractéristiques :

Caractéristiques Physiques

Agilité : Constitution : Force : Réflexes :

Caractéristiques Mentales

Intelligence : Intuition : Perception : Volonté :

Caractéristiques autres

Création : Force Magique Dévotion Religieuse Divinité associée :

Points de Création :

Points de sorts :

Compétences :

Compétences innées	Compétences complexes	Compétences d'études
Bluff:	Acrobatie:	Alchimie:
Commandement :	Connaissance de la nature:	Artisanat:
Concentration:	Contrefaçon:	Connaissance de la religion:
Corruption :	Crochetage:	Connaissance des plans d'existence:
Déguisement:	Dressage:	Connaissance des sorts:
Déplacement silencieux:	Equitation:	Connaissance des mystères:
Désamorçage/Sabotage:	Escalade:	Connaissances autres:
Détection:	Evasion:	Connaissances occultes:
Diplomatie:	Lecture sur les lèvres:	Décryptage:
Discrétion:	Maîtrise des cordes:	Défense mentale :
Empathie avec les animaux:	Natation:	Estimation:
Equilibre:	Premiers secours:	Langage secret:
Intimidation:	Représentation:	Langue:
Perception auditive:	Sens de l'orientation:	Lecture/Ecriture:
Prière:	Utilisation d'objets magiques:	Profession:
Psychologie:		Scrutation:
Renseignements:		
Saut:		
Séduction:		
Vol à la tire:		

Avantages

Inconvénients

Gonradil – Fiche de personnage

Combat

Initiative : (Perception + Intuition) g Réflexes + Avantages/Inconvénients + Techniques

ND pour être touché : (5 × Réflexes) + protection

Compétences martiales :

Défense:	Fouet:	Marteau de guerre:
Arme d'hast:	Fronde:	Marteau de lancer:
Bâton:	Hache:	Masse d'armes:
Chaîne:	Lancer de hache:	Tir à l'arbalète:
Combat à mains nues:	Javeline:	Tir à l'arc:
Dague:	Lames à 2 mains:	
Filet:	Lames courtes à 1 main:	
Fléau d'armes:	Lames longues à 1 main:	

Ecoles et Techniques de combattant :

Armes du personnage :

Arme	Toucher	Blessures causées	Remarques

Protection du personnage :

(Attention aux localisations des pièces d'armure)

Pièce d'armure	Bonus de protection	Malus d'encombrement	Remarques

Gonradil – Fiche de personnage

Santé du personnage

Etat de santé	Nombre de blessures qu'on peut supporter avant de changer d'état	Malus généré par l'état de santé
Indemne	2×rg de Co	0
Égratigné	2×rg de Co	2
Légèrement blessé	2×rg de Co	5
Blessé	2×rg de Co	10
Gravement blessé	2×rg de Co	15
Impotent	2×rg de Co	20
Épuisé	3×rg de Co	Hors d'état d'agir
Coma	5×rg de Co	Hors d'état de penser

Sobriété	Malus généré par alcool	
Sobre	0	Lorsqu'un personnage boit trop, le MJ peut lui demander un jet de résistance à l'alcool. Chaque fois que le personnage échoue, il descend d'un rang de sobriété + 1 par 10 points d'écart avec le ND fixé (le MJ fixe le ND par rapport à la force de l'alcool, le nombre de verres, la culture du personnage...).
Gai	5	
Éméché	10	
Saoul	15	
Malade	20	
Inconscient	S'endort sur place et cuve. Incapable de se réveiller avant 12 h divisée par le rang de Constitution.	
Coma éthylique	Hors d'état d'agir et de penser, nécessite des soins, danger de mort.	

Sobriété	Malus généré par la drogue	
Non drogué	0	Lorsqu'un personnage est drogué, le MJ peut lui demander un jet de résistance à la drogue. Lorsqu'il rate son jet de constitution, il descend d'un niveau +1 par 10 points d'écarts avec le ND fixé.
Allumé	5	
Délire	10	
Trip	15	
Stone	20	
Overdose	Hors d'état d'agir, nécessite des soins, danger de mort.	

Empoisonnement	Malus généré par le poison	
Non empoisonné	0	Dans le cas d'un empoisonnement, les effets sont graduels et le changement de niveau peut se faire en fonction de la progression du poison
Empoisonnement léger (irritations, endormissement)	5	
Empoisonné	10	
Empoisonnement grave	15	
Empoisonnement très grave	20	
Coma	Hors d'état d'agir et de penser, nécessite des soins urgents, danger de mort.	

Gonradil – Fiche de personnage

Foi :

Dieu prié :

Techniques sacerdotales :

Dons divins :

Nom	Effet	Stigmate	Circonstances d'acquisition

Compétences miraculeuses

Nom	Rang	Effet	Circonstances d'acquisition

Vœux

Vœu	Coût	Effet

Fonctions dans le culte :

