Nom

Carrière | Statut

Augure | Age | Taille | Poids | Cheveux | Yeux

FOR Force		**RES** Résistance		**PHY** Physique	
INT Intelligence		**VOL** Volonté		**MEN** Mental	
COO Coordination		**PER** Perception		**MAN** Manuel	
PRE Présence		**EMP** Empathie		**SOC** Social	

❍❍❍❍❍ ❍❍❍❍❍

❍❍❍❍❍ ❍❍❍❍❍

MAI Maîtrise		**CHA** Chance	
INI Initiative		**XP** Expérience	

Blessures	Malus	Dommages	Cases Blessures
Egratignure	-	01-10	❍❍❍❍❍
Légère	- 1	11-20	❍❍❍❍
Grave	- 3	21-30	❍❍❍
Fatale	- 5	31-40	❍❍
Mort		41+	❍

Compétences

Nom	Attr	Groupe	Score		Bonus		Total
➢ Armes de Distance	Man	Com		+		=	
➢ Armes Contondantes	Phy	Com		+		=	
➢ Armes d'Hast	Phy	Com		+		=	
● Armes Doubles	Phy	Com		+		=	
➢ Armes Spéciales	Phy	Com		+		=	
➢ Armes Tranchantes	Phy	Com		+		=	
➢ Bouclier	Phy	Com		+		=	
➢ Corps à Corps	Phy	Com		+		=	
_____		Com		+		=	
➢ Acrobatie	Phy	Mouv		+		=	
➢ Athlétisme	Phy	Mouv		+		=	
➢ Discrétion	Man	Mouv		+		=	
➢ Equitation	Phy	Mouv		+		=	
➢ Escalade	Phy	Mouv		+		=	
➢ Esquive	Phy	Mouv		+		=	
➢ Natation	Phy	Mouv		+		=	
➢ Pister	Man	Mouv		+		=	
_____		Mouv		+		=	
➢ Conn. Animaux	Men	Théo		+		=	
➢ Conn. Dragons	Men	Théo		+		=	
● Conn. Magie	Men	Théo		+		=	
➢ Géographie	Men	Théo		+		=	
➢ Histoire	Men	Théo		+		=	
● Lois	Men	Théo		+		=	
➢ Orientation	Men	Théo		+		=	
● Stratégie	Men	Théo		+		=	
_____		Théo		+		=	
⌖ Astrologie (TH x 2)	Men	Prat		+		=	
☑ Cartographie	Men	Prat		+		=	
➢ Estimation	Men	Prat		+		=	
➢ Herboristerie	Men	Prat		+		=	
➢ Langage des Signes	Men	Prat		+		=	
➢ Lire & Ecrire (INT + 3)	Men	Prat		+		=	
❁ Médecine (TH + 5)	Men	Prat		+		=	
➢ Premiers Soins	Men	Prat		+		=	
_____		Prat		+		=	

Compétences

Nom	Attr	Groupe	Score		Bonus		Total
⌖ Alchimie (TH x 2)	Men	Tech		+		=	
⌖ Armes de Siège (TH + 5)	Man	Tech		+		=	
☒ Armes Mécaniques (TH + 5)	Man	Tech		+		=	
● Artisanat	Man	Tech		+		=	
⌖ Contrefaçon	Man	Tech		+		=	
☒ Explosifs (TH x 2)	Man	Tech		+		=	
⌖ Mécanismes (TH x 2)	Man	Tech		+		=	
⌖ Pièges	Man	Tech		+		=	
_____		Tech		+		=	
➢ Attelages	Man	Manip		+		=	
➢ Cordes	Man	Manip		+		=	
➢ Crochetage	Man	Manip		+		=	
➢ Déguisement	Man	Manip		+		=	
➢ Don Artistique	Man	Manip		+		=	
➢ Jeu	Man	Manip		+		=	
➢ Jongler	Man	Manip		+		=	
➢ Pickpocket	Man	Manip		+		=	
_____		Manip		+		=	
➢ Baratin	Soc	Comm		+		=	
➢ Conte	Soc	Comm		+		=	
➢ Eloquence	Soc	Comm		+		=	
➢ Marchandage	Soc	Comm		+		=	
➢ Psychologie	Soc	Comm		+		=	
● Vie en Cité	Soc	Comm		+		=	
_____		Comm		+		=	
➢ Castes	Soc	Infl		+		=	
● Commandement	Soc	Infl		+		=	
➢ Diplomatie	Soc	Infl		+		=	
➢ Don Artistique	Soc	Infl		+		=	
➢ Dressage	Soc	Infl		+		=	
➢ Intimidation	Soc	Infl		+		=	
➢ Séduction	Soc	Infl		+		=	
_____		Infl		+		=	
_____				+		=	
_____				+		=	
_____				+		=	

Les compétences marquées d'un ➢ sont accessibles à tous. ☑ signifie que la compétence est réservée à la Caste du personnage, alo rs que ● signifie qu'elle est réservée à une autre Caste. Une compétence technique est indiquée par un ⌖ alors qu'une compétence interdite est marquée par un ☒ . Enfin, une compétence à la fois Technique et réservée à une autre Caste est symbolysée par un ❁

Arme	Dés d'init	Bonus d'Attaque	Dommages	Actions	Usure	Portée

Comp. spécialisées	Spécialisation

Armure	Protection	Malus	Usure

Bouclier	Score	Protec.	Cases
			❍❍❍❍ ❍❍❍❍

Avantages / Désavantages

	Coût	Description

Bénéfices & Techniques

Statut	Description des Bénéfices	Description des Techniques
1	Avec une carte le personnage peut tracer un voyage idéal entre deux points	La Croisée des Chemins: MEN + EMP contre 10: le personnage peut comprendre le sens général de n'importe quelle phrase, quelque soit le langage. Un deuxième jet permet d'échanger quelques mots.
2	Le personnage ne se perd plus dans les endroits ou routes déjà visités	Flèche Cardinale: Une fois par tour, avec une arme de distance, le personnage peut renoncer à ses actions pour ne tirer qu'un projectile, aux dommages doublés. A annoncer avant l'INI, aucune action de défense n'étant posssible
3	Avec un jet de MEN + EMP contre 5 il apprend une information par NR sur une région dans laquelle il entre, tant il est en phase avec l'environnement	Porté par le Vent: En dépensant tous ses points de CHA restant (min. 1) le personnage peut éviter n'importe quelle attaque. Les diff. de ses actions le tour suivant sont augm. de 5 et il ne regagne plus de CHA durant ce combat
4	Les animaux sauvages n'attaquent plus le personnage ni le groupe auquel il appartient	Le Couvert de la Nuit: Le personnage peut se rendre discret en utilisant les éléments du décor environnant. Immobile il est invsible. S'il bouge, il est limité à COO mètres par tour, un jet de MEN + PER permettant de le voir. Aucune défense n'est possible et le personnage est répéré s'il est bruyant ou effectue une attaque.
5	Après une nuit de sommeil le perosnnage peut dépenser des points de CHA pour éffacer des cases blessures de n'importe quel type. Ces points ne peuvent être regagnés qu'avec une autre nuit de sommeil. De plus le personnage ne dort que d'un œil et se réveille au moindre danger	L'Œil du Fou: le personnage peut modifier son apparence. Aucun jet n'est possible pour détecter la supercherie.

Statut

Statut	Description
Marcheur	Six compétences à 5, tous les Attributs Majeurs à 1, Chance à 2
Pisteur	Huit compétences à 5, Social et Mental à 2, Chance à 3, 2 privilèges de Caste
Voyageur	Une compétence à 5 dans chacun des huit groupes de compétences, tous les Attributs Majeurs à 2, Empathie à 4, Chance à 3, 3 Privilèges
Solitaire	80 points de compétences, 2 Attributs Majeurs à 4, Empathie à 6, Chance à 6, 5 Privilèges
Orphelin	100 points de compétences, tous les Attributs Majeurs à 3, Empathie à 8, Chance à 10

Privilèges

	Description
☐ Archer (6)	Une flèche gratuite par tour de combat.
☐ Chasseur (6)	Permet d'effectuer une attaque à distance avant le 1er round de combat, s'il est prêt et réussit un jet de MAN + PER contre 20
☐ Compagnons (3)	Une connaissance amicale dans chaque cité de plus de 5000 habitants (hébergement, prêt de matériel, renseignements, ...)
☐ Conn. du Monde (3)	Permet de déterminer la provenance de n'importe quel objet, vêtement, animal ou être humain riens qu'en l'observant
☐ Fils de la Terre (4)	Permet d'imporviser une remède de fortune à n'importe quel mal type poison, fracture, etc… en réussissant un jet de MAN +
☐ Garant (4)	Permet de faire jouer sa réputation pour garantir la bonne foi et l'honnêteté de ses compagnons.
☐ Logistique (2)	Permet au perosnnage de toujours disposer de cartes et plans détaillant les régions principales du monde. A noter que les cités,
☐ Maitrise (5)	Le personnage peut renforcer son armure de 10 points contre une arme dans laquelle il est spécialisé.
☐ Rancune (4)	Permet de conaitre les points faibles d'une catégorie d'animaux (+2 à l'attaque). Le personnage doit choisir le type d'attaque
☐ Solitaire (4)	Le personnage est plus efficace tout seul: +2 en Discrétion, Pistage, Diplomatie et Communication.
☐ Vigilance (5)	Par un jet de MEN + PER ou EMP contre une diff. de 10 à 30, le personnage peut être prévenu d'un danger, même s'il dort

Interdit(s)

	Description
☐ La Loi de l'Amitié	Tu ne refuseras pas ton aide. Le personnage doit toujours aider un compagnon dans le besoin, quel qu'il soit.
☐ La Loi de la Liberté	Tu refuseras d'être enfermé. Le personnage ne doit jamais rester trop longtemps inactif dans un même endroit.
☐ La Loi de la Découverte	Tu te dois d'explorer l'inconnu. Le personnage ne doit pas rester insensible à l'appel de l'inconnu.

Lien Draconique

	Dragon	Niveau

Faveurs	Niveau	Description

Equipement

Fer	Bronze	Argent	Or	Dragon