

JIBE

- sheer
Gofhn

Yas

age: ado 16 taille: poids:

Augure de naissance

Inventaire et visionnaire
matériel

caste Voyageur

avantages

deus en dote (+3)

désavantages (-3)

echec 3pts -5.
ARMES DE PRÉDILECTION

Archer.

init.: ACT.: DOM.:

init.: ACT.: DOM.:

init.: ACT.: DOM.:

expérience

fatalité

homme

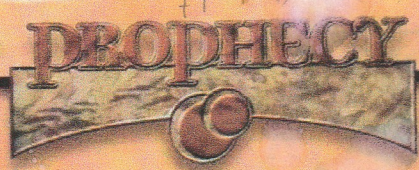
compagnon

CARACTÉRISTIQUES

FORCE (5) 31
INTELLIGENCE 6
COORDINATION 6
PRÉSENCE 4
RÉSISTANCE (7) 6
VOLONTÉ 4
PERCEPTION (5)
EMPATHIE (4) 5

ATTRIBUTS

PHYSIQUE 5
MENTAL 4
MANUEL 5
SOCIAL 5



Renomé = 1

seuils de blessure (VOL + RES)	10
types de blessures	malus
égratignure: 1-10	
légère: 11-20	-1
grave: 21-30	-3
fatale: 31-40	-5
mort: 41+	

INITIATIVE 3
ARMURE 10
fourme +8
usure +3 débouché

CHANCE

MAÎTRISE



PHYSIQUE	5
COMBAT	
Armes contondantes.....	—
Armes d'hast.....	—
Armes de distance.....	6
Armes doubles.....	—
Armes spéciales.....	—
Armes tranchantes.....	2
Bouclier.....	—
Corps à corps.....	4
.....	—
.....	—
.....	—
MOUVEMENT	
Acrobatie.....	8
Athlétisme.....	6
Discrétion.....	5
Équitation.....	—
Escalade.....	5
Esquive.....	5
Natation.....	2
Pister.....	4
.....	—
.....	—

MENTAL	4
THÉORIE	
Conn. de la magie.....	—
Conn. des animaux.....	—
Conn. des dragons.....	4
x Géographie.....	9
Histoire.....	—
Lois.....	—
x Orientation.....	7
Stratégie.....	—
.....	—
.....	—
.....	—
PRATIQUE	
Astrologie.....	—
Cartographie.....	—
Estimation.....	4
Herboristerie.....	4
Langage des signes.....	—
Lire et écrire.....	1
Médecine.....	—
Premiers soins.....	—
.....	5
.....	—

MANUEL	5
TECHNIQUE	
Alchimie.....	—
Armes de siège.....	—
Armes mécaniques.....	4
Artisanat.....	4
Contrefaçon.....	—
Explosifs.....	—
Mécanismes.....	2
Pièges.....	1
.....	—
.....	—
.....	—
MANIPULATION	
Attelages.....	—
Cordes.....	4
Crochetage.....	3
Déguisement.....	—
Don artistique.....	—
Jeu.....	—
Jongler.....	—
Pickpocket.....	—
.....	—
.....	—

SOCIAL	4
COMMUNICATION	
Baratin.....	2
Conte.....	5
Éloquence.....	—
Marchandage.....	4
Psychologie.....	—
Vie en cité.....	4
.....	—
.....	—
.....	—
INFLUENCE	
Castes.....	24
Commandement.....	—
Diplomatie.....	—
Don artistique.....	—
Dressage.....	—
Intimidation.....	—
Séduction.....	—
.....	—
.....	—

16ème + 6 = + 2 par niveau de réussite.

ne jamais mettre au point les autres

caste : VOYAGEUR

statut :

bénéfices

techniques

privileges - ARCHER (6) 2 flèche
 - SOLITAIRE (1) +2 / enclos
 / dissection
 / pistes
 / diplomatie
 / communication

Lien draconique

niveau

aveurs

interdits

ÉQUIPEMENT

Armes

NOM	initiative action	dommages	spécial
- <u>DAGUE</u>	+0 en melle +1 corp 8 corp	F+6+1 de 10	+2 de dégats
- <u>ARC commun.</u>	0	F+6+1 de 10	part 40 max. 100
- <u>épée courte.</u>	0	Attaque éclat	→ Approvisionnement en action
- <u>Arc composite</u>	0	F+8+1 de 10	
		F+12+1 de 10	120 240

Matériel

- sac à dos. de voyage
- collier Indigène
- matériel pour la montagne.

vêtements Armure

cote de maille léger
 10 pts d'armure
 flèche 25
 + 50 carquois
 sac de voyage

pénalités

possessions Richesse



Dragon
 or
 Argent
 Bronze
 fer