

Nom

Pays d'origine

Augure

Age

Taille

Yeux

Cheveux

Poids

<b>FOR</b> Force		<b>RES</b> Résistance		<b>PHY</b> Physique	
<b>INT</b> Intelligence		<b>VOL</b> Volonté		<b>MEN</b> Mental	
<b>COO</b> Coordination		<b>PER</b> Perception		<b>MAN</b> Manuel	
<b>Pré</b> Présence		<b>EMP</b> Empathie		<b>SOC</b> Social	
<b>MAI</b> Maîtrise		<b>CHA</b> Chance		<b>INI</b> Initiative	
				<b>XP</b> 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 articulées	Phy	Com	___ + ___	= ___	
➤ Armes contondantes	Phy	Com	___ + ___	= ___	
➤ Armes de choc	Phy	Com	___ + ___	= ___	
➤ Armes de jet	Phy	Com	___ + ___	= ___	
➤ Armes doubles	Phy	Com	___ + ___	= ___	
➤ Armes d'hast	Phy	Com	___ + ___	= ___	
➤ Armes tranchantes	Phy	Com	___ + ___	= ___	
➤ Bouclier	Phy	Com	___ + ___	= ___	
➤ Corps à Corps	Phy	Com	___ + ___	= ___	
➤ _____	Phy	Com	___ + ___	= ___	
➤ _____	Phy	Com	___ + ___	= ___	
➤ _____	Phy	Com	___ + ___	= ___	
➤ Acrobatie	Phy	Mouv	___ + ___	= ___	
➤ Athlétisme	Phy	Mouv	___ + ___	= ___	
➤ Cavalerie aérienne	Phy	Mouv	___ + ___	= ___	
➤ Equitation	Phy	Mouv	___ + ___	= ___	
➤ Escalade	Phy	Mouv	___ + ___	= ___	
➤ Esquive	Phy	Mouv	___ + ___	= ___	
➤ Natation	Phy	Mouv	___ + ___	= ___	
➤ _____	Phy	Mouv	___ + ___	= ___	
➤ _____	Phy	Mouv	___ + ___	= ___	
➤ _____	Phy	Mouv	___ + ___	= ___	
➤ Chimie (TH + 5)	Men	Théo	___ + ___	= ___	
➤ Conn. Animaux	Men	Théo	___ + ___	= ___	
➤ Explosifs	Men	Théo	___ + ___	= ___	
➤ Lois	Men	Théo	___ + ___	= ___	
➤ Philosophie humaniste	Men	Théo	___ + ___	= ___	
➤ Orientation	Men	Théo	___ + ___	= ___	
➤ Stratégie	Men	Théo	___ + ___	= ___	
➤ _____	Men	Théo	___ + ___	= ___	
➤ _____	Men	Théo	___ + ___	= ___	
➤ _____	Men	Théo	___ + ___	= ___	
➤ _____	Men	Théo	___ + ___	= ___	
➤ Alchimie (TH x 2)	Men	Prat	___ + ___	= ___	
➤ Astrologie (TH x 2)	Men	Prat	___ + ___	= ___	
➤ Estimation	Men	Prat	___ + ___	= ___	
➤ Lire & Ecrire	Men	Prat	___ + ___	= ___	
➤ Médecine (TH + 5)	Men	Prat	___ + ___	= ___	
➤ Premiers Soins	Men	Prat	___ + ___	= ___	
➤ Vie en Cité	Men	Prat	___ + ___	= ___	
➤ _____	Men	Prat	___ + ___	= ___	
➤ _____	Men	Prat	___ + ___	= ___	
➤ _____	Men	Prat	___ + ___	= ___	
➤ _____	Men	Prat	___ + ___	= ___	

### Compétences

Nom	Attr	Groupe	Score	bonus	Total
➤ Armes de Siège (TH + 5)	Man	Tech	___ + ___	= ___	
➤ Contrefaçon	Man	Tech	___ + ___	= ___	
➤ Discrétion	Man	Tech	___ + ___	= ___	
➤ Mécanisme (TH x 2)	Man	Tech	___ + ___	= ___	
➤ Pièges	Man	Tech	___ + ___	= ___	
➤ Pister	Man	Tech	___ + ___	= ___	
➤ _____	Man	Tech	___ + ___	= ___	
➤ _____	Man	Tech	___ + ___	= ___	
➤ _____	Man	Tech	___ + ___	= ___	
➤ _____	Man	Tech	___ + ___	= ___	
➤ Ar poudre noire (TH + 5)	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ Armes à projectile	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ Ar mécaniques (TH + 5)	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ Attelages	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ Crochetage (TH + 5)	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ Déguisement	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ Déverrouillage	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ Don Artistique	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ Don Artistique	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ Don Artistique	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ Jeu	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ Jongler	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ Machine volantes	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ _____	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ _____	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ _____	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ _____	Man	Mani	___ + ___	= ___	
➤ Baratin	Soc	Com	___ + ___	= ___	
➤ Eloquence	Soc	Com	___ + ___	= ___	
➤ Etiquette	Soc	Com	___ + ___	= ___	
➤ Psychologie	Soc	Com	___ + ___	= ___	
➤ _____	Soc	Com	___ + ___	= ___	
➤ _____	Soc	Com	___ + ___	= ___	
➤ Art de la scène	Soc	Influ	___ + ___	= ___	
➤ Art de la scène	Soc	Influ	___ + ___	= ___	
➤ Art de la scène	Soc	Influ	___ + ___	= ___	
➤ Commandement	Soc	Influ	___ + ___	= ___	
➤ Diplomatie	Soc	Influ	___ + ___	= ___	
➤ Hypnose	Soc	Influ	___ + ___	= ___	
➤ Intimidation	Soc	Influ	___ + ___	= ___	
➤ Séduction	Soc	Influ	___ + ___	= ___	
➤ _____	Soc	Influ	___ + ___	= ___	
➤ _____	Soc	Influ	___ + ___	= ___	
➤ _____	Soc	Influ	___ + ___	= ___	
➤ _____	Soc	Influ	___ + ___	= ___	

Les compétences en italique sont interdite par les dragons ©

Arme	Initiative	Bonus toucher	Dommages	Actions	Usure	Portée	Notes

### Bouclier

Score	Protec

### Armure

Protection	Malus	Usure

avantages		Désavantages	

### Statut de guerrier sacré :

## 1 – Servant

**Requiert :** TH à 3, physique à 5, mental à 5, compétence d'arme à 6, philosophie humaniste à 4 et 2 privilèges humaniste.

**Bénéfice :** une Spécialisation de combat, ainsi que la compétence armes mécaniques.

° **Attendre son heure** : permet d'ajouter sa TH à ses jets d'esquive ou de parade et ce autant de fois par tour que son grade.

## 2 – Aspirant

**Requiert :** TH à 4, physique à 6, mental à 6, toutes les compétence du profil à 6, philosophie humaniste à 6, commandement à 4 et au moins un pouvoir de l'esprit.

**Bénéfice :** le personnage peut regagner deux points de Ferveur en rayant deux cercles de TH.

° **Agir pour l'avenir** : le guerrier peut relancer tout jet visant à agir à l'encontre de l'autorité draconique et ce autant de fois par jour que sa TH.

### 3 – Champion

**Requiert :** TH à 4, physique à 7, mental à 8, toutes les compétence du profil à 8, philosophie humaniste à 8, commandement à 7 et au moins deux pouvoirs de l'esprit.

**Bénéfice :** le personnage ajoute une case de blessure à chacun de ses niveaux de blessure.

° **Vengeance refoulée** : le guerrier peut ajouter sa TH à tous ses jets d'attaque, de parade, d'esquive et de dommages contre tout adversaire possédant au moins 3 en TD.

Equipement									
Sac a dos		Pochette à herbes		Poches		Bourse		Animaux	
						Dragon :  Dracs d'Or :  Dracs d'Argent :  Dracs de Bronze :  Dracs de Fer :  <b>Autres richesses</b>			
Poids total			Poids total		Poids total				

### Privilèges Humanistes :

○ Résistant de l'ombre :

Le personnage a décidé de lutter secrètement contre l'hérésie draconique. Il obtient un bonus de +1 à toutes ses actions de discrétion, d'orientation, de vie en cité et de contrefaçon visant à agir à l'encontre de l'autorité draconique ou en saper les bases.

○ Chercheur :

Le personnage est lié à l'Ordre Secret de l'Évolution, qui rassemble les savants et inventeurs Humanistes. Sans connaître une liste de membres, ce privilège permet de se faire reconnaître des autres membres par l'usage de mots de passe variants selon les conjonctions stellaires. Un jet classique a une difficulté de 15. Le rater indique un mot de passe erroné et inutilisable. Posséder ce privilège est un moyen sûr de retrouver des confrères cachés car l'usage des mots de passe peut se mêler à une discussion anodine.

○ **Mage impérial :**

Permet de posséder une autorisation de l'Empire Nésora pour y pratiquer la magie. Le personnage fait partie du Corps des Mages Impériaux et doit y obéir. Ce privilège est le seul moyen de pratiquer librement la magie en Nésora et d'éviter les interrogatoires sans fin des miliciens, les rixes et les pierres que les paysans jettent aux mages draconistes ...

○ Réseau :

Permet de connaître lieux de réunion et des signes de reconnaissance de base. Dans une cité draconiste, le personnage pourra jeter 1d10 sous sa chance actuelle pour réussir à entrer en contact avec un sympathisant. Dans une cité Nésorienne, ce jet s'effectue sous sa chance + TH. Le meneur peut accorder des bonus ou malus, voire interdire ce jet si le contact est impossible à établir ou soumis à d'autres conditions.

○ La force de l'âme :

Grâce à ce privilège, le personnage peut ajouter sa TH à la valeur de base de tous ses jets de résistance face à un sortilège, un pouvoir ou une capacité d'origine draconique. Ce privilège n'est utilisable que lorsque le personnage est directement visé par un effet de ce type, mais il peut s'agir d'une agression physique, mentale ou psychologique.

○ **Les cercles du progrès :**

Rompus à toutes les formes de progrès, les humanistes ignorent la limite imposée par leur TH dans le développement des compétences qui y sont soumises. Pour les possesseurs de ce privilège, la limite est de  $10+TH$  et non plus  $5+TH$ .

Renommée			
L'empire de solyr		La principauté de la marne	
Kern		Griff	
Kar		Kali	
Les marches alysées		L'empire nésora	
La forêt de solor		La pomyrie	
Les terres de galys		Jaspor	
Le royaume des fleurs		Ysmir	
La forêt mère		L'empire zûl	



Poids transportable	
Normal	/
Max	/

**Restriction :**

Les guerriers sacrés ne peuvent développer aucune Sphère ou Discipline de magie et ne peuvent plus s'en servir s'ils en possédaient avant leur conversion, sous peine de perdre tous les pouvoirs liés à leur grade de guerrier sacré.

Pouvoirs de l'esprit						Ferveur
Noms	Mental	Coût	Portée	Jet	Effet	