

Nom

Pays d'origine

Augure

Age

Taille

Yeux

Cheveux

Poids

FOR

Force

RES

Résistance

PHY

Physique

INT

Intelligence

VOL

Volonté

MEN

Mental

COO

Coordination

PER

Perception

MAN

Manuel

Pré

Présence

EMP

Empathie

SOC

Social

MAI

Maîtrise

CHA

Chance

INI

Initiative

XP

Expérience

### 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 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	—	+	—
➤ Equitation	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Escalade	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Esquive	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Natation	Phy	Mouv	—	+	—
➤ —	Phy	Mouv	—	+	—
➤ —	Phy	Mouv	—	+	—
➤ —	Phy	Mouv	—	+	—
➤ —	Phy	Mouv	—	+	—
➤ —	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Castes	Men	Théo	—	+	—
➤ Conn. Animaux	Men	Théo	—	+	—
➤ Conn. Magie	Men	Théo	—	+	—
➤ Interprétation des rêves	Men	Théo	—	+	—
➤ —	Men	Théo	—	+	—
➤ —	Men	Théo	—	+	—
➤ —	Men	Théo	—	+	—
➤ —	Men	Théo	—	+	—
➤ —	Men	Théo	—	+	—
➤ —	Men	Théo	—	+	—
➤ —	Men	Théo	—	+	—
➤ Analyse	Men	Prat	—	+	—
➤ Cartographie des rêves	Men	Prat	—	+	—
➤ Estimation	Men	Prat	—	+	—
➤ Méditation	Men	Prat	—	+	—
➤ Premiers Soins	Men	Prat	—	+	—
➤ Psychométrie	Men	Prat	—	+	—
➤ Soins oniriques	Men	Prat	—	+	—
➤ touche de perfection	Men	Prat	—	+	—
➤ —	Men	Prat	—	+	—
➤ —	Men	Prat	—	+	—
➤ —	Men	Prat	—	+	—
➤ —	Men	Prat	—	+	—
➤ —	Men	Prat	—	+	—



Blessures	Malus	Dommmages	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
➤ Enchantement	Man	Tech	—	+	—
➤ Discrétion	Man	Tech	—	+	—
➤ Pister	Man	Tech	—	+	—
➤ —	Man	Tech	—	+	—
➤ —	Man	Tech	—	+	—
➤ —	Man	Tech	—	+	—
➤ —	Man	Tech	—	+	—
➤ —	Man	Tech	—	+	—
➤ —	Man	Tech	—	+	—
➤ —	Man	Tech	—	+	—
➤ Attelages	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	—	+	—
➤ —	Man	Mani	—	+	—
➤ —	Man	Mani	—	+	—
➤ —	Man	Mani	—	+	—
➤ —	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	—	+	—
➤ —	Soc	Com	—	+	—
➤ —	Soc	Com	—	+	—
➤ —	Soc	Com	—	+	—
➤ Art de la scène	Soc	Influ	—	+	—
➤ Art de la scène	Soc	Influ	—	+	—
➤ Art de la scène	Soc	Influ	—	+	—
➤ Chants oniriques	Soc	Influ	—	+	—
➤ Diplomatie	Soc	Influ	—	+	—
➤ Intimidation	Soc	Influ	—	+	—
➤ Séduction	Soc	Influ	—	+	—
➤ —	Soc	Influ	—	+	—
➤ —	Soc	Influ	—	+	—
➤ —	Soc	Influ	—	+	—
➤ —	Soc	Influ	—	+	—

Arme	Initiative	Bonus toucher	Dommmages	Actions	Usure	Portée	Notes

Bouclier

Score

Protec

Armure

Protection

Malus

Usure

Avantages		Désavantages	
		Marque de Nénya	Moment de contemplation ou absence inopportun. Pouvoir de Nénya

### Statut de mage :

1 – Apprenti

**Requiert** : Sphère des rêves à 4, 1 Discipline à 5, Mental à 4, Intelligence à 4.

**Bénéfice** : Le mage est capable de déchiffrer les bracelets de mage et lire les matrices. Il a le droit a une spécialisation de combat ou de Théorie.

° **La matière** : Il peut créer et modeler un peu de matière qui correspond aux sphères qu’il maîtrise, un fois par jour.

2 – Initié

**Requiert** : Sphère des rêves à 5, 1 Discipline à 6, Mental à 5, Intelligence à 5, 5 sorts de niveau 1.

**Bénéfice** : Permet de reconnaître un sort avec un jet de Mental + Intelligence contre une difficulté de 15 et 10 si c'est sa sphère de prédilection.

° **L'esprit** : Le mage dispose de 2NR gratuit par jour.

3 – Mage

**Requiert** : Sphère des rêves à 6, 2 Sphères à 3, 2 Discipline à 5, Mental à 6, Maîtrise à 4, Intelligence à 6, 4 sorts de niveau 2, 3 privilèges.

**Bénéfice** : Le mage est autorisé à créer des sorts et des matrices.

° **La volonté** : En dépensant 2pts de chance et 2pts de magie le mage peut lancer un dé de plus pour un de ses jet de discipline.

4 – Archi Mage

**Requiert** : Sphère des rêves à 8, 3 sphères à 4, 1 Discipline à 8, Maîtrise à 5, Intelligence à 7, 3 sorts de niveau 3, 5 privilèges.

**Bénéfice** : Le mage ajoute le niveau de sa sphère pour ses jets de résistance contre la sphère correspondante.

° **La flamme** : Une fois par combat, le mage lance un sort de magie instinctive sans dépenser de points de magie.



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>			
<b>Poids total</b>		<b>Poids total</b>		<b>Poids total</b>					

### Privilèges :

- **Anonymat** (4) Il peu se faire passer pour un membre d’une autre caste. La difficulté est augmentée de 5 localiser ou deviner ses émotions par magie. Un jet de social+empathie difficulté 20 permet de le démasquer.
- **Aura** (3) Permet de se faire reconnaître sauf si le mage précise qu’il l’a masque, Mental+Volonté contre Mental+ Empathie. Ajouté son statut aux jets de social avec des mage.
- **Emp élémentaire** (5) En effectuant un rituel de 10 min, le mage regagne 3+2/NR points de magie sur un jet de Mental+Empathie avec une difficulté de 10. Utilisable niveau de statut par jour.
- **Laboratoire** (5) Permet d’avoir accès facilement au laboratoire des académies de magie. Donne un bonus de +3 pour apprendre les sorts et permet de faire le plein de rune simple.
- **Leurre** (3) Permet de lancer un sort de magie instinctive de manière illusoire sur une seule cible avec une durée de 1 tour. On utilise un jet de Mental+magie instinctive contre Mentale+Volonté de la cible.
- **Messenger** (2) Permet de disposer d’un petit animal capable de porter un message à un endroit déterminé.
- **Messenger onirique** (5) Permet de disposer d'un esprit des rêves, un flux, capable de porter un message à quelqu’un très rapidement puisqu’il passe à travers les Eeries et les rêves.
- **Prédisposition** (5) La complexité des sorts, pour la Discipline ou la Sphère concernée, est abaissée de 5 pour calculer la durée d’apprentissage. Peut être choisi 2 fois.
- **Prévoyance** (2) Permet au mage de toujours disposer des clés dont il a besoin. Sauf périssable et très rare ou très coûteux.
- **Protection des Eeris** (4) Permet de recevoir l’aide d’esprits des rêves et de la nature. Elle est imprévisible et incontrôlable.
- **Sortilège fétiche** (4) Le mage gagne un bonus de +2 pour lancer le sort en question. Peu être choisi 2 fois.
- **Sort fétiche rêve** (4) Le mage gagne un bonus de +4 pour lancer le sort en question. Peu être choisi autant de fois que son statut.
- **Style** (3) Permet de remplacer une clé par une autre de la même famille. Augmente la renommée de 1 avec les mages a partir du moment qu’il a été reconnu.
- **Tuteur** (4) Un mage de la même école de magie et de niveau supérieur a pris le personnage sous son aile.
- **Tuteur spécialisé** (2) Un voyageur de niveau supérieur a pris le personnage sous son aile.
- **Voyageur** (?) Permet de prendre un privilège de voyageur.

- **Apprenti** (6) Permet d’avoir un jeune apprenti pour aider le mage pendant quelques années. (Il faut l’instruire)
- **Engagement** (8) Permet d’ignorer une fois par combat et pour un tour, tous les malus découlant de ses blessures.
- **Mémoire** (8) Permet de demander au MJ de lui rappeler une information pouvant aller d’un mois à un an.

○ \_\_\_\_\_

○ \_\_\_\_\_

○ \_\_\_\_\_

Renommée			
L'empire de solyr		La principauté de la mame	
Kern		Griff	
Kar		Kali	
Les marches alysées		L'empire nésora	
La foret de solyr		La pomyrie	
Les terres de galyrs		Jaspor	
Le royaume des fleurs		Ysmir	
La foret mère		L'empire zöl	



Poids transportable	
<b>Normal</b>	/
<b>Max</b>	/

### Interdits de caste :

- **Loi du pacte** : Tu n'abuseras pas de ta force. Un mage qui abuse outrageusement de sa magie risque de s'attirer les foudres de son collègue et celle de tous les autres mages, pour qui la discrétion est mère d'humilité.
- **Loi du partage** : Tu dois transmettre ton savoir. Ceux qui se montrent trop secrets et égoïstes, ne recherchant bien souvent que le pouvoir pour servir leurs propres intérêts, sont dangereux pour la société et peuvent être traités comme des criminels.
- **Loi de la prudence** : Tu te dois d'être vigilant. Ceux qui pratiquent la magie sans se soucier des conséquences que leur art peut entraîner chez les autres peuvent être bannis des écoles