

Avantages		Désavantages	

Statut de voyageurs :

1 – Marcheur

Requiert : 6 comp à 5, tous les attributs à 3 et Chance à 2.

Bénéfice : Connaissance des meilleurs itinéraires. Spécialisation Mouvement ou Théorie.

° **A la croisée des chemins :** Mental + Empathie contre une diff de 10 permet de comprendre le sens générale d'une phrase. Un second jet permet de comprendre quelques mots.

2 – Pisteur

Requiert : 8 Comp à 5, Social et Mental à 4, Chance à 3 et 2 Privilèges.

Bénéfice : Quand il a visité un lieu, il ne peut plus se perdre.

° **Porté par les vents :** Permet d'esquiver une attaque en dépensant tous ses points de chance. Au tour suivant +5 a ses actions.

3 – Voyageur

Requiert : 1 Comp à 5 dans les 8 catégories, tous les attributs à 4, Empathie à 4, Chance à 5 et 3 Privilèges.

Bénéfice : Sur un jet de Mental + Empathie contre une diff de 5, permet d'apprendre une information sur un lieux nouveau par NR.

° **Projectile cardinal :** si il regroupe toutes ses actions pour tirer une seule flèche, il double les dommages.

4 – Solitaire

Requiert : 80pts de Comp, 2 attributs à 6, Empathie à 6, Chance à 6 et 5 Privilèges.

Bénéfice : Il est considéré comme faisant partie de la nature, les animaux ne l'attaque pas.

° **Le couvert de la nuit :** Il est presque indétectable la nuit. Jet de mental + perception contre une diff de 20 pour l'entendre. Si il arrive a moins de 5m d'une cible il gagne une attaque avec -10 a la diff, impossible à éviter.



Equipement				
Sac a dos	Pochette à herbes	Sacoche	Bourse	Animaux
			Dragon : Dracs d'Or : Dracs d'Argent : Dracs de Bronze : Dracs de Fer : Autres richesses	

Privilèges :

- **Archer (6)** Permet de tirer une flèche gratuite pendant son dé d'initiative le plus faible.
- **Chasseur (6)** Permet de tirer une flèche avant le début du tour. Le voyageur doit être prêt à tiré et réussir un jet de Manuel+Perception diff 20.
- **Compagnons (3)** Permet d'avoir un ami dans une cité au choix (_____).
- **Conn. du monde (3)** Permet de déterminer l'origine de n'importe quel objets, personnes, ...
- **Enigmatique (3)** Permet de masquer ses valeurs personnelles (tendances). La difficulté de tout jets visant à définir les tendances est augmentée de 10.
- **Fils de la terre (4)** Permet d'improviser un remède valable 24h. Jet de Manuel + Survie contre une diff 15. La difficulté est réduite de 5 si le personnage à la compétence survie appropriée.
- **Garant (3)** Permet de jouer de sa réputation et de son statut pour faire prévaloir de sa bonne foi et de son honnêteté. Donne un bonus aux jets de social égal au statut du voyageur.
- **Logistique (2)** Permet de toujours avoir une carte sommaire de la région ou il se trouve.
- **Maîtrise d'armure (3)** Permet d'augmenter de 10pts la résistance d'une armure contre une arme dans laquelle on est spécialisé.
- **Rancune (4)** +2 pour toucher une créature particulière (_____) avec un type d'arme (_____).
- **Solitaire (4)** +2 quand il est seul pour les jets de discrétion, pister, diplomatie et commandement.
- **Vigilance (5)** Permet avec un jet de Mental+(perception ou empathie) de sentir un danger.

- **Ambassade (6)** Permet de disposer d'un sauf conduit officiel. Il faut en établir l'origine (_____).
- **Familier (2)** Permet de disposer d'un animal intelligent, il peut rendre de petits services.
- **Linguistique (8)** Permet de comprendre tous les dialectes de Kor.

- _____
- _____
- _____

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



Poids transportable	
Normal	/
Max	/

Interdits :

- **Loi de l'amitié :** Tu ne refuseras pas ton aide. Habitué à la solitude de leurs errances, les voyageurs ont pour tradition de ne jamais refuser leur aide à un compagnon dans le besoin, qu'il s'agisse d'un membre de leur caste, d'un autre citoyen ou de n'importe quel être humain.
- **Loi de la découverte :** Tu te dois d'explorer l'inconnu. Un voyageur ne peut rester insensible à l'appel de l'inconnu. S'il entend parler d'un endroit inexploré, d'un vallon isolé ou d'un site légendaire, il se doit de tenter de découvrir. C'est sa nature et, s'il n'y obéit pas, il perdra son statu de voyageur.
- **Loi de la liberté :** Tu dois refuser d'être enfermé. Un voyageur contraint à rester dans un même endroit meurt peu à peu. Il a besoin de liberté et de se déplacer. Emprisonné, enchaîné, il perd toute raison de vivre et dépérit.