

RUINES

Nom du Personnage

Vera

Origine

Garde

Carrière

Chevaleresse

Défauts

Dévote

Agressive

Carrure

4

Adresse

4

Empathie

3

Esprit

3

Âme

5

Cicatrices



Vaillance

/ 18

Destin

/ 6

Protection

3

Fatigue

Expérience

/

Historique

Ancien militaire, votre père vous enseigna très tôt le maniement de l'épée. Votre force de caractère vous a permis de vous affirmer et de prendre le commandement des gardes du refuge.

Armes :

Dégâts :

Propriétés :

Épée

+4

+1 niveau de Prédiction.

Armure et bouclier :

Protection :

Malus :

Propriétés :

Prédiction de Combat **7**

Prédiction de Tir **1**

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

COMPÉTENCES

	Score	Caractéristique	Expertise	Niveau	Bonus / Malus
<i>Compétence de Connaissance</i>					
☛ Académique	5	Esprit	3	2	+ / -
☛ Éther	5	Âme	5		+ / -
☛ Nature	5	Âme	5		+ / -
<i>Compétence de Déplacement</i>					
☛ Athlétisme	6	Carrure	4	2	+ / -
☛ Équitation	3	Empathie	3		+ / -
☛ Orientation	5	Âme	5		+ / -
<i>Compétence de Filou</i>					
☛ Discrétion	4	Adresse	4		+ / -
☛ Larcin	4	Adresse	4		+ / -
☛ Perception	5	Empathie	3	2	+ / -
<i>Compétence Magique</i>					
☛ Affect	-	Empathie			+ / -
☛ Concept	-	Esprit			+ / -
☛ Essence	-	Âme			+ / -
<i>Compétence Martiales</i>					
☛ Combat	8	Carrure	4	2	+ / -
☛ Esquive	6	Adresse	4	2	+ / -
☛ Tir	4	Adresse	4		+ / -
<i>Compétence de Métier</i>					
☛ Alchimie	3	Esprit	3		+ / -
☛ Artisanat	3	Esprit	3		+ / -
☛ Médecine	3	Esprit	3		+ / -
<i>Compétence Sociales</i>					
☛ Autorité	9	Âme	5	2	+ / -
☛ Baratin	3	Empathie	3		+ / -
☛ Influence	3	Esprit	3		+ / -
<i>Compétence de Survie</i>					
☛ Détermination	7	Âme	5	2	+ / -
☛ Endurance	4	Carrure	4		+ / -
☛ Survie	3	Empathie	3		+ / -

Talents

Garnison : Le groupe est accompagné par un soldat (PNJ) qui aide les Héros en combat.

Chevalier : Une fois par combat, vous pouvez annuler les effets d'un Haut Fait adverse vous ciblant.

Escrimeur : Vous gagnez deux niveaux de Prédiction lorsque vous n'utilisez qu'une arme légère et rien dans l'autre main.

Rassurant : Vos alliés bénéficient d'un bonus de +2 contre la peur lorsque vous êtes à leurs côtés.

Ressources

Pièces d'Or **2**

Provisions

Souple

Solvant

Robuste

Réactif

Dur

Équipements

Lanterne

Éclaire les Zones Voisines. Consomme 1 Réactif par jour.

RUINES

Nom du Personnage

Soldat

Origine

Carrière

Défauts

Carrure

Adresse

Empathie

Esprit

Âme

Cicatrices



Vaillance

/ 14

Destin

/

Protection

4

Fatigue

Expérience

/

Historique

Armes :

Dégâts :

Propriétés :

Lance - Combat +6

+3

Peut être lancée comme une arme de jet.
Allonge : vous disposez d'un bonus de +2 en combat
Vous perdez ce bonus contre un adversaire qui remporte un assaut contre vous.

Armure et bouclier :

Protection :

Malus :

Propriétés :

Prédiction de Combat



Prédiction de Tir



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12