

RUINES

Nom du Personnage

Brana

Origine

Artisan

Carrière

Chasseur

Défauts

Solitaire

Mesquine

Carrure

3

Adresse

4

Empathie

5

Esprit

3

Âme

4

Cicatrices



Vaillance

/ 16

Destin

/ 8

Protection

1

Fatigue

Expérience

/

Historique

Vous étiez très jeune lorsque votre mère vous a offert votre premier arc. Vous avez pris l'habitude d'arpenter la lande et d'y trouver votre pitance. Désormais vous aidez le refuge à survivre.

Armes :

Dégâts :

Propriétés :

Dague

+2

Peut être lancée comme une arme de jet. Vos jets de compétence de combat peuvent utiliser la caractéristique Adresse plutôt que Carrure.

Arc de guerre

+2

Haut Fait Visée sûre : Vous pouvez relancer votre jet de tir mais sans Prédiction et avec un malus de -2.

Haut Fait Feu nourri : +2 aux dégâts pour ce tir. Vous dépensez deux munitions au lieu d'une.

Armure et bouclier :

Protection :

Malus :

Propriétés :

Pourpoint

1

Prédiction de Combat **1**

Prédiction de Tir **4**

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

Talents

Forge : Le groupe a accès à une forge et peut utiliser l'artisanat plus efficacement.

Chasseur : Une fois par rencontre, vous pouvez relancer un jet de compétence du groupe Résilience.

Abri sûr

Lorsque vous faites un bivouac en voyage, chaque membre du groupe supprime 1 niveau de Fatigue supplémentaire.

Ressources

Provisions

Solvant

Réactif

Pièces d'Or

Souple

Robuste

Dur

Équipements

Matériel de chasse (collet, pièges...) +2 au jet de Survie pour chasser.

5 Torches, éclaire votre Zone pendant 1 heure.

Carquois de 10 flèches