

# RUINES

Nom du Personnage  
**Koffi**

Origine  
**Meneur**

Carrière  
**Explorateur**

Défauts  
**Méfiant**  
**Hypocrite**

Carrure **3**

Adresse **4**

Empathie **3**

Esprit **4**

Âme **5**

Cicatrices



Vaillance / **14**

Destin / **10**

Protection **2**

Fatigue

Expérience /

Historique

Originaire du Mathar, vous parcourez le monde. Vous avez été invité par des diplomates des Landes d'Ivir pour parler de votre pays. Mais depuis que la terre a tremblé et que la guerre fait rage, vous vous retrouvez bloqué dans un village.

Armes :

Dégâts :

Propriétés :

**Arc de chasse**

**+1**

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.

**Sabre**

**+3**

Haut Fait Feinte : Vous pouvez relancer votre jet de combat mais sans Prédiction et avec un malus de -2.

Armure et bouclier :

Protection :

Malus :

Propriétés :

**Gambison**

**2**

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	4	Esprit	4		+ / -
☞ Éther	5	Âme	5		+ / -
☞ Nature	7	Âme	5	2	+ / -
<i>Compétence de Déplacement</i>					
☞ Athlétisme	3	Carrure	3		+ / -
☞ Équitation	3	Empathie	3		+ / -
☞ Orientation	9	Âme	5	2	+ / -
<i>Compétence de Filou</i>					
☞ Discrétion	5	Adresse	4	1	+ / -
☞ Larcin	4	Adresse	4		+ / -
☞ Perception	5	Empathie	3	2	+ / -
<i>Compétence Magique</i>					
☞ Affect	-	Empathie			+ / -
☞ Concept	-	Esprit			+ / -
☞ Essence	-	Âme			+ / -
<i>Compétence Martiales</i>					
☞ Combat	3	Carrure	3		+ / -
☞ Esquive	6	Adresse	4	2	+ / -
☞ Tir	6	Adresse	4	2	+ / -
<i>Compétence de Métier</i>					
☞ Alchimie	4	Esprit	4		+ / -
☞ Artisanat	4	Esprit	4		+ / -
☞ Médecine	4	Esprit	4		+ / -
<i>Compétence Sociales</i>					
☞ Autorité	9	Âme	5	2	+ / -
☞ Baratin	3	Empathie	3		+ / -
☞ Influence	4	Esprit	4		+ / -
<i>Compétence de Survie</i>					
☞ Détermination	7	Âme	5	2	+ / -
☞ Endurance	4	Carrure	3	1	+ / -
☞ Survie	5	Empathie	3	2	+ / -



## Talents

**Serviteur :** Le groupe est accompagné par un serviteur (PNJ) qui aide les Héros dans les jets de groupe (+1), mais ne se bat pas.

**Explorateur :** Une fois par rencontre, vous pouvez relancer un jet de compétence du groupe Déplacement.

**Discours Héroïque :**

Vous pouvez faire un discours héroïque, Autorité Ardu (16) pour annuler les effets de la peur sur autant d'alliés que votre Marge de réussite.

## Ressources

Provisions

Solvant

Réactif

Pièces d'Or

Souple

Robuste

Dur

## Équipements

**Carquois de 10 flèches**

**5 Torches**

**Éclaire votre Zone pendant 1 heure.**

**Matériel d'escalade (corde, marteau, pitons...) +2 en Athlétisme pour grimper une paroi.**