

RUINES

Nom du Personnage

Borya

Origine

Fermier

Carrière

Guerrier

Défauts

Ambitieux

Humiliant

Carrure

5

Adresse

3

Empathie

4

Esprit

3

Âme

4

Cicatrices



Vaillance

/ 18

Destin

/ 6

Protection

4

Fatigue

Expérience

/

Historique

Fils de fermier, vous êtes

habitué aux tâches rudes.

La nature vous a doté d'une

grande force que vous mettez

au service du refuge pour

assurer sa défense.

Armes :

Dégâts :

Propriétés :

Hache d'arme

+4

Haut Fait Brutale : +5 dégâts.

Armure et bouclier :

Protection :

Malus :

Propriétés :

Gambison

2

Écu

2

Vous pouvez utiliser votre Manœuvre pour vous mettre à couvert derrière votre écu et gagner 4 points de Protection contre les attaques à distance.

Haut Fait Parade : +5 à votre Protection

Prédiction de Combat **4**

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

Talents

Grenier : Le groupe dispose de deux Provisions de plus lorsqu'il part en Voyage.

Guerrier : Une fois par combat, vous pouvez déclencher un Haut Fait automatiquement.

Coup d'adrénaline : Une fois par jour, vous pouvez ignorer les malus de Fatigue sur un jet.

Repousser : Haut Fait Repousser : Vous repoussez votre adversaire d'une Zone.

Ressources

Provisions

Solvant

Réactif

Pièces d'Or

Souple

Robuste

Dur

Équipements

Matériel d'escalade (corde, marteau, pitons...)

+2 en Athlétisme pour grimper une paroi.