

RUINES

Nom du Personnage

Ogodai

Origine

Marginal

Carrière

Roublard

Défauts

Laxiste

Avide

Carrure

3

Adresse

5

Empathie

4

Esprit

3

Âme

4

Cicatrices



Vaillance

/ 16

Destin

/ 8

Protection

3

Fatigue

Expérience

/

Historique

Venant du désert de Kéméra, vous voyagez en compagnie de caravanes marchandes. Votre discrétion fait de vous un bon éclaireur. Mais la guerre a coupé toutes les routes commerciales et vous proposez vos services pour survivre.

Armes :

Dégâts :

Propriétés :

Wakisashi

+3

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

Fronde

+0

Haut Fait Sonner : Votre adversaire subit un malus de -2 à son prochain jet. La Fronde est considérée comme une arme de jet pour les malus de distance (-2 par Zone).

Torche

+0

La torche est détruite à la fin de la rencontre.

Armure et bouclier :

Protection :

Malus :

Propriétés :

Gambison

2

Prédiction de Combat **2**

Prédiction de Tir **2**

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	7	Carrure	3	2	+ / -
☞ Équitation	4	Empathie	4		+ / -
☞ Orientation	4	Âme	4		+ / -
<i>Compétence de Filou</i>					
☞ Discrétion	9	Adresse	5	2	+ / -
☞ Larcin	6	Adresse	5	1	+ / -
☞ Perception	8	Empathie	4	2	+ / -
<i>Compétence Magique</i>					
☞ Affect	-	Empathie			+ / -
☞ Concept	-	Esprit			+ / -
☞ Essence	-	Âme			+ / -
<i>Compétence Martiales</i>					
☞ Combat	5	Carrure	3	2	+ / -
☞ Esquive	5	Adresse	5		+ / -
☞ Tir	7	Adresse	5	2	+ / -
<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	6	Empathie	4	2	+ / -
☞ Influence	3	Esprit	3		+ / -
<i>Compétence de Survie</i>					
☞ Détermination	5	Âme	4	1	+ / -
☞ Endurance	5	Carrure	3	2	+ / -
☞ Survie	4	Empathie	4		+ / -

Talents

Herboristerie : Le groupe dispose d'un laboratoire et peut utiliser l'alchimie plus efficacement.

Roublard : Une fois par rencontre, vous pouvez relancer un jet de compétence de Filou.

Maitre des ombre : Vous pouvez vous mettre à couvert dans une Zone de pénombre.

Ressources

Nourriture

Solvant

Réactif

Pièces d'Or

Souple

Robuste

Dur

Équipements

Matériel de voyage (vêtements, couverture, outre...)

Permet de voyager dans de bonnes conditions. Vous ignorez un niveau de Fatigue à chaque jet de Voyage.

5 Torches

Éclaire votre Zone pendant 1 heure.