

# RUINES

Nom du Personnage	<b>Brana</b>
Origine	<b>Artisan</b>
Carrière	<b>Chasseur</b>
Défauts	<b>Solitaire</b> <b>Mesquine</b>

Carrure	<b>3</b>
Adresse	<b>4</b>
Empathie	<b>5</b>
Esprit	<b>3</b>
Âme	<b>4</b>

Cicatrices



Vaillance	/ <b>16</b>
Destin	/ <b>8</b>
Protection	<b>1</b>
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 :
<b>Dague</b>	<b>+2</b>	Peut être lancée comme une arme de jet. Vos jets de compétence de combat peuvent utiliser la caractéristique Adresse plutôt que Carrure.
<b>Arc de guerre</b>	<b>+2</b>	Haut Fait Visée sûre : Vous pouvez relancer votre jet de tir mais sans Prédiction et avec un malus de -2.
<b>Torche</b>	<b>+0</b>	Haut Fait Feu nourri : +2 aux dégâts pour ce tir. Vous dépensez deux munitions au lieu d'une. La torche est détruite à la fin de la rencontre.

Armure et bouclier :	Protection :	Malus :	Propriétés :
<b>Pourpoint</b>	<b>1</b>		

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

Nourriture \_\_\_\_\_

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**