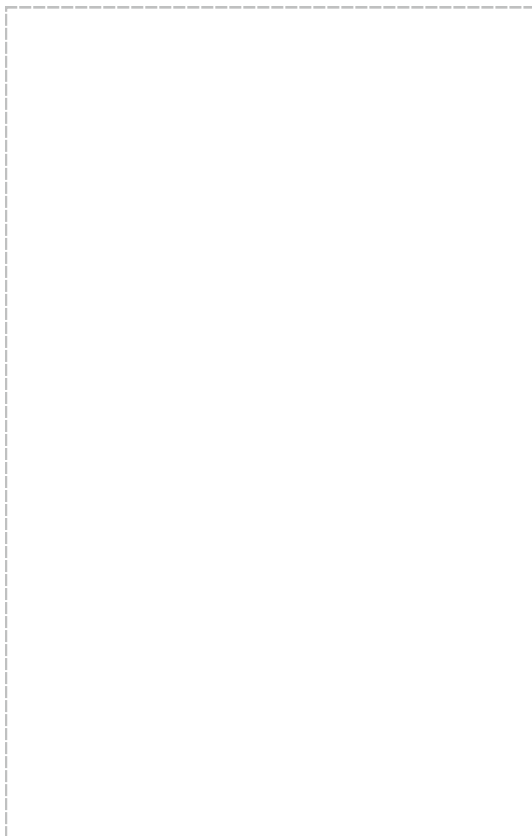




.....

FORCE :

Artisanat :

Endurance :

Mêlée :

Vigueur :

AGILITÉ :

Dextérité :

Furtivité :

Souplesse :

Tir :

ESPRIT :

Érudition :

Intuition :

Perception :

Survie :

EMPATHIE :

Dressage :

Manip. :

Représ. :

Soins :

★

○○○ Voie du bouclier
○○○ Voie de l'ennemi
○○○ Voie de l'épée

○○○ Ambidextre
○○○ Bâtisseur
○○○ Berserker
○○○ Bourreau
○○○ Chanceux
○○○ Charge percutante
○○○ Chasseur
○○○ Chef de camp
○○○ Combat à cheval
○○○ Crochetage
○○○ Cuisinier
○○○ Défenseur
○○○ Empoisonneur
○○○ Explorateur
○○○ Facteur d'arc
○○○ Forgeron
○○○ Frondeur
○○○ Herboriste
○○○ Impassible
○○○ Impitoyable
○○○ Intimidation
○○○ Langue de vipère
○○○ Maître des couteaux

○○○ Maître des haches
○○○ Maître des marteaux
○○○ Maître du bouclier
○○○ Maître épéiste
○○○ Maître lancier
○○○ Marin
○○○ Méthodique
○○○ Pêcheur
○○○ Pisteur
○○○ Poigne ferme
○○○ Preste
○○○ Prêt à dégainer
○○○ Pugilat
○○○ Réflexes fulgurants
○○○ Résistance à la douleur
○○○ Sixième sens
○○○ Stabilité
○○○ Tailleur
○○○ Tanneur
○○○ Tir rapide
○○○ Tireur d'élite
○○○ Tueur de dragons
○○○ Vaillance

COMMENT ON PROGRESSE ?

- Compétences
- Talents
- Sorts

En Repos, RP ou fin de séance.

TALENTS / COMPÉTENCES :

- Rang 1 : 5 XP
- Rang 2 : 10 XP
- Rang 3 : 15 XP

1 seule catégorie par séance.

SORTS DRUIDE ET SORCIER :

- Rang 1 : 5 XP mentor / 10 XP sans
- Rang 2 : 10 XP
- Rang 3 : 15 XP

Avoir la Voie magique du même rang.

COURBE D'APPRENTISSAGE :

- Rang 1 → réussite si 31-100
- Rang 2 → réussite si 41-100
- Rang 3 → réussite si 51-100

Lancer jet de progression : 2d10