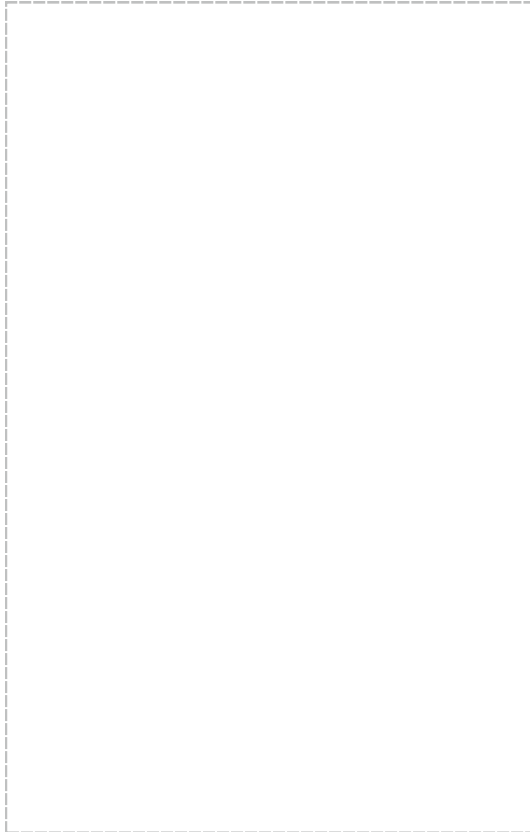




.....

FORCE :

Artisanat :

Endurance :

Mêlée :

Vigueur :

AGILITÉ :

Dextérité :

Furtivité :

Souplesse :

Tir :

ESPRIT :

Érudition :

Intuition :

Perception :

Survie :

EMPATHIE :

Dressage :

Manip. :

Représ. :

Soins :

★

○○○ Voie du chant

○○○ Voie du cri de guerre

○○○ Voie de l'hymne

○○○ 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