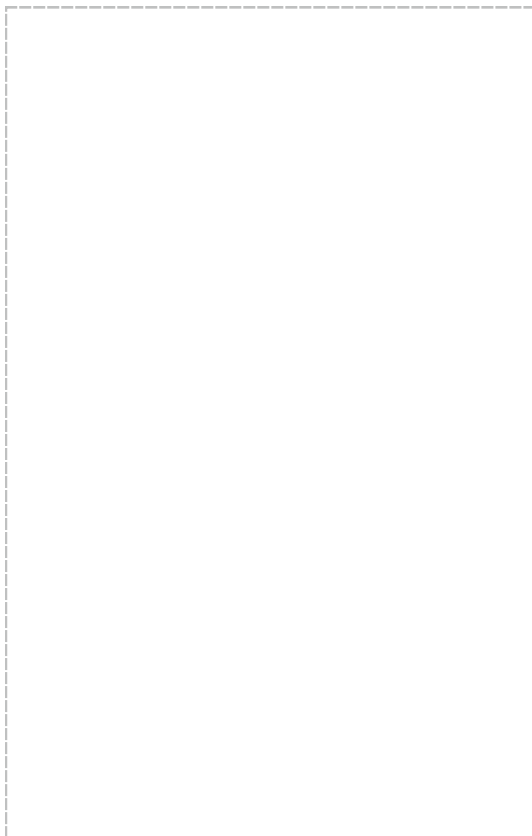




.....

FORCE :

Artisanat :
Endurance :
Mêlée :
Vigueur :

AGILITÉ :

Dextérité :
Furtivité :
Souplesse :
Tir :

ESPRIT :

Érudition :
Intuition :
Perception :
Survie :

EMPATHIE :

Dressage :
Manip. :
Représ. :
Soins :

★

○○○ Voie de la mort
○○○ Voie de la pierre

○○○ Voie des signes
○○○ Voie du sang

○○○ 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



SORTS GÉNÉRAUX



PERCEPTION MAGIE



SCEAU MAGIQUE



DISSIPATION



VOILE MAGIQUE



LIAISON MAGIQUE



TRANSFERT



SORTS SPÉCIAUX



MORT



- ☐ Rang 1 : Aura de malaise
- ☐ Rang 1 : Contamination
- ☐ Rang 1 : Frisson tombe
- ☐ Rang 1 : Pourriture
- ☐ Rang 2 : Langage morts
- ☐ Rang 2 : Main du destin
- ☐ Rang 2 : Nécromancie
- ☐ Rang 3 : Poids des années
- ☐ Rang 3 : Terreur
- ☐ Rang 3 : Vol de vie



PIERRE



- ☐ Rang 1 : Étourdissement
- ☐ Rang 1 : Pou. profondeurs
- ☐ Rang 1 : Voix montagne
- ☐ Rang 2 : Fissures
- ☐ Rang 2 : Maître pierres
- ☐ Rang 2 : Tempête rocs
- ☐ Rang 3 : Chant de fer
- ☐ Rang 3 : Invoc. de golems
- ☐ Rang 3 : Tremb. de terre



SIGNES



- ☐ Rang 1 : Appât
- ☐ Rang 1 : Paralysie
- ☐ Rang 1 : Terreur
- ☐ Rang 2 : Aveuglement
- ☐ Rang 2 : Illusion
- ☐ Rang 2 : Oubli
- ☐ Rang 3 : Pantin
- ☐ Rang 3 : Portail
- ☐ Rang 3 : Rune de pouvoir



SANG



- ☐ Rang 1 : Bouil. sanguin
- ☐ Rang 1 : Enfant du feu
- ☐ Rang 2 : Asserv. démon.
- ☐ Rang 2 : Immolation
- ☐ Rang 2 : Lien de sang
- ☐ Rang 3 : Arrach. de l'âme
- ☐ Rang 3 : Concen. sanguine
- ☐ Rang 3 : Malédic. du sang

