



Impis <small>Race</small> Homme	Age 19	Taille 1m84	Poids 83 Kg	Cheveux rouge	Cheveux sombre	Cheveux noir	Boréal	Enfant des rues	Esclave affranchi	Voleur
---------------------------------------	-----------	----------------	----------------	------------------	-------------------	-----------------	--------	--------------------	----------------------	--------

Point de vie

PV Max : 42 1d12

PV :

42

Mana

Mana Max : 18 1d4

Mana :

18



Armure CA: 5

- Tête :
- Corps :
- Mains :
- Pieds :
- Amulette :
- Bague :

Compétence :

FORCE

Niveau: 2

DEXTÉRITÉ

Niveau: 3

SAGESSE

Niveau: 2

...

Attaque et sorts :

Nom: Morgenstern en fer Dégâts: 1d8 Bonus: +2

Nom: Main brûlante (2 PM) Dégâts: 1D4 Bonus:

Nom: Dégâts: Bonus:

Ceinture :

1. Bourse : 6 or
2. Fiole de suie noire : aveuglement léger pour fuir
3. Cape à poches cachées → Vol à la tire +1
- 4.
- 5.

Backstory:

Né dans la crasse des ruelles de Valdaran, il fut capturé jeune, réduit en esclavage, puis affranchi par un voleur vieillissant qui fit de lui son héritier dans l'art du larcin.

Défaut: Grande gueule – Incapable de garder sa langue, il parle trop... surtout quand il ne faut pas.

Divinité: MESSOREM



Force

un pts d'atout à utiliser

Niveau: 2

<h2>Une main</h2> <p>Homme d'armes: rang 1: ● +1 de dégât rang 10: ○ +3 de dégât</p> <p>Position de Combat: rang 5: ○ Les attaques puissante ont un bonus de +1 de CA</p> <p>Brise os: rang 5: ○ Les masses font +1 de dégât rang 10: ○ Les masses font +2 de dégât</p> <p>Fine lame: rang 5: ○ Les épées font +1 de dégât rang 10: ○ Les épées font +2 de dégât</p> <p>Hache sanglante: rang 5: ○ Les haches font +1 de dégât rang 10: ○ Les haches font +2 de dégât</p> <p>Charge Critique: rang 15: ○ Permet de courir et d'attaquer sans désavantage</p> <p>Coup paralysant: rang 20: ○ Les attaques puissante critique destabilise la cible</p>	<h2>Deux mains</h2> <p>Barbare: rang 1: ○ +1 de dégât rang 10: ○ +3 de dégât</p> <p>Position du champion: rang 5: ○ Les attaques puissante ont un bonus de +1 de CA</p> <p>Brise crâne: rang 5: ○ Les marteaux de guerre font +1 de dégât rang 10: ○ Les marteaux de guerre font +2 de dégât</p> <p>Blessure fatal: rang 5: ○ Les épées bâtarde font +1 de dégât rang 10: ○ Les épées bâtarde font +2 de dégât</p> <p>Broyeuse: rang 5: ○ Les haches de combat font +1 de dégât rang 10: ○ Les haches de combat font +2 de dégât</p> <p>Grande charge: rang 15: ○ Courir puis attaquer propulse la cible à 3 mètres si elle est touché</p> <p>Maître de guerre: rang 20: ○ 50% de chance de paralyser la cible lors du premier face à face</p>	<h2>Armure lourde</h2> <p>Poids lourd: rang 1: ○ +1 de CA rang 5: ○ +2 de CA</p> <p>Poings de fer: rang 8: ○ Les coups de poings avec des gantelets infligent x2 de dégât</p> <p>Amortissement: rang 10: ○ Les dégâts de chute sont réduit de moitié (si armure lourde complète)</p> <p>Inébranlable: rang 10: ○ -50% de déséquilibre (si armure lourde complète)</p> <p>Conditionnement: rang 15: ○ Les armures lourde sont comme une deuxième peau, plus de désavantage</p> <p>Coup renvoyé: rang 20: ○ 10% de dégâts absorber (si armure lourde complète)</p>
<h2>Endurance physique</h2> <p>Peau tanné: rang 1: ● +5 PV max rang 5: ○ +5 PV max rang 10: ○ +5 PV max</p> <p>Auto-immune: rang 5: ○ Résiste à la plupart des maladies communes</p> <p>Antidote: rang 10: ○ Divise les effets et les dégâts des poisons par deux</p> <p>Température: rang 10: ○ Annule les effets liés aux températures</p> <p>Dure à cuire: rang 15: ○ Ignore les 5 premiers dégâts physiques d'un coup (1 x par combat)</p> <p>Sang-froid: rang 20: ○ Si les PV tombent à 0 récupère 1 PV plus concentration (1 x par jour)</p>	<h2>Athlétisme</h2> <p>Bond de chat: rang 5: ○ Permet de sauter plus loin que la plupart des gens</p> <p>Course rapide: rang 5: ○ sprint 50% plus vite pendant 10 secondes</p> <p>Maîtrise du terrain: rang 10: ○ Plus de malus de terrain</p> <p>Grimpeur: rang 10: ○ Permet d'escalader sans corde ni équipement</p> <p>Force concentrée: rang 15: ○ Peut forcer une porte ou barrière fragile automatiquement</p> <p>Esquive réflexe: rang 20: ○ Esquive automatiquement une attaque de zone (1 x par combat)</p>	<h2>Résistance naturelle</h2> <p>Immunité partielle: rang 3: ○ Réduction de 25% des dégâts élémentaires rang 8: ○ Réduction de 50% des dégâts élémentaires</p> <p>Résistance runique: rang 5: ○ 25% de chance de ne pas subir les effets magiques rang 10: ○ 50% de chance de ne pas subir les effets magiques</p> <p>Souffle stable: rang 10: ○ permet de retenir sa respiration 5 x plus longtemps</p> <p>Peau coriace: rang 12: ○ Réduction de 1 dégât brut</p> <p>Yeux d'obscurité: rang 15: ○ Vision nocturne</p> <p>Esprit primal: rang 20: ○ Les animaux hostiles hésitent avant d'attaquer</p>



Dextérité

Niveau: 3

Archerie

Découvert: rang 2: ● +1 de dégât
rang 8: ● +2 de dégât

rang 14: ● + 3 de dégât
rang 18: ● x 2 de dégât

Tire double: rang 5: ●

Permet de tirer une deuxième flèche en même temps sur la cible

Carquois magique: rang 10: ●

Permet de stocker 20 flèches de plus

Flèche magique: rang 15: ●

Crée une flèche à partir de mana (consomme 1 mana par flèche)

Flèche spectral: rang 15: ●

Tire une flèche spectral qui peut traverser les murs ou objets
(consomme une flèche et 5 mana)

Pluie de flèche: rang 20: ●

Attaque de zone de 3 mètres. Dégât sur cible: dégât plus +3 puis x3
(consomme 15 flèches et 20 mana)

Armure légère

Poids plume: rang 1: ● +1 de CA
rang 5: ● +2 de CA

rang 10: ● +3 de CA
rang 15: ● +5 de CA

Pas léger: rang 8: ●

+1 en discrétion (si armure légère complète)

Liberté de mouvement: rang 10: ●

Plus de désavantage (si armure légère complète)

Marche-vent: rang 10: ●

10% de chance à l'esquive (si armure légère complète)

Bottes de 7 lieux: rang 15: ●

Permet de se déplacer plus loin et plus rapidement
(si bottes légère équiper)

Mouvement habile: rang 20: ●

désengagement assurer (si armure légère complète)

Crochetage

Verrou simple: rang 1: ● +1 en crochetage des serrure novice
rang 5: ● +1 en crochetage des serrure simple

Main lestes: rang 5: ●

Permet de crocheter sans se faire repérer

Réplique de clé: rang 10: ●

Permet de fabriquer une clé en cire d'une clé posséder

Verrou expert: rang 10: ●

Déverrouille les serrures novice et simple automatiquement
rang 12: ● +1 en crochetage des serrures expert

Outil magique: rang 15: ●

Outil de crochetage magique pour 1 de mana à chaque utilisation

Serrurier: rang 20: ●

Les serrure expert s'ouvre automatiquement
et +1 pour les serrure maître

Éloquence

Négociation: rang 1: ● +1 en négociation
rang 5: ● +2 en négociation
rang 10: ● +3 en négociation
rang 15: ● La négociation est toujours a votre avantage

Corruption: rang 5: ●

Permet de soudoyer un garde pour qu'il regarde ailleurs (petit delis)

Persuasion: rang 5: ●

+2 en persuasion

Intimidation: rang 10: ●

+2 en intimidation

Charme: rang 15: ●

+3 pour les relation avec le sexe opposé

Recèle: rang 20: ●

Les marchands ne demanderont jamais d'ou proviennent les objets

Furtivité

Discrétion: rang 1: ● +1 en discrétion
rang 8: ● +2 en discrétion
rang 16: ● +3 en discrétion

Coup dans le dos: rang 5: ●

Les attaques furtif dans le dos obtiennent un bonus de +6 dégât

Pied léger: rang 5: ●

vous n'enclenchez pas les pièges en déplacement furtif

Mort à distance: rang 10: ●

Les tirs à distance en furtif obtiennent un bonus de +6 dégât

Lame d'assassin: rang 15: ●

Les attaques furtif avec une dague obtiennent un bonus de +6 dégât

Silence: rang 20: ●

Marcher ou courir n'affecte plus la détection

Vol à la tire

Pickpocket: rang 2: ● +1 pour le vol
rang 5: ● +2 pour le vol
rang 15: ● +4 pour le vol

Voleur nocturne: rang 5: ●

+2 pour le vol de nuit

Argent facile: rang 10: ●

+50% d'or en plus par butin au détriment du groupe

Empoisonné: rang 10: ●

Empoisonne les potion ou ration d'une cible (-2 mana par action)

Maître des clés: rang 15: ●

Le vol de clé ne rate presque jamais

Lupin: rang 20: ●

Le vol de bijoux porter ne rate presque jamais



Sagesse

Niveau: 2

Perception

Champs de vision: rang 2: ○ +1 dans la détection des embuscades
rang 8: ○ +2 dans la détection des embuscades

Sixième sens: rang 5: ○ +1 dans la détection des pièges
rang 10: ○ +2 dans la détection des pièges

Détecteur magique: rang 10: ○
+1 en détection magique

Détecteur de mensonge: rang 15: ○
50% de chance de savoir si une personne ment

Vision perçante: rang 15: ○
Pour 10 mana révèle les détails d'une pièce

Intinct de chasseur: rang 20: ○
Permet de localiser une proie dans un rayon de 50 M pour 20 mana

Nature

Sens des plantes: rang 2: ○
Permet d'identifier instantanément une plante

Cueilleur expert: rang 5: ○
Trouve automatiquement une ressource utile par jour

Main verte: rang 10: ○
Accélère la pousse d'une plante pour 5 mana

Langage des bêtes: rang 10: ○
Comprend les émotions des bêtes

Communication animal: rang 15: ○
Permet une communication simple avec les animaux

Peau d'écorce: rang 20: ○
+2 CA naturelle

Médecine

Toucher apaisant: rang 1: ○ Soigne 1D4 pour 5 mana

Remède rustique: rang 3: ○ Prépare un baum rudimentaire sans ingrédient une fois par jour (1D6 PV)

Diagnosticien: rang 6: ○ identifie avec précision un poison, une maladie ou une malédiction corporelle. Avantage aux soins de + 3

Traitement de terrain: rang 10: ○ effectue un soin avancer en plein combat (1D8 PV)

Toucher des Anciens: rang 15: ○ Un toucher qui guerrie la plupart des maux (poison, maladie, effet magique ou malédiction mineur)
Rituel de 10 minute et ne peut être interrompu pour 30 mana

Main de vie: rang 20: ○ Une fois par jour le porteur peut sacrifier la moitié de ses PV et de sa mana pour les donner à une cible mourante (0PV pendant 2 minute)

Connaissance

Brocanteur: rang 3: ●
Permet d'identifier un objet ancien ou un artefact avec du temps

Encyclopédie: rang 3: ●
Permet de répondre à une question technique ou historique connu

Érudition magique: rang 9: ○
Permet d'apprendre un sort deux fois plus vite

Analyse tactique: rang 12: ○
Permet de deviner le point faible d'un ennemi après deux tours

Cartographe: rang 15: ○
Permet de dessiner une carte d'un donjon si elle est connue

Calcul rapide: rang 20: ○
Permet d'estimer la valeur minimale d'une action

Enchantement

Enchanteur:
rang 1: ● Permet d'enchanter un objet avec un effet de 20%
rang 5: ○ effet de l'enchantement de 40% rang 10: ○ effet de 60%
rang 15: ○ effet de 80% rang 20: ○ effet de 100%

Géologue: rang 5: ○
Les gemmes sont plus faciles à trouver

Fusion: rang 10: ○
Permet de fusionner 2 gemmes identiques pour en créer une supérieure

Retour naturel: rang 10: ○
Déchanter un objet le détruit mais récupération de la gemme

Rune: rang 15: ○
Permet d'inscrire une rune sur un objet pour lui donner un avantage

Effet supplémentaire: rang 20: ○
Permet d'enchanter deux fois le même objet

Alchimie

Alchimiste: rang 1: ● Permet de créer des potions avec 20% d'efficacité
rang 5: ○ 40% d'efficacité rang 10: ○ 60% d'efficacité
rang 15: ○ 80% d'efficacité rang 20: ○ 100% d'efficacité

Goutteur: rang 5: ○
permet de révéler les effets d'un ingrédient

Empoisonneur de lame: rang 10: ○
permet d'empoisonner les armes

Vision d'alchimiste: rang 10: ○
Permet de voir si des ingrédients sont présents

Sang de serpent: rang 15: ○
50% de résistance aux poisons

Pureté: rang 20: ○
Créer deux potions au lieu d'une avec le même nombre d'ingrédients