



Nain des montagne femme	Age 67	Taille 1m34	Poids 93 Kg	Cheveux noir	Yeux sombre	Long cheveux et barbe rousse	Ethnie Boréalis	Origine Villageois	Classe Rang social moyenne	Métier Chasseur
-------------------------	--------	-------------	-------------	--------------	-------------	------------------------------	-----------------	--------------------	----------------------------	-----------------

Point de vie

PV Max : 58 1d10

PV :

58

Mana

Mana Max : 5 1d4

Mana :

5



Armure CA: 6

- Tête :
- Corps :
- Mains :Gants cuir souple+1 CA
- Pieds :
- Amulette :
- Bague :

Compétence :

FORCE

Niveau: 3

DEXTÉRITÉ

Niveau: 1

SAGESSE

Niveau: 0

...

Attaque et sorts :

Nom: Arc court bois Dégâts: 1d6 Bonus:+1

Nom: Dégâts: Bonus:

Nom: Dégâts: Bonus:

Ceinture :

1. Bourse : 21 or
2. Flèche marquée : utilisée pour suivre une cible blessée (trace de sang amplifiée).
3. Vêtement de chasse camouflé → archerie +1
- 4.
- 5.

Backstory:

Elle a un profond respect pour la nature sauvage et traite chaque traque comme un rituel sacré.

Défaut: Méfiant chronique – Il ne fait jamais confiance à un inconnu sans preuve solide.

Divinité: MALLEATOR



# Force

un pts d'atout à utiliser

Niveau: 3

<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: +1 de CA 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: +1 de CA 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 une 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: 1

## 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'où 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:

## 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: ○  
Déshanter 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