

Table des matières

Exemple de Guerrier humain sans école	2
Exemple de Mage humain sans école.....	3
Exemple de Courtisan humain sans école	4
Exemple de Guérisseur humain sans école	5
Exemple d'Explorateur humain sans école.....	6
Exemple d'Enquêteur humain sans école	7
Exemple de Ménestrel humain sans école	8

Exemple de Guerrier humain sans école

Réputation : 0,8

Caractéristiques :

Caractéristiques Physiques

Agilité : 3 Constitution : 2 Force : 2 Réflexes : 3

Caractéristiques Mentales

Intelligence : 2 Intuition : 2 Perception : 2 Volonté : 2

Caractéristiques autres

Création : 2 Force Magique Dévotion Religieuse Divinité associée :

Points de Création : 2

Compétences :

Innées : Bluff 2, Détection 1, Déguisement 1, Déplacement silencieux 1, Discrétion 1, Psychologie 2, Renseignements 2, Séduction 2,

Complexes : Acrobatie 1, Escalade 1, Sens de l'orientation 1,

Études : Lecture/Ecriture 1

Martiales : Défense 2, Lames courtes à 1 main 3, Tir à l'arc 2,

Avantages	Inconvénients
Ambidextre (5 pp) Rapide (5 pp)	Fier (-1 pp) Joli cœur (-2 pp)

Initiative : $4g3 + 10$

Exemple de Mage humain sans école

Réputation : 0,4

Caractéristiques :

Caractéristiques Physiques

Agilité : 2 Constitution : 2 Force : 2 Réflexes : 3

Caractéristiques Mentales

Intelligence : 2 Intuition : 2 Perception : 2 Volonté : 2

Caractéristiques autres

Création : 2 Force Magique : 2 Dévotion Religieuse Divinité associée :

Points de Création : 2

Points de sorts : 20

Compétences :

Innées : Concentration 2, Renseignements 2

Complexes :

Études : Lecture/Ecriture 3, Alchimie 1, Connaissance des sorts 2

Martiales : Bâton 1,

Magiques : Abjuration 1, Enchantement 2, Evocation 1, Invocation 2, Transmutation 3

Avantages	Inconvénients
	Couard (-3 pp) Douillet (-5 pp)

Initiative : 4g3

Grimoire

Nom du sort	Discipline Magique	Niveau du sort	Description
Contrat de surveillance	Invocation	1	L'animal ciblé se nourrit tant que dure le contrat en prélevant directement les pts de blessures sur le mage. En échange, il doit surveiller les environs. L'animal partage ses pensées en échange de 3 points de sorts supplémentaires. Enfin l'animal bénéficie de l'intelligence du mage et peut comprendre les langages compris par le mage.
Métamorphose	Transmutation	3	Le mage peut prendre l'apparence d'une créature naturelle pendant 1h.
Déplacement instantané	Transmutation	3	Le mage peut se rendre en un lieu connu, mais toute modification du lieu d'arrivée peut rendre le déplacement périlleux.
Détecteur de mensonges	Enchantement	2	Le mage peut utiliser la compétence psychologie comme s'il l'avait au même rang que son rang d'enchantement.

Exemple de Courtisan humain sans école

Réputation : 1,6

Caractéristiques :

Caractéristiques Physiques

Agilité : 2 Constitution : 2 Force : 2 Réflexes : 2

Caractéristiques Mentales

Intelligence : 3 Intuition : 3 Perception : 2 Volonté : 2

Caractéristiques autres

Création : 2 Force Magique Dévotion Religieuse Divinité associée :

Points de Création : 2

Compétences :

Innées : Bluff 2, Corruption 2, Diplomatie 2, Psychologie 2, Renseignements 3,

Complexes : Lecture sur les lèvres 1,

Études : Lecture/Ecriture 3, Connaissance Religion 1, Connaissance Loi 1, Connaissance politique 1

Avantages	Inconvénients
Eloquent (2 pp) Excellente mémoire (2 pp) Sage (2 pp) Relations (6 pp) : personnage de rang 4	Cupide (-3 pp)

Initiative : 5g2

Exemple de Guérisseur humain sans école

Réputation : 0,9

Caractéristiques :

Caractéristiques Physiques

Agilité : 2 Constitution : 2 Force : 2 Réflexes : 2

Caractéristiques Mentales

Intelligence : 2 Intuition : 3 Perception : 2 Volonté : 2

Caractéristiques autres

Création : 2 Force Magique Dévotion Religieuse : 2 Divinité associée :

Points de Création : 2

Compétences :

Innées : Concentration 2, Diplomatie 1, Empathie avec les animaux 1, Prière 2, Psychologie 2,

Complexes : Connaissance de la nature 1, Premiers secours 3,

Études : Alchimie 2, Lecture/Ecriture 2,

Compétence miraculeuse : Guérison 3

Avantages	Inconvénients
Réaliser des miracles (5 pp)	Cœur tendre (-3 pp)

Stigmate : les paumes des mains sont marquées d'un disque blanc qui se met à briller lors des guérisons.

Initiative : 5g2

Exemple d'Explorateur humain sans école

Réputation : 0,7

Caractéristiques :

Caractéristiques Physiques

Agilité : 3 Constitution : 2 Force : 2 Réflexes : 3

Caractéristiques Mentales

Intelligence : 2 Intuition : 2 Perception : 2 Volonté : 2

Caractéristiques autres

Création : 2 Force Magique Dévotion Religieuse Divinité associée :

Points de Création : 2

Compétences :

Innées : Déplacement silencieux 2, Désamorçage/Sabotage 3, Détection 2, Discrétion 2, Equilibre 1, Perception auditive 2, Saut 1,

Complexes : Acrobatie 1, Crochetage 1, Escalade 1, Natation 1, Premiers secours 1, Sens de l'orientation 1,

Études : Estimation 1, Lecture/Ecriture 1

Martiales : Bâton 1, Dague 1

Avantages	Inconvénients
Intrépide (5 pp) Résistance magie (3 pp)	

Initiative : 4g3

Exemple d'Enquêteur humain sans école

Réputation : 0,6

Caractéristiques :

Caractéristiques Physiques

Agilité : 2 Constitution : 2 Force : 2 Réflexes : 2

Caractéristiques Mentales

Intelligence : 3 Intuition : 3 Perception : 3 Volonté : 2

Caractéristiques autres

Création : 2 Force Magique Dévotion Religieuse Divinité associée :

Points de Création : 2

Compétences :

Innées : Bluff 2, Corruption 1, Déguisement 2, Déplacement silencieux 2, Détection 3, Perception auditive 1, Psychologie 3, Renseignements 2,

Complexes : Lecture sur les lèvres 1

Études : Estimation 1, Lecture/Ecriture 2

Martiales : Combat à mains nues 1

Avantages	Inconvénients
Eloquent (2 pp)	Amour sincère (-3 pp)

Initiative : 6g2

Exemple de Ménestrel humain sans école

Réputation : 1,7

Caractéristiques :

Caractéristiques Physiques

Agilité : 2 Constitution : 2 Force : 2 Réflexes : 2

Caractéristiques Mentales

Intelligence : 2 Intuition : 3 Perception : 2 Volonté : 1

Caractéristiques autres

Création : 2 Force Magique : 1 Dévotion Religieuse Divinité associée :

Points de Création : 2

Compétences :

Innées : Bluff 1, Corruption 1, Déguisement 1, Discrétion 1, Perception auditive 1, Prière 1, Psychologie 1, Renseignements 1, Séduction 1, Vol à la tire 1

Complexes : Connaissance de la nature 1, Contrefaçon 1, Crochetage 1, Maîtrise des cordes 1, Représentation 1, Sens de l'orientation 1,

Études : Connaissance de la religion 1, Connaissance des sorts 1, Connaissance des mystères 1, Estimation 1, 2×Langue étrangère 1, Lecture/Ecriture 2

Martiales : Dague 1

Magiques : Divination 3, Enchantement 3, Illusion 3

Avantages	Inconvénients
Beauté exceptionnelle (2 pp) Eloquent (2 pp) Prédilection Chant (5 pp)	Faiblesse mentale : Volonté (-5 pp) Joli cœur (-4 pp)

Initiative : 5g2