













Le rôdeur

COMBAT D8 	LANCER - 	TIR D8 	PARADE 6 	RÉSISTANCE 5 	ALLURE 6 
AGILITÉ D8 	ÂME D6 	FORCE D4 	INTELLECT D6 	VIGUEUR D6 	CHARISME +2 


COMPÉTENCES

Perception	d6
Persuasion	d6+
2	
Équitation	d6
Dressage	d4+
2	
Escalade	d4
Soins	d4

SANTÉ

BLESSURES	-1
	-2
	-3
INCAPACITÉ	
-2	
-1	FATIGUE













ATOUTS, HANDICAPS & POUVOIRS

Empathie animale (+2 aux tests de dressage)	
Séduisant(e)	
Serment : Pas touche aux animaux	

ARMES & ARMURES

Arc long	2d6	15/30/60	
Épée	For + d6		

Le prêtre

COMBAT D4 	LANCER - 	TIR D6 	PARADE 6 ₍₊₁₎ 	RÉSISTANCE 5 	ALLURE 6 
AGILITÉ D6 	ÂME D8 	FORCE D4 	INTELLECT D6 	VIGUEUR D6 	CHARISME 0 

COMPÉTENCES

Perception	d6
Arcanes (20 PP)	d10
Connaissance : Alchimie	d6
Discrétion	d6
Survie	d4

SANTÉ

BLESSURES

-1

-2



-3

INCAPACITÉ


-2

-1

FATIGUE

ATOUTS, HANDICAPS & POUVOIRS

Pouvoir : Guérison (3 PP)	Bizarrerie : Secret	
Pouvoir : Boule de feu (2-6 PP)	Curieux	
Pouvoir : Mur de feu (1 PP / 2m)		

ARMES & ARMURES

Petite arbalète	2d4	12/24/48 PA1	
Bâton de mage	For + d4 (+1 Parade)		

Le bourrin

COMBAT

D10₍₊₁₎



LANCER

D6



TIR

D4



PARADE

7₍₋₁₎



RÉSISTANCE

5



ALLURE

8



AGILITÉ

D8



ÂME

D4



FORCE

D8



INTELLECT

D4



VIGUEUR

D6



CHARISME

0



COMPÉTENCES

Perception d4

Intimidation d6

Sarcasme d6

SANTÉ

BLESSURES -1

 -2

-3

INCAPACITÉ

-2

-1



FATIGUE


ATOUTS, HANDICAPS & POUVOIRS

Arme fétiche : Hache à deux mains Bizarrerie : Parle avec sa hache 

Vif Illettré

Véloce _____

ARMES & ARMURES

Hache de guerre à deux mains For + d8 + 1 PA1 (-1 parade) 

Le SOURNOIS

COMBAT

D6



LANCER

D6



TIR

D8



PARADE

5₍₊₂₎



RÉSISTANCE

4



ALLURE

5



AGILITÉ

D8



ÂME

D6



FORCE

D4



INTELLECT

D6



VIGUEUR

D6



CHARISME

0



COMPÉTENCES

Perception	d6
Escalade	d6
Intimidation	d6
Discrétion	d10
Nage	d6

SANTÉ

BLESSURES

-1

-2

-3

INCAPACITÉ

-2

-1

FATIGUE

ATOUTS, HANDICAPS & POUVOIRS

Infravision	Ignorant
Taille -1	
Acrobate	



ARMES & ARMURES

Lance	For + d6 (+1 Parade)
Couteaux de lancer	2d4 6/12/24



Marge

COMBAT

D4



LANCER

-



TIR

-



PARADE

4



RÉSISTANCE

10



ALLURE

7



AGILITÉ

D6



ÂME

D8



FORCE

D12+2



INTELLECT

D4_(A)



VIGUEUR

D12



CHARISME

0



COMPÉTENCES

Perception

d6

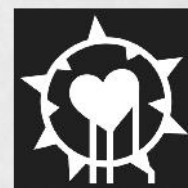
Intimidation

d6

SANTÉ

BLESSURES

-1



-2

-3

INCAPACITÉ

-2

-1



FATIGUE

ATOUTS, HANDICAPS & POUVOIRS

Charge (+4 dommages si s'est déplacé de 2 mètres)

Taille +2



ARMES & ARMURES

Cornes

For + d6



Loup

COMBAT

D8



LANCER

-



TIR

-



PARADE

6



RÉSISTANCE

7



ALLURE

8



AGILITÉ

D8



ÂME

D6



FORCE

D6



INTELLECT

D6_(A)



VIGUEUR

D6



CHARISME

0



COMPÉTENCES

Perception	d6
Intimidation	d8
Discrétion	d8
Pistage	d12
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

SANTÉ

BLESSURES

-1



-2

-3

INCAPACITÉ

-2

-1



FATIGUE

ATOUTS, HANDICAPS & POUVOIRS

À la gorge (Attaque ciblée si relance)

Véloce



ARMES & ARMURES

Morsure

For + d6

