

# TRACTIONS & TRAQUONS

**NOM:** \_\_\_\_\_ **CLASSE:** \_\_\_\_\_

**Peuple:** \_\_\_\_\_ **Age:** \_\_\_\_\_ **Taille:** \_\_\_\_\_ **Poids:** \_\_\_\_\_ **Sexe:** \_\_\_\_\_ **Signe:** \_\_\_\_\_

## Traits

- Agilité \_\_\_\_\_
- Armes de mêlée \_\_\_\_\_
- Armes de tir \_\_\_\_\_
- Courage \_\_\_\_\_
- Défense \_\_\_\_\_
- Discrétion \_\_\_\_\_
- Equitation \_\_\_\_\_
- Erudition \_\_\_\_\_
- Etre au parfum \_\_\_\_\_
- Habilité \_\_\_\_\_
- Médecine \_\_\_\_\_
- Pièges \_\_\_\_\_
- Présence \_\_\_\_\_
- Robustesse \_\_\_\_\_
- Survie \_\_\_\_\_
- Tromperie \_\_\_\_\_
- Vigilance \_\_\_\_\_

## Dons

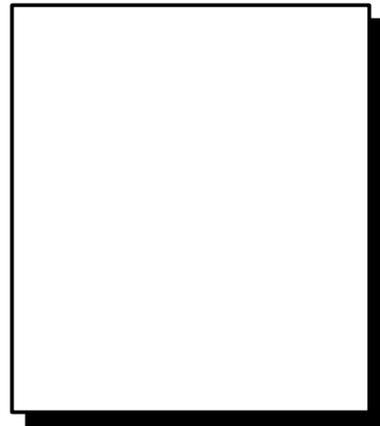
Don principal: \_\_\_\_\_

## Complications

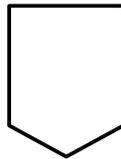
## Langues connues

- Royaumes  Feuillu
- Rouge  Telgesh
- Pierreux  Kriss

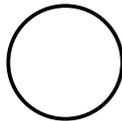
## Relations



## Armure



## Défense



## Armes de mêlée

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Points de Vie:

(maximum= \_\_\_\_\_ )

## Armes de tir

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Récupération:

**Réflexe:** \_\_\_\_\_

**Besace** \_\_\_\_\_

**Destin:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Expérience:

- +1 dans un trait 5 XP
- +1 dans un trait hors classe 10 XP
- Acquérir un sort ou un chant 10 XP
- Acquérir un don 10 XP

## Points d'aventure:

1 point d'aventure permet d'acheter une carte événement.

- Je reprends mon souffle (1)**
- Tricheur (1)**
- Deuxième chance (1)**
- Maître tricheur (2)**
- Furie (2)**
- Dans les parties (3)**
- Requiem (3)**

- L'aventurier récupère 3 pts de vie. Non utilisable en combat
- Lancez 3D; gardez les deux meilleurs.
- Relancez les dés (le premier jet doit être un échec)
- Lancez 3D et additionnez les résultats.
- Multipliez les dégâts que vous infligez par deux.
- Le monstre est blessé même si le joueur loupe son jet d'attaque.
- L'aventurier se retrouve à 1 pv.
- La difficulté de l'attaque est de 8, dégâts X2