

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 _____

Langues connues

- ☐ Royaumes ☐ Feuillu
- ☐ Rouge ☐ Telgesch
- ☐ Pierreux ☐ Kriss

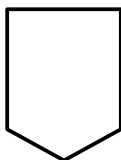
Dons

Don principal: _____

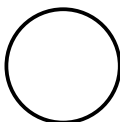
Complications

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