

Nom : Galen  
 Carrière : Prodige Statut : Rang 2  
 Pays d'origine : Kar Augure : Le Feu  
 Age 20 ans Taille 1m75 Yeux noirs Cheveux rasés Poids 79



<b>FOR</b> Force	6	<b>RES</b> Résistance	6	<b>PHY</b> Physique	5
<b>INT</b> Intelligence	5	<b>VOL</b> Volonté	5	<b>MEN</b> Mental	5
<b>COO</b> Coordination	7	<b>PER</b> Perception	6	<b>MAN</b> Manuel	5
<b>Pré</b> Présence	7	<b>EMP</b> Empathie	4	<b>SOC</b> Social	4
<b>MAI</b> Maîtrise	4	<b>CHA</b> Chance	2	<b>INI</b> Initiative	3D
				<b>XP</b> Expérience	

Blessures	Malus	Domages	Cases Blessures
Egratignure	-	01-10	○○○
Légère	- 1	11-20	○○
Grave	- 3	21-30	○
Fatale	- 5	31-40	○
Mort		41+	○



### Compétences

Nom	Attr	Groupe	Score	bonus	Total
> Armes articulées	Phy	Com	—	+ —	= —
> Armes contondantes	Phy	Com	7	+ —	= 7
> Armes de choc	Phy	Com	—	+ —	= —
> Armes de jet	Phy	Com	—	+ —	= —
☑ Armes doubles	Phy	Com	—	+ —	= —
> Armes d'hast	Phy	Com	—	+ —	= —
> Armes tranchantes	Phy	Com	—	+ —	= —
> Bouclier	Phy	Com	—	+ —	= —
> Corps à Corps	Phy	Com	5	+ 0	= 5
> _____	Phy	Com	—	+ —	= —
> _____	Phy	Com	—	+ —	= —
> _____	Phy	Com	—	+ —	= —
> Acrobatie	Phy	Mouv	4	+ 0	= 4
> Athlétisme	Phy	Mouv	4	+ 0	= 4
> Equitation	Phy	Mouv	—	+ —	= —
> Escalade	Phy	Mouv	4	+ 0	= 4
> Esquive	Phy	Mouv	6	+ 0	= 6
> Natation	Phy	Mouv	—	+ —	= —
> _____	Phy	Mouv	—	+ —	= —
> _____	Phy	Mouv	—	+ —	= —
> _____	Phy	Mouv	—	+ —	= —
> Castes	Men	Théo	3	+ —	= 3
☑ Conn. Magie	Men	Théo	—	+ —	= —
> Conn. Animaux	Men	Théo	3	+ —	= 3
☑ Conn. Dragons	Men	Théo	5	+ 0	= 5
● Géographie	Men	Théo	—	+ —	= —
● Histoire	Men	Théo	—	+ —	= —
● Lois	Men	Théo	—	+ —	= —
☑ Orientation	Men	Théo	4	+ —	= 4
● Stratégie	Men	Théo	—	+ —	= —
> _____	Men	Théo	—	+ —	= —
> _____	Men	Théo	—	+ —	= —
> _____	Men	Théo	—	+ —	= —
● Alchimie (TH x 2)	Men	Prat	—	+ —	= —
● Astrologie (TH x 2)	Men	Prat	—	+ —	= —
● Cartographie	Men	Prat	—	+ —	= —
> Estimation	Men	Prat	—	+ —	= —
☑ Herboristerie	Men	Prat	5	+ 0	= 5
● Lire & Ecrire	Men	Prat	—	+ —	= —
● Matières premières	Men	Prat	—	+ —	= —
☑ Médecine (TH + 5)	Men	Prat	5	+ 0	= 5
> Premiers Soins	Men	Prat	5	+ 0	= 5
● Survie (forêt)	Men	Prat	5	+ 0	= 5
● Survie (montagne)	Men	Prat	5	+ 0	= 5
● Vie en Cité	Men	Prat	—	+ —	= —
> _____	Men	Prat	—	+ —	= —
> _____	Men	Prat	—	+ —	= —
> _____	Men	Prat	—	+ —	= —



### Compétences

Nom	Attr	Groupe	Score	bonus	Total
● Armes de Siège (TH + 5)	Man	Tech	—	+ —	= —
● Artisanat	Man	Tech	—	+ —	= —
● Artisanat	Man	Tech	—	+ —	= —
● Artisanat	Man	Tech	—	+ —	= —
● Artisanat	Man	Tech	—	+ —	= —
● Contrefaçon	Man	Tech	—	+ —	= —
> Discretion	Man	Tech	3	+ —	= 3
● Pièges	Man	Tech	—	+ —	= —
> Pister	Man	Tech	—	+ —	= —
> _____	Man	Tech	—	+ —	= —
> _____	Man	Tech	—	+ —	= —
> _____	Man	Tech	—	+ —	= —
● Armes à projectile	Man	Mani	—	+ —	= —
> Attelages	Man	Mani	—	+ —	= —
> Déguisement	Man	Mani	—	+ —	= —
> Déverrouillage	Man	Mani	—	+ —	= —
> Don Artistique	Man	Mani	—	+ —	= —
> Don Artistique	Man	Mani	—	+ —	= —
> Don Artistique	Man	Mani	—	+ —	= —
● Faire les poches	Man	Mani	—	+ —	= —
> Jeu	Man	Mani	—	+ —	= —
> Jongler	Man	Mani	—	+ —	= —
> _____	Man	Mani	—	+ —	= —
> _____	Man	Mani	—	+ —	= —
> _____	Man	Mani	—	+ —	= —
● Baratin	Soc	Com	—	+ —	= —
> Conte	Soc	Com	—	+ —	= —
> Eloquence	Soc	Com	—	+ —	= —
● Marchandage	Soc	Com	—	+ —	= —
> Psychologie	Soc	Com	3	+ —	= 3
> _____	Soc	Com	—	+ —	= —
> _____	Soc	Com	—	+ —	= —
> _____	Soc	Com	—	+ —	= —
> Art de la scène	Soc	Influ	—	+ —	= —
> Art de la scène	Soc	Influ	—	+ —	= —
> Art de la scène	Soc	Influ	—	+ —	= —
● Commandement	Soc	Influ	—	+ —	= —
> Diplomatie	Soc	Influ	3	+ —	= 3
☑ Dressage	Soc	Influ	—	+ —	= —
> Intimidation	Soc	Influ	—	+ —	= —
> Séduction	Soc	Influ	4	+ —	= 4
> _____	Soc	Influ	—	+ —	= —
> _____	Soc	Influ	—	+ —	= —
> _____	Soc	Influ	—	+ —	= —
> _____	Soc	Influ	—	+ —	= —
> _____	Soc	Influ	—	+ —	= —
> _____	Soc	Influ	—	+ —	= —

Les compétences marquées d'un > sont accessibles à tous. ☑ signifie que la compétence est réservée à la Caste du personnage, alors que ● signifie qu'elle est réservée à une autre Caste donc il faut doubler le nombre de points d'expérience pour la faire évoluer.

Arme	Initiative	Bonus toucher	Domages	Usure	Notes
Shaaduk't	+2/+0		Fx2+4+1d10		+5 pour assommer +5 pour déséquilibrer uniquement à deux mains

Avantages		Désavantages	
Pressentiment (3)	3x/jours peut avoir un pressentiment sur un élément	Infirmité (3)	Perdu un œil (difficulté +5 perception visuelle)

Bénéfices	Techniques	Privilèges	
Communication télépathique avec les créatures draconiques	La source de vie (peut soigner par imposition des mains)	Don de Heyra (4)	Soigne NR blessures (+ graves d'abord) 3x/jour
Connaît la tendance dragon en plongeant ses yeux dans ceux de son interlocuteur	Le feu intérieur (Une fois par tour, ajoute 3xTD à ses dommages sur une attaque à mains nues ou contondante)	Don de Szyl (3)	+1D d'init non conservé une fois par combat
		Don de Borne (4)	Divise par 2 les dégâts d'une attaque (3x/jour +)
		Réflexes de dégagement (6)	Esquive gratuite (1x par combat)

Equipement				
Sac à dos	Pochette à herbes	Sacoche	Bourse	Animaux
Gamelles, Petit mortier			Dragon : Dracs d'Or : Dracs d'Argent : Dracs de Bronze : Dracs de Fer :  <b>Autres richesses</b>	

Renommée			
L'empire de solyr		La principauté de la mame	
Kern		Griff	
Kar		Kali	
Les marches alysées		L'empire nésora	
La forêt de solor		La pomyrie	
Les terres de galys		Jaspor	
Le royaume des fleurs		Ysmir	
La forêt mère		L'empire zúl	



Interdits
Loi de la méditation
Loi de la nature
Loi du sang

Contacts & Alliés		

### Histoire

Petit, Galen était un enfant que tout prédestiné à devenir prodige. Déjà petit, il connaissait les secrets médicaux des plantes et le nom des animaux, ainsi que les qualités de chaque arbre et de chaque roche. Il fut remarqué par un prodige qui le prit comme disciple et l'éleva selon les préceptes d'Heyra. Il remarqua vite que le jeune homme avait un caractère naturellement sauvage et emporté, mais il sut lui apprendre à canaliser ce feu intérieur. Cependant, une attaque de supposés humanistes emporta un jour son mentor et Galen fut laissé pour mort, survivant finalement mais non sans y laisser un œil. Le jeune homme grandit et son caractère se fit de plus en plus ardent et de moins en moins tolérant face à ceux qui dévient de l'ordre draconique. Galen décida finalement de vivre comme défenseur sacré de la voie du dragon, et se fit l'ennemi de ceux qui se lèveraient contre lui.

Bien que d'une nature généreuse et fidèle aux préceptes d'Heyra, Galen a contre lui son caractère emporté, attisé par sa jeunesse et la violence de son quotidien. Il se sait trop embrasé par la fièvre que lui procure le combat ou les femmes, mais jusqu'ici il a toujours réussi à ses yeux à concilier ses ardeurs et les obligations de sa voie. Et la défense de l'ordre établi ne peut de toute façon à son sens se faire autrement.