

Nom : Fyvane Dan'Fern

Carrière : Statut : pистeur

Pays d'origine : Havre Augure : volcan

25 ans 1m70 yeux verts cheveux bruns 60 kg



FOR Force	6	RES Résistance	4	PHY Physique	4
--------------	---	-------------------	---	-----------------	---

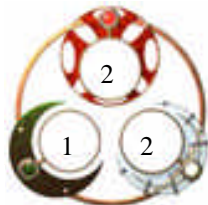
INT Intelligence	3	VOL Volonté	6	MEN Mental	4
---------------------	---	----------------	---	---------------	---

COO Coordination	7	PER Perception	7	MAN Manuel	6
---------------------	---	-------------------	---	---------------	---

Pré Présence	5	EMP Empathie	4	SOC Social	5
-----------------	---	-----------------	---	---------------	---

MAI Maîtrise	0	CHA Chance	8	INI Initiative	4 d	XP 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	—	+	—
➤ Armes de choc	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes de jet	Phy	Com	—	+	—
● Armes doubles	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes d'hast	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes tranchantes	Phy	Com	5	+	5
➤ Bouclier	Phy	Com	—	+	—
➤ Corps à Corps	Phy	Com	—	+	—
➤	Phy	Com	—	+	—
➤	Phy	Com	—	+	—
➤	Phy	Com	—	+	—
➤ Acrobatie	Phy	Mouv	5	+	5
➤ Athlétisme	Phy	Mouv	6	+	6
➤ Equitation	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Escalade	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Esquive	Phy	Mouv	7	+	7
➤ Natation	Phy	Mouv	2	+	2
➤	Phy	Mouv	—	+	—
➤	Phy	Mouv	—	+	—
➤	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Castes	Men	Théo	—	+	—
● Conn. Magie	Men	Théo	—	+	—
➤ Conn. Animaux	Men	Théo	—	+	—
● Conn. Dragons	Men	Théo	—	+	—
☑ Géographie	Men	Théo	5	+	5
● Histoire	Men	Théo	—	+	—
● Lois	Men	Théo	—	+	—
☑ Orientation	Men	Théo	6	+	6
● 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	—	+	—
● Lire & Ecrire	Men	Prat	—	+	—
● Matières premières	Men	Prat	—	+	—
● Médecine (TH + 5)	Men	Prat	—	+	—
➤ Premiers Soins	Men	Prat	—	+	—
☑ Survie (plaines)	Men	Prat	5	+	5
☑ Survie (Désert)	Men	Prat	5	+	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 (Archerie)	Man	Tech	6	+	6
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Contrefaçon	Man	Tech	—	+	—
➤ Discrétion	Man	Tech	5	+	5
☑ Pièges	Man	Tech	—	+	—
➤ Pister	Man	Tech	7	+	7
➤	Man	Tech	—	+	—
➤	Man	Tech	—	+	—
➤	Man	Tech	—	+	—
☑ Armes à projectile	Man	Mani	8	+	8
➤ 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	1	+	2*
☑ Conte	Soc	Com	5	+	5
➤ Eloquence	Soc	Com	—	+	—
● Marchandage	Soc	Com	—	+	—
➤ Psychologie	Soc	Com	—	+	—
➤	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	—	+	—
☑ Dressage	Soc	Influ	5	+	5
➤ Intimidation	Soc	Influ	—	+	—
➤ Séduction	Soc	Influ	6	+	5*
➤	Soc	Influ	—	+	—
➤	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	Actions	Usure	Portée	Notes
Arc composite	0	0	F+10+1d			60/200	Attaque éclair, approvisionnement
Sabre	+1/0	0	F+9+1d				

Bouclier	Score	Protec

Armure	Protection	Malus	Usure
Cotte légère	10		

Bénéfices	Techniques	Privilèges
Détermine le meilleur itinéraire s'il dispose d'une carte + une spé. de mouvement ou théorie	A la croisée des chemins : avec un jet de Men + Emp // diff. 10, il peut comprendre quelques mots d'un phrase et avec un second se faire comprendre de quelques mots.	Archer (6) : Permet de tirer une flèche suppl. lors d'un tour de combat. Elle est gratuite, ne compte pas dans le nb d'actions, sans diff. suppl. et son INIT est égale au dé le plus faible.
Ne peut se perdre dans un endroit déjà traversé	Porté par le vent : évite n'importe quelle attaque en dépensant la totalité de ses points de chance restants (au moins 1) mais se voit imputé durant le tour suivant d'un malus de 5 à toutes ses actions et ne peut regagner ses points de chance du combat.	Linguistique (4) : permet de maîtriser les rudiments de suffisamment de dialectes pour comprendre et se faire comprendre dans la majorité des régions de Kor.

[illegible]

Lien draconique		
Nom :	Type :	Niveau :
Faveurs N°1		
Faveurs N°2		
Faveurs N°3		
Faveurs N°4		
Faveurs N°5		

## Histoire de Fyvane

Au premier abord, Fyvane est une personne que l'on pourrait qualifier d'irresponsable, car il passe son temps à profiter de la vie, sans se poser de question, à faire la fête dans diverses auberges, et à faire la cour aux femmes. Pourtant, il est beaucoup plus réfléchi que ce que la plupart le croient.



D'ailleurs, il a vite compris que dans ce monde, seul les plus forts et les plus renommés avaient leur chance. C'est ainsi qu'il s'est fait une réputation d'excellent archer, et ce en défiant quiconque se déclarait plus habile que lui à l'arc, dans des tournois la plupart du temps improvisés dans les villes et villages qu'il traversait. Un bon moyen de se faire un « nom », une sorte de revanche sur son passé et sa vie d'orphelin.

Il reste modéré concernant la vision du monde, rien ne sert d'être trop extrémiste et il faut savoir temporiser pour mieux réfléchir à une solution. Donc il ne se laissera jamais emporté par la vengeance ou les tueries gratuites.