

Nom : Thanak

Carrière : Statut : Spadassin

Pays d'origine : Pomyrie Augure : Volcan

30 ans 1m89 Yeux bleus Cheveux blonds 96 kg



<b>FOR</b> Force	6	<b>RES</b> Résistance	9	<b>PHY</b> Physique	7
<b>INT</b> Intelligence	3	<b>VOL</b> Volonté	6	<b>MEN</b> Mental	3
<b>COO</b> Coordination	6	<b>PER</b> Perception	5	<b>MAN</b> Manuel	4
<b>Pré</b> Présence	4	<b>EMP</b> Empathie	4	<b>SOC</b> Social	3
<b>MAI</b> Maîtrise	8	<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	..3... +	=	3
➤ Armes contondantes	Phy	Com	..5... +	=	5
➤ Armes de choc	Phy	Com	..8... +	=	8
➤ Armes de jet	Phy	Com	..3... +	=	3
☑ Armes doubles	Phy	Com	+ +	=	
➤ Armes d'hast	Phy	Com	..3... +	=	3
➤ Armes tranchantes	Phy	Com	..5... +	=	5
➤ Bouclier	Phy	Com	+ +	=	
➤ Corps à Corps	Phy	Com	..5... +	=	5
➤	Phy	Com	+ +	=	
➤	Phy	Com	+ +	=	
➤	Phy	Com	+ +	=	
➤ Acrobatie	Phy	Mouv	+ +	=	
➤ Athlétisme	Phy	Mouv	..8... +	=	8
➤ Equitation	Phy	Mouv	..3... +	=	3
➤ Escalade	Phy	Mouv	+ +	=	
➤ Esquive	Phy	Mouv	..5... +	=	5
➤ Natation	Phy	Mouv	+ +	=	
➤	Phy	Mouv	+ +	=	
➤	Phy	Mouv	+ +	=	
➤ Castes	Men	Théo	..7... +	=	7
● Conn. Magie	Men	Théo	+ +	=	
➤ Conn. Animaux	Men	Théo	+ +	=	
● Conn. Dragons	Men	Théo	+ +	=	
● Géographie	Men	Théo	+ +	=	
● Histoire	Men	Théo	+ +	=	
● Lois	Men	Théo	+ +	=	
● Orientation	Men	Théo	+ +	=	
☑ 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	Men	Prat	+ +	=	
● Survie	Men	Prat	+ +	=	
● 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 : armure de cuir	Man	Tech	..6... +	=	6
● Artisanat : forge arme	Man	Tech	..6... +	=	6
● Artisanat	Man	Tech	+ +	=	
● Artisanat	Man	Tech	+ +	=	
● Contrefaçon	Man	Tech	+ +	=	
➤ Discrétion	Man	Tech	+ +	=	
● Pièges	Man	Tech	+ +	=	
➤ Pister	Man	Tech	..6... +	=	6
➤	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	+ +	=	
➤	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	+ +	=	
➤ Intimidation	Soc	Influ	..7... +	=	7
➤ Séduction	Soc	Influ	+ +	=	
➤	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
Hache à deux mains	-2 / na		(Fx2)+16+1d				

Bouclier	Score	Protéc

Armure	Protection	Malus	Usure
Cuir clouté	6	0	

Avantages		Désavantages	
Sens en alerte	+1d pour le jet d'initiative au premier tour et on retire le plus faible	Serment (2)	Il a promis à son père de prendre soin de sa sœur
Sens accru	+3 a la perception visuelle	Malchance (3)	Gagne seulement 1 pt sur critique, peut avoir à relancer 2 jets

Bénéfices	Techniques	Privilèges
1 spé. de combat	L'œil du maître : Permet de déterminer si son adversaire a une comp. Inf., Sup. ou égale à la sienne sur un jet de Men + comp. d'arme de l'adversaire // diff. 10.	Double attaque (6) : Permet d'effectuer, 1 fois par tour, une 2 <sup>nd</sup> e attaque au même rang, et sans subir de diff. suppl., mais en déduisant 1 dé de dmg. Aucune manœuvre n'est possible sur cette attaque.
+ 1 spé de combat + 1 spé autre catégorie	La main du maître : Peut ajouter son Phy à l'un de ses dés d'init. Avant de les lancer et ce 1 fois par combat.	Adaptation (3) : Permet d'improviser une technique avec des armes de fortune ou des armes dont il ne possède pas la comp, et ce en faisant un jet de Men + Coo + Statut // diff. 5 (si arme simple) ou 10 (si incongrue). Le perso gagne ainsi pour le combat une comp de niv. 1+ NR.
		Engagement (4) : Permet d'ignorer, 1 fois par combat et pdt un tour complet, l'ensemble des malus découlant des blessures.
		Argot combattant (2)

Equipement				
Sac a dos	Pochette à herbes	Sacoche	Bourse	Animaux
Vêtements solides		Tente Couverture 1 Ration Outre d'eau (2l)	Dragon :  Dracs d'Or :  Dracs d'Argent :  Dracs de Bronze : 40  Dracs de Fer :   <b>Autres richesses</b>	

Renommée			
L'empire de solyr		La principauté de mame	
Kern		Griff	
Kar		Kali	
Les marches alysées		L'empire nésora	
La forêt de solor		La pomyrie	2
Les terres galyrs		Jaspor	
Le royaume des fleurs		Ysmir	
La forêt mère		L'empire zül	

Interdits
Loi de l'arme



Contacts & Alliés		

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

## Histoire de Thanak

Durant une bonne partie de sa jeunesse, il fut un enfant assez sage et réservé, même si il était plus grand et plus fort que ses petits camarades.



Il travaillait dur pour aider son père dans la forge familiale. Il y apprit la fabrication des armes. Mais rapidement, il fut obligé d'apprendre le maniement des armes pour repousser les attaques courantes de corrompus, de par la localisation de son village de Pomyrie à la frontière avec Kali.

Tous ces évènements le fit entrer dans la caste de combattants la plus proche où il devint assez vite un redoutable combattant. Il montra intérêt, très remarqué et apprécié de ses maîtres, de connaître et maîtriser la presque totalité des armes existantes, et voir en improviser certaines au besoin.

Il y a quelques années, il se mit à faire des rêves étranges où il se voyait avec d'autres personnes voyager à travers tout KOR. Il décida donc de quitter son foyer sur les conseils de l'ancien du village.

Et c'est ainsi qu'il se retrouva inspiré de D'ral.