

Sirman Guiltur

Pays d'origine : Empire de Nésora

Augure : Pierre

32 ans 1,83 m gris Blond 87 kg

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



Blessures	Malus	Dommages	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	6	+	6
➤ Armes doubles	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes d'hast	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes tranchantes	Phy	Com	8	+	8
➤ Bouclier	Phy	Com	—	+	—
➤ Corps à Corps	Phy	Com	—	+	—
➤ —	Phy	Com	—	+	—
➤ —	Phy	Com	—	+	—
➤ —	Phy	Com	—	+	—
➤ —	Phy	Com	—	+	—
➤ Acrobatie	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Athlétisme	Phy	Mouv	6	+	6
➤ Cavalerie aérienne	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Equitation	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Escalade	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Esquive	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Natation	Phy	Mouv	—	+	—
➤ —	Phy	Mouv	—	+	—
➤ —	Phy	Mouv	—	+	—
➤ —	Phy	Mouv	—	+	—
➤ —	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Chimie (TH + 5)	Men	Théo	—	+	—
➤ Conn. Animaux	Men	Théo	—	+	—
➤ Explosifs	Men	Théo	—	+	—
➤ Lois	Men	Théo	—	+	—
➤ Philosophie humaniste	Men	Théo	6	+	6
➤ Orientation	Men	Théo	6	+	6
➤ Stratégie	Men	Théo	—	+	—
➤ —	Men	Théo	—	+	—
➤ —	Men	Théo	—	+	—
➤ —	Men	Théo	—	+	—
➤ —	Men	Théo	—	+	—
➤ —	Men	Théo	—	+	—
➤ Alchimie (TH x 2)	Men	Prat	—	+	—
➤ Astrologie (TH x 2)	Men	Prat	—	+	—
➤ Estimation	Men	Prat	—	+	—
➤ Lire & Ecrire	Men	Prat	—	+	—
➤ Médecine (TH + 5)	Men	Prat	—	+	—
➤ Premiers Soins	Men	Prat	—	+	—
➤ Vie en Cité	Men	Prat	—	+	—
➤ —	Men	Prat	—	+	—
➤ —	Men	Prat	—	+	—
➤ —	Men	Prat	—	+	—
➤ —	Men	Prat	—	+	—
➤ —	Men	Prat	—	+	—



Compétences

Nom	Attr	Groupe	Score	bonus	Total
➤ Armes de Siège (TH + 5)	Man	Tech	—	+	—
➤ Contrefaçon	Man	Tech	—	+	—
➤ Discrétion	Man	Tech	6	+	6
➤ Mécanisme (TH x 2)	Man	Tech	—	+	—
➤ Pièges	Man	Tech	—	+	—
➤ Pister	Man	Tech	—	+	—
➤ —	Man	Tech	—	+	—
➤ —	Man	Tech	—	+	—
➤ —	Man	Tech	—	+	—
➤ —	Man	Tech	—	+	—
➤ —	Man	Tech	—	+	—
➤ Ar poudre noire (TH + 5)	Man	Mani	—	+	—
➤ Armes à projectile	Man	Mani	—	+	—
➤ Ar mécaniques (TH + 5)	Man	Mani	—	+	—
➤ Attelages	Man	Mani	—	+	—
➤ Crochetage (TH + 5)	Man	Mani	—	+	—
➤ Déguisement	Man	Mani	—	+	—
➤ Déverrouillage	Man	Mani	—	+	—
➤ Don Artistique	Man	Mani	—	+	—
➤ Don Artistique	Man	Mani	—	+	—
➤ Don Artistique	Man	Mani	—	+	—
➤ Jeu	Man	Mani	—	+	—
➤ Jongler	Man	Mani	—	+	—
➤ Machine volantes	Man	Mani	—	+	—
➤ —	Man	Mani	—	+	—
➤ —	Man	Mani	—	+	—
➤ —	Man	Mani	—	+	—
➤ —	Man	Mani	—	+	—
➤ Baratin	Soc	Com	—	+	—
➤ Eloquence	Soc	Com	—	+	—
➤ Etiquette	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	6	+	6
➤ Diplomatie	Soc	Influ	—	+	—
➤ Hypnose	Soc	Influ	—	+	—
➤ Intimidation	Soc	Influ	—	+	—
➤ Séduction	Soc	Influ	—	+	—
➤ —	Soc	Influ	—	+	—
➤ —	Soc	Influ	—	+	—
➤ —	Soc	Influ	—	+	—
➤ —	Soc	Influ	—	+	—

Les compétences en italique sont interdite par les dragons ©

Arme	Initiative	Bonus toucher	Dommages	Usure	Portée	Notes
Epée longue	+2 / -2		F+12+1D10			

Bouclier	Score	Protec

Armure	Protection	Malus	Usure
Demi-plaque	18	-6	

Avantages		Désavantages	
Corps aguerri	Réduit 1 + NR pt de malus liés au seuil de blessure sur un jet de Mental + Volonté diff 15. Durée : tout le combat. Un seul jet par combat	Phobie du feu	-3 à toutes les actions en présence d'un feu et -1 une heure après l'avoir quitté

Statut de guerrier sacré :

- 1 – Servant

Requiert : TH à 3, physique à 5, mental à 5, compétence d'arme à 6, philosophie humaniste à 4 et 2 privilèges humaniste.

Bénéfice : une Spécialisation de combat, ainsi que la compétence armes mécaniques.

° **Attendre son heure** : permet d'ajouter sa TH à ses jets d'esquive ou de parade et ce autant de fois par tour que son grade.
- 2 – Aspirant

Requiert : TH à 4, physique à 6, mental à 6, toutes les compétence du profil à 6, philosophie humaniste à 6, commandement à 4 et au moins un pouvoir de l'esprit.


Bénéfice : le personnage peut regagner deux points de Ferveur en rayant deux cercles de TH.

° **Agir pour l'avenir** : le guerrier peut relancer tout jet visant à agir à l'encontre de l'autorité draconique et ce autant de fois par jour que sa TH.
- 3 – Champion

Requiert : TH à 4, physique à 7, mental à 8, toutes les compétence du profil à 8, philosophie humaniste à 8, commandement à 7 et au moins deux pouvoirs de l'esprit.

Bénéfice : le personnage ajoute une case de blessure à chacun de ses niveaux de blessure.

° **Vengeance refoulée** : le guerrier peut ajouter sa TH à tous ses jets d'attaque, de parade, d'esquive et de dommages contre tout adversaire possédant au moins 3 en TD.

Equipement					
Sac a dos		Pochette à herbes		Poches	Bourse
					Dragon : Dracs d'Or : Dracs d'Argent :1 Dracs de Bronze :25 Dracs de Fer :20 Autres richesses
					
Poids total		Poids total		Poids total	

Privilège Humaniste :

- Résistant de l'ombre :

Le personnage a décidé de lutter secrètement contre l'hérésie draconique. Il obtient un bonus de +1 à toutes ses actions de discrétion, d'orientation, de vie en cité et de contrefaçon visant à agir à l'encontre de l'autorité draconique ou en saper les bases.

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



Poids transportable	
Normal	/
Max	/

- Restriction :

Les guerriers sacrés ne peuvent développer aucune Sphère ou Discipline de magie et ne peuvent plus s'en servir s'ils en possédaient avant leur conversion, sous peine de perdre tous les pouvoirs liés à leur grade de guerrier sacré.

Pouvoirs de l'esprit						Ferveur
Noms	Mental	Coût	Portée	Jet	Effet	
Négation	6	Variable	N / A	Men + Vol	Pendant l'incantation d'un sort, Sirman peut annuler les effets qu'il pourrait subir. Pour nier le sort il faut réussir un jet de Mental + volonté contre une difficulté égale à celle du sort + 5/NR obtenu par le mage. La dépense en point de ferveur est identique au coût en point de magie du sort nié.	10
Télékinésie	6	Variable	A vue	Men + Vol	Ce pouvoir permet de déplacer des objets. Diff 10 pour les objets de la taille d'un melon, 15 pour un coffre, 20 pour un animal ou un humain, 25 à 35 pour ce qui est plus gros Coût : 1 jusqu'à 5 kg, 2 jusqu'à 10, 3 jusqu'à 25, 4 jusqu'à 50kg, 5 pour 100 kg, 6 pour 500 kg et 7 pour la tonne (max) + 1 pt par action supp. de déplacement Les NR déterminent la vitesse dommages : 1D10 / NR Si c'est une arme : inflige des dommages normaux avec une force de 0 Pour utiliser un outil : Mental + perception contre un difficulté dépendant de la complexité de la tâche à réaliser.	

Sirman Gultur a depuis toujours vécu à Nésora. Malheureusement pour lui, son village s'est fait incendié par l'Inquisition alors qu'il n'avait que cinq ans. Lui et sa famille ont donc dû fuir pour pouvoir échapper à l'élite des protecteurs. Il apprendra plus tard que le massacre des villageois était purement gratuit car devais servir d'exemple à ceux qui oseraient se tourner vers cette hérésie qu'est l'humanisme. Sirman voulu alors posséder une puissance capable de rivaliser avec l'inquisition de manière à pouvoir défendre sa famille, son village et l'empire Nésora. Une fois sa famille à l'abri, il commença à voyager à travers l'empire à la recherche de cette puissance. Au cours de cette quête il sauva la vie d'un homme qui put enfin le mettre sur la bonne voie. C'était un prêtre pourchassé, qui cherchaient quelques volontaires pour créer une cité à l'abri du regard des dragons et de leur colère. Sirman tomba amoureux des belles paroles du prêtre et après quelques années il fut proclamé Guerrier Saint. Le prêtre Feldras lui enseigna la puissance des pouvoirs de l'esprit et Sirman eut alors pour charge de protéger un avant poste de l'Ordre invisible.

Sirman ne sait pas grand-chose de cet Ordre. Il connaît son idéal : créer un paradis à l'abri des regards des dragons. Les rumeurs vont d'ailleurs bon train. Certaines affirment que la cité serait souterraine, d'autres que la cité se trouverait sur les terres interdites du Nord. Visiblement, ce qui ont créé l'ordre invisible étaient tous des astronomes ; cela expliquerait sans doute pourquoi le Prêtre Feldras n'arrête pas de dire que la solution viendra des étoiles. Apparemment, L'ordre serait aussi à l'origine de nombreux assassinats d'inquisiteurs hors des frontières de l'empire.

Au fil du temps, Sirman devint l'un des plus fervents disciples de Feldras. Et depuis quelques semaines son garde du corps personnels lors de ses déplacements à travers l'empire. Mais le prêtre est bien mystérieux et visiblement l'ordre possède un secret que peu de gens doivent connaître. Peut-être est-ce le moyen de créer une cité invisible pour les dragons ?

