

Nom Szoid

Carrière ingénieur Statut initié

Pays d'origine Marches Alyzées Augure l'Homme

Age 34 Taille 1m65 Yeux marrons Cheveux bruns Poids 70



FOR Force 4 RES Résistance 5 PHY Physique 4

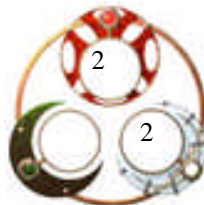
INT Intelligence 6 VOL Volonté 6 MEN Mental 6

COO Coopération 7 PER Perception 4 MAN Manuel 5

Pré Présence 3 EMP Empathie 5 SOC Social 2

MAI Maîtrise 6 CHA Chance 0 INI Initiative 3D 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	5	+	=
➤ 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		+	=
➤ Bouclier	Phy	Com		+	=
➤ Corps à Corps	Phy	Com		+	=
➤	Phy	Com		+	=
➤	Phy	Com		+	=
➤	Phy	Com		+	=
➤ Acrobatie	Phy	Mouv		+	=
➤ Athlétisme	Phy	Mouv		+	=
➤ Equitation	Phy	Mouv		+	=
➤ Escalade	Phy	Mouv		+	=
➤ Esquive	Phy	Mouv	5	+	=
➤ Natation	Phy	Mouv		+	=
➤	Phy	Mouv		+	=
➤	Phy	Mouv		+	=
➤ Castes	Men	Théo		+	=
☑ Conn. Magie	Men	Théo	5	+	=
➤ 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	4	+	=
➤ Psychométrie	Men	Prat	6	+	=
➤ Enchantement	Men	Prat	7	+	=
➤	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		+	=
➤ Discrétion	Man	Tech		+	=
● Pièges	Man	Tech	4	+	=
➤ Pister	Man	Tech		+	=
➤ Mécanismes	Man	Tech	7	+	=
➤ Sabotage	Man	Tech	3	+	=
➤	Man	Tech		+	=
● Armes à projectile	Man	Mani		+	=
➤ Attelages	Man	Mani		+	=
➤ Déguisement	Man	Mani		+	=
➤ Déverrouillage	Man	Mani		+	=
➤ Don Artistique (gravure)	Man	Mani	5	+	=
➤ 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		+	=
➤ Séduction	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
Chaîne	+1/NA	-	FOR+2D				ne peut parer ou être paré. entravement.

Bouclier	Score	Protec

Armure	Protection	Malus	Usure
cuir bouilli	8	-2	

Avantages		Désavantages	
Magie Naturelle (4)		Dette (2)	Erwinn, qui l'a aidé à fuir lors de la dissolution des ingénieurs
		Obsession (2)	réhabiliter les mages ingénieurs

Bénéfices	Techniques	Privilèges	
lecture des matrices et des bracelets de mage	La matière	Anonymat	
identification des sorts lancés	L'esprit	Leurre	
		Prévoyance	

Equipement				
Sac a dos	Pochette à herbes	Sacoché	Bourse	Animaux
Clés nécessaires pour ses sorts outils de mécaniste marteau + ciseaux à métal encre et pinceaux pour les runes			Dragon : Dracs d'Or : Dracs d'Argent : Dracs de Bronze : 50 Dracs de Fer : <div>Autres richesses</div>	

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 zûl	



Interdits
Loi du Pacte : Tu n'abuseras pas de ta force.

Contacts & Alliés		

Histoire
<p>Né d’une mère mage des Cités et d’un père artisan, Szoid a passé une enfance paisible non loin d'Elia, entre magie et sciences.</p> <p>En secret tout d’abord, il apprend, sous une approche différente de celle de sa mère, à manipuler les éléments, qu'il associe de lui-même aux enseignements de son père. A l'âge de 17 ans, il se heurte violemment aux idéologies marquées de son père et décide d'intégrer définitivement la Caste des Mages, renonçant à une carrière d'Artisan.</p> <p>Quelques années plus tard, l'ordre des Mages Ingénieurs est dissout par la Caste, et déclaré hérétique. La vie de Szoid s'effondre d'un coup. Refusant de se soumettre, il doit fuir, et est aidé en cela par un mage du nom d'Erwinn, un de ses rares amis. Errant un moment dans les cités des Marches et l'Empire Nesora, il finit par se reprendre en main, et se donne pour but de réhabiliter les Mages Ingénieurs aux yeux de sa caste. Aigri envers les plus bornés des draconistes, il bascule peu à peu dans la résistance humaniste sans vraiment en avoir conscience. Jusqu'à ce qu'il rencontre ses actuels compagnons, il y a 3 cycles de cela.</p>

