

Nom Likan Okrin

Carrière Medecin

Statut Initié rg 2

Pays d'origine Empire de Solyr

Augure Le Vent

Age 27 ans Taille 1 m 75 Yeux Verts Cheveux Chatains foncés Poids 72 kg



FOR Force	4	RES Résistance	5	PHY Physique	4
--------------	---	-------------------	---	-----------------	---

INT Intelligence	7	VOL Volonté	6	MEN Mental	6
---------------------	---	----------------	---	---------------	---

COO Coopération	3	PER Perception	4	MAN Manuel	4
--------------------	---	-------------------	---	---------------	---

Pré Présence	6	EMP Empathie	5	SOC Social	6
-----------------	---	-----------------	---	---------------	---

MAI Maîtrise	6	CHA Chance	1	INI Initiative	2	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	—	+	—
➤ Athlétisme	Phy	Mouv	3	+	3
➤ Equitation	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Escalade	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Esquive	Phy	Mouv	5	+	5
➤ Natation	Phy	Mouv	—	+	—
➤ _____	Phy	Mouv	—	+	—
➤ _____	Phy	Mouv	—	+	—
➤ _____	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Castes	Men	Théo	3	+	3
☑ Conn. Magie	Men	Théo	4	+	4
☑ Conn. Animaux	Men	Théo	—	+	—
☑ Conn. Dragons	Men	Théo	—	+	—
☑ Géographie	Men	Théo	—	+	—
☑ Histoire	Men	Théo	4	+	4
☑ Lois	Men	Théo	3	+	3
● Orientation	Men	Théo	—	+	—
● Stratégie	Men	Théo	—	+	—
➤ _____	Men	Théo	—	+	—
➤ _____	Men	Théo	—	+	—
➤ _____	Men	Théo	—	+	—
☑ Alchimie	Men	Prat	5	+	5
☑ Astrologie	Men	Prat	5	+	5
☑ Cartographie	Men	Prat	—	+	—
☑ Estimation	Men	Prat	—	+	—
☑ Herboristerie	Men	Prat	5	+	5
☑ Lire & Ecrire	Men	Prat	6	+	6
● Matières premières	Men	Prat	—	+	—
☑ Médecine	Men	Prat	8	+	8
➤ Premiers Soins	Men	Prat	6	+	6
● Survie	Men	Prat	—	+	—
● Survie	Men	Prat	—	+	—
● Vie en Cité	Men	Prat	5	+	5
➤ Chirurgie	Men	Prat	8	+	8
➤ Navigation	Men	Prat	5	+	5
➤ _____	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	—	+	—
➤ 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	5	2	7
☑ Conte	Soc	Com	—	+	—
➤ Eloquence	Soc	Com	—	+	—
● Marchandage	Soc	Com	—	+	—
➤ Psychologie	Soc	Com	6	2	8
➤ _____	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	5	+	—
● Dressage	Soc	Influ	—	+	—
➤ Intimidation	Soc	Influ	—	+	—
➤ Séduction	Soc	Influ	6	5	11
➤ _____	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
Epee de Duel	+2 / 0		F+8+1D	1			Perforation

Bouclier	Score	Protec

Armure	Protection	Malus	Usure

Désavantages		Avantages	
Faiblesse (2)	Mystère biologique	Fortune personnelle (2)	+ 2000 Df
Dépendance (2)	A besoin d'une dose de Glyphes par semaine minimum	Confiance (3)	Permet de mettre les gens en confiance
Incompétence (5)	Malus de 5 à Manipulation	Pressentiment (3)	Peut être sauvé par un pressentiment
		Charme (1)	

Bénéfices		Techniques		Privilèges	
1 spécialisation en Mental		La lettre et le nom : reconnaît les écritures		Aplomb	Permet de faire valoir sa condition d'Erudit
En engageant une discussion philosophique d'une heure et en perdant deux crois de tendance: déplace une crois chez la personne vers la tendance dépensé		La Rune et le secret : Mental + Lire et Ecrire diff 15, détermine l'origine, la date et le sens de tout écrit, une info par NR		Réseau Occulte (Erudit Noir)	Permet de trouver des lieux où discuter et se procurer des ouvrages interdits
				Aval Draconique	Autorise la chirurgie

Sac à dos	Pochette à herbes	Équipement Sacoche	Bourse	Animaux
Briquet à amadou Encrier Trousse de chirurgie (+6 en Chirurgie et +3 en médecine pour dix case de blessure) Bandages. Livre de papier 3 papyrus Pierre à aiguiser 3 plumes poncho de cuir	5 doses de Glyphe		Dragon :  Dracs d'Or : 1  Dracs d'Argent : 8  Dracs de Bronze : 15  Dracs de Fer : 50  <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 solar		La pomyrie	
Les terres de galrys		Jaspor	
Le royaume des fleurs		Ysmir	
La forêt mère		L'empire zül	



Interdits
Fait semblant de suivre la Loi du Secret

[illegible]



Likan Okrin est né il y a quelques 27 années au cœur de l'Empire de Solyr, dans une petite ville isolée. Fils d'artisan, il passe une enfance calme, loin de toutes les inquiétudes du monde. Mais rapidement, la vivacité de son esprit est remarquée, et vers 8 ans, grâce à quelques contacts, son père le fait entrer dans la caste des Erudits, où il commence sa formation. Véritablement déchiré par la séparation avec sa famille, Likan se sentit abandonné, et ne mettait guère de cœur à apprendre les enseignements d'Ozyr.

Ainsi, sa place commençait à être remis en cause, et il s'en fallut de peu qu'il ne soit renvoyé chez lui. Malheureusement, peu avant que cette décision soit discutée, la nouvelle arriva que le village du jeune Likan avait été victime de la peste, emportant ainsi sa famille dans la mort. Ce fût la fin de tout espoir pour lui, mais il fit des efforts pour continuer sa formation, conscient qu'il se retrouverait à la rue sinon.

Sa peine se mua peu à peu en haine, au fur et à mesure qu'il en apprit sur la médecine. Il se rendit peu à peu compte que c'est l'obscurantisme draconique qui avait coûté la vie à ses parents. Et déjà, il se sentait bridé, devant sans arrêt faire face à des Interdits dans ses études. Il décida alors de partir vers Nadjar, sachant que nul interdit ne s'opposerait à lui là bas.

Dire que le voyage fût rude est un euphémisme et n'ayant pas une condition physique des plus exceptionnelle, Likan apprit au cours de son voyage comment utiliser son apparence et sa voix pour s'en sortir et obtenir ce dont il avait besoin.

Ainsi il arriva à Nadjar, et continua sa formation là bas pour devenir Erudit Noir. Il y réussit, et axa ensuite ses recherches essentiellement sur le corps humain. Il commença en effet à être fasciné par ce corps, capable de tant de chose, si complexe et si parfait. Il eut parfois recours à quelques procédés « extrêmes » comme autopsier à vif un sujet pour étudier le fonctionnement du cœur.

Ses études terminés, Likan se posa une question : quel était son idéal ? Il ne s'était en effet que plongé dans les études pour oublier ses problèmes, et c'est libre mais sans but qu'il devînt Initié Noir. S'arrangeant avec sa caste, il obtînt un aval draconique (grâce à un peu de corruption) et partît à travers Kor. Ne connaissant que peu les Humanistes, il commença à s'approcher d'eux, et c'est ainsi qu'il rencontra Feldras, un « prêtre » à la personnalité fascinante. Voyant tous ces gens, membres de l'Ordre Invisible, animés d'un tel feu intérieur, il les envia, et voulut les imiter. C'est ainsi qu'il parvint à suivre ce Feldras, et à s'en faire plus ou moins un ami. Sans être réellement un membre à part entière de l'Ordre, il les accompagne, éclairant souvent les situations de son point de vue différent ou complémentaire, et tachant de rappeler chacun à l'objectivité pour ne pas commettre d'erreur.