

Nom Irvin Corval

Carrière

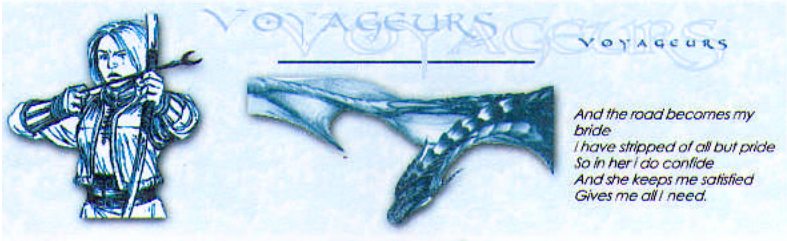
Statut Pisteur

Pays d'origine Solyr

Augure La Chimère

Age 28 ans  
Taille 1,69 m  
Yeux marrons

Cheveux bruns  
Poids 72 kg



FOR  
Force

5

RES  
Résistance

5

PHY  
Physique

4

INT  
Intelligence

4

VOL  
Volonté

5

MEN  
Mental

4

COO  
Coordination

6

PER  
Perception

8

MAN  
Manuel

6

Pré  
Présence

4

EMP  
Empathie

4

SOC  
Social

4

MAI  
Maîtrise

3

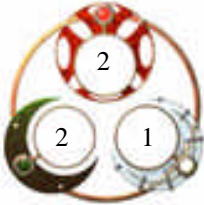
CHA  
Chance

3

INI  
Initiative

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	7	+	—
➤ Bouclier	Phy	Com	—	+	—
➤ Corps à Corps	Phy	Com	6	+	—
➤	Phy	Com	—	+	—
➤	Phy	Com	—	+	—
➤	Phy	Com	—	+	—
➤ Acrobatie	Phy	Mouv	6	+	—
➤ Athlétisme	Phy	Mouv	6	+	—
➤ Equitation	Phy	Mouv	4	+	—
➤ Escalade	Phy	Mouv	7	+	—
➤ Esquive	Phy	Mouv	7	+	—
➤ Natation	Phy	Mouv	4	+	—
➤	Phy	Mouv	—	+	—
➤	Phy	Mouv	—	+	—
➤	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Castes	Men	Théo	5	+	—
● Conn. Magie	Men	Théo	—	+	—
➤ Conn. Animaux	Men	Théo	5	+	—
● Conn. Dragons	Men	Théo	—	+	—
☑ Géographie	Men	Théo	5	+	—
● Histoire	Men	Théo	—	+	—
● Lois	Men	Théo	—	+	—
☑ Orientation	Men	Théo	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	4	+	—
➤ Estimation	Men	Prat	—	+	—
☑ Herboristerie	Men	Prat	—	+	—
● Lire & Ecrire	Men	Prat	—	+	—
● Matières premières	Men	Prat	—	+	—
● Médecine (TH + 5)	Men	Prat	—	+	—
➤ Premiers Soins	Men	Prat	5	+	—
☑ Survie	Men	Prat	6	+	—
☑ Survie	Men	Prat	6	+	—
● 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	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Contrefaçon	Man	Tech	—	+	—
➤ Discrétion	Man	Tech	7	+	—
☑ Pièges	Man	Tech	—	+	—
➤ Pister	Man	Tech	6	+	—
➤	Man	Tech	—	+	—
➤	Man	Tech	—	+	—
➤	Man	Tech	—	+	—
☑ Armes à projectile *	Man	Mani	7	+	—
➤ 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	4	+	—
➤ Jeu	Man	Mani	—	+	—
➤ Jongler	Man	Mani	—	+	—
➤ * Spécialisation Arc long	Man	Mani	8	+	—
➤	Man	Mani	—	+	—
➤	Man	Mani	—	+	—
➤ Baratin	Soc	Com	—	+	—
☑ Conte	Soc	Com	—	+	—
➤ Eloquence	Soc	Com	—	+	—
● Marchandage	Soc	Com	—	+	—
➤ Psychologie	Soc	Com	6	+	—
➤	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	6	+	—
➤ 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
Arc long	0	+14	13+d10			80/300	Attaque éclair - Approvisionnement
Epée vulgaire	+2/-2	+11	15+d10				
Dague	0/+1	+10	11+d10				

Bouclier	Score	Protec

Armure	Protection	Malus	Usure
Cotte légère	10	-	

Avantages		Désavantages	
Sens accru (2)	Ouïe (+3 jet de Perception)	Anomalie (2)	Yeux vairon

Bénéfices	Techniques	Privilèges	
Avec une carte, le PJ peut déterminer un itinéraire, estimé la durée du voyage, etc...	Men + Emp diff 10 = le PJ peut comprendre le sens général de n'importe quelle phrase dans une langue inconnue. Avec un 2e jet réussi, il peut échanger qq mots	Fils de la Terre (4)	Remède de fortune (Manuel + Survie diff 15)
Du moment où le PJ a déjà visité un endroit, il est capable de se repérer sans se perdre.	En dépensant tous ses points de chance restant (au moins 1), le PJ peut éviter n'importe quelle attaque. La diff de toutes ses prochaines actions pour le tour suivant sera augmenté de 5 et il ne pourra pas regagner de point de chance pour le reste du combat.	Pionner (4)	Agile dans les terrains hostiles (diff jet de Réaction -5 et +2 au jet de Cartographie et Orientation)

Equipement				
Sac a dos	Pochette à herbes	Sacoche	Bourse	Animaux
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Briquet à amadou</li> <li>- Burin pour graver des signes de piste</li> <li>- Carnet chiffonné à moitié rempli de croquis de ses précédents voyages</li> <li>- Corde (15 m)</li> <li>- Couchage</li> <li>- Drapeaux de couleur</li> <li>- 2 fioles d'huile</li> <li>- Gamelle</li> <li>- Grappin</li> <li>- Lampe à huile</li> <li>- Marteau</li> <li>- Pierre à aiguiser</li> <li>- Pitons</li> <li>- Poncho de cuir</li> <li>- Sifflet</li> <li>- Toile huilée (4 m²)</li> <li>- 4 torches</li> </ul>			Dragon :  Dracs d'Or :  Dracs d'Argent :  Dracs de Bronze : 29  Dracs de Fer :  <div>Autres richesses</div>	

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



Interdits
La Loi de la Liberté : Un voyageur a besoin de liberté et de se déplacer.

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

Histoire
<p>Né dans la cité de Cormande dans l'empire de Solyr. Curieux du monde qui l'entourait, il demanda à ses parents de l'inscrire à l'académie des Voyageurs. Pendant ses premiers voyages, il ne cessa d'observer les coutumes et autres traditions des villes/villages par lesquels il passait.</p> <p>Ne méprisant aucune philosophie, il décida d'aller en Kali pour décider de lui même ce qu'était le royaume de la Fatalité. Sur place, dans la ville de Melg, il reçut qq enseignements d'autres voyageurs dit fatalistes.</p> <p>Caractère et motivation : C'est un grand penseur ironique. de toutes les tendances, aucune ne lui convient mieux qu'une autre. Ainsi, il continu sa quête personnel au travers de ses voyages et rencontres. Il n'hésite pas à montrer les faiblesses de n'importe quel courant philosophique en usant de son humour noir qui lui va si bien</p>
