

Nom : Kendal D'Ostine

Carrière :

Statut : Compagnon rg. 2

Pays d'origine : Empire de Solyr

Augure : Volcan

28 ans

1m71

Yeux marrons

Cheveux bruns

65 kg



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

INT Intelligence	4	VOL Volonté	5	MEN Mental	5
----------------------------	---	-----------------------	---	----------------------	---

COO Coordination	8	PER Perception	6	MAN Manuel	7
----------------------------	---	--------------------------	---	----------------------	---

Pré Présence	6	EMP Empathie	4	SOC Social	5
------------------------	---	------------------------	---	----------------------	---

MAI Maîtrise	6	CHA Chance	2	INI Initiative	4d	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	6 + —	= 6	
● Armes doubles	Phy	Com	— + —	= —	
➤ Armes d'hast	Phy	Com	— + —	= —	
➤ Armes tranchantes	Phy	Com	— + —	= —	
➤ Bouclier	Phy	Com	— + —	= —	
➤ Corps à Corps	Phy	Com	5 + —	= 5	
➤ —	Phy	Com	— + —	= —	
➤ —	Phy	Com	— + —	= —	
➤ —	Phy	Com	— + —	= —	
➤ Acrobatie	Phy	Mouv	— + —	= —	
➤ Athlétisme	Phy	Mouv	4 + —	= 4	
➤ Equitation	Phy	Mouv	— + —	= —	
➤ Escalade	Phy	Mouv	— + —	= —	
➤ Esquive	Phy	Mouv	6 + —	= 6	
➤ Natation	Phy	Mouv	— + —	= —	
➤ —	Phy	Mouv	— + —	= —	
➤ —	Phy	Mouv	— + —	= —	
➤ —	Phy	Mouv	— + —	= —	
➤ Castes	Men	Théo	3 + —	= 3	
● Conn. Magie	Men	Théo	— + —	= —	
➤ Conn. Animaux	Men	Théo	— + —	= —	
● Conn. Dragons	Men	Théo	2 + —	= 2	
● Géographie	Men	Théo	— + —	= —	
● Histoire	Men	Théo	— + —	= —	
● Lois	Men	Théo	— + —	= —	
● Orientation	Men	Théo	— + —	= —	
➤ Stratégie	Men	Théo	— + —	= —	
➤ —	Men	Théo	— + —	= —	
➤ —	Men	Théo	— + —	= —	
➤ —	Men	Théo	— + —	= —	
● Alchimie (TH +5)	Men	Prat	6 + —	= 6	
● Astrologie (TH x 2)	Men	Prat	— + —	= —	
● Cartographie	Men	Prat	— + —	= —	
➤ Estimation	Men	Prat	6 + —	= 6	
● Herboristerie	Men	Prat	— + —	= —	
● Lire & Ecrire	Men	Prat	— + —	= —	
☑ Matières premières	Men	Prat	6 + —	= 6	
➤ Médecine (TH + 5)	Men	Prat	— + —	= —	
➤ Premiers Soins	Men	Prat	2 + —	= 2	
● 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 : orfèverie	Man	Tech	7 + —	= 7	
☑ Artisanat : joaillerie	Man	Tech	5 + —	= 5	
☑ Artisanat : forge	Man	Tech	5 + —	= 5	
☑ Artisanat	Man	Tech	— + —	= —	
☑ Contrefaçon	Man	Tech	— + —	= —	
☑ Discrétion	Man	Tech	5 + —	= 5	
☑ Pièges	Man	Tech	— + —	= —	
➤ Pister	Man	Tech	— + —	= —	
➤ —	Man	Tech	— + —	= —	
➤ —	Man	Tech	— + —	= —	
➤ —	Man	Tech	— + —	= —	
● Armes à projectile	Man	Mani	— + —	= —	
➤ Attelages	Man	Mani	4 + —	= 4	
➤ Déguisement	Man	Mani	— + —	= —	
➤ Déverrouillage	Man	Mani	— + —	= —	
➤ Don Artistique : dessin	Man	Mani	5 + —	= 5	
➤ Don Artistique : gravure	Man	Mani	5 + —	= 5	
➤ Don Artistique	Man	Mani	— + —	= —	
● Faire les poches	Man	Mani	— + —	= —	
➤ Jeu	Man	Mani	4 + —	= 4	
➤ Jongler	Man	Mani	— + —	= —	
➤ —	Man	Mani	— + —	= —	
➤ —	Man	Mani	— + —	= —	
➤ —	Man	Mani	— + —	= —	
● Baratin	Soc	Com	4 + —	= 4	
➤ Conte	Soc	Com	— + —	= —	
➤ Eloquence	Soc	Com	— + —	= —	
☑ Marchandage	Soc	Com	3 + —	= 3	
➤ Psychologie	Soc	Com	2 + —	= 2	
➤ —	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	2 + —	= 2	
☑ Dressage	Soc	Influ	— + —	= —	
➤ Intimidation	Soc	Influ	— + —	= —	
➤ Séduction	Soc	Influ	4 + —	= 4	
➤ —	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
4 Poignards de lancer (très bons)	+3		F+3+1d	1	-	8/12	Ne peut se parer ni s'esquiver
1 Dague (très bonne)	0/+1	+1	F+6+1d	1	-	-	

Bouclier	Score	Protec

Armure	Protection	Malus	Usure
Armure cuir clouté	6	-	-

Avantages		Désavantages	
Faveur draconique	Le secret du verbe : peut parler la langue draconique pure	Interdit (3)	La loi du cœur : tu respecteras la parole donnée
		Echec (3)	Apprendre la magie

Bénéfices	Techniques	Privilèges
Spécialisation technique	D'un compagnon a l'autre (identifie objet)	Ecole : anneau (4)
Peut développer sorcellerie et sphère	La voie du progrès (comprendre le fonctionnement)	Expertise (4) : Permet de confirmer ou d'infirmer l'authenticité de n'importe quel objet.

Equipement				
Sur soi	Pochette à herbes	Sacoche	Bourse	Animaux
Vêtement de voyages Bottes rigides Cape Gants de cuir		Tente Couverture Des outils de voyage 1 torche Outre d'eau (2l) ½ ration	Dragon : Dracs d'Or : Dracs d'Argent : 1 Dracs de Bronze : 20 Dracs de Fer : 20 Autres richesses Anneau de son école d'orfèvrerie	

Renommée			
L'empire de solyr	1	La principauté de la marne	
Kern		Griff	
Kar		Kali	
Les marches alysées		L'empire nésora	
La foret de solor		La pomyrie	
Les terres de galys		Jaspor	
Le royaume des fleurs		Ysmir	
La foret mère		L'empire zül	

Interdits
La loi de la matière : Tu respecteras la matière que tu travailles et les œuvres d'autrui
La loi du cœur : Tu respecteras la parole donnée



Contacts & Alliés		

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

Histoire de Kendal

Kendal est un homme de taille et de complexion moyenne. Portant des cheveux bruns courts et des vêtements sombres et discrets, dont les ornements indiquent son appartenance à la caste des artisans orfèvres. Il porte une dague comme seule arme visible.



Sans être d'une beauté éclatante, Kendal séduit par un mélange d'audace et d'assurance, même si son regard traduit une personnalité agitée et curieuse. Fougueux et passionné, parlant toujours avec énergie et franchise, il ne peut laisser de glace ceux qui prennent le temps de s'entretenir avec lui.

Kendal est né dans l'Empire de Solyr, à Ostine, petite ville non loin de Nivène. Il n'a jamais connu ses parents, puisqu'il fut découvert nouveau né devant l'académie d'Ostine. Le fait de n'avoir eu ni parent ni famille est sans doute un élément important dans la personnalité de Kendal.

Très jeune, Kendal est remarqué par la caste des artisans pour son talent manuel et son goût des objets et des matières. Il fait donc son apprentissage auprès de la caste et intègre une école d'orfèvrerie réputée pour la qualité de ses élèves. Kendal ne déçoit pas et devient un excellent apprenti.

A son adolescence, il se découvre un étrange don : il est capable de s'exprimer dans la langue pure des dragons. Un don qu'il tient, selon les sages qu'il rencontre, d'un de ses parents. Kendal est alors ravi de se découvrir comme un élu des dragons, et devient un fervent défenseur des valeurs draconiques et vit comme un citoyen modèle, quelques temps...

Mais un peu plus tard, son chemin croise la route d'hommes motivés par le progrès et la découverte, avec qui il se lie d'amitié. Ils lui font partager leur vision d'une humanité vivant pour elle et progressant avec ses propres dons. Kendal s'enthousiasme entièrement de cet élan mais se retrouve partagé entre 2 voies. Son cœur lui dicte la voie du progrès, mais il est persuadé que son être, et son héritage familial dont il ne connaît presque rien est celui des dragons.

Cette ambivalence se renforce encore davantage quand il échoue lamentablement dans ses premiers essais dans la maîtrise de la magie, qui manque de lui coûter la vie, et lui vaut des critiques acerbes de ses tuteurs... Serait-il finalement incapable de manier l'énergie des dragons ?

Lorsque finalement Kendal se découvre inspiré de Noloфинwë dont il est en plus le guide, une voix dans le cosmos qui partage ses valeurs et ses doutes, il se sent à la fois plus fort et plus sûr de ses capacités, mais également plus submergé par le doute qu'il ne l'a jamais été quant à sa propre nature et à sa destinée...

A la recherche de ces réponses, Kendal mène sa compagnie sur les voies de l'étoile à travers Kor, provoquant sans cesse les rencontres et les chocs culturels pour que chacun se découvre lui-même, sans craindre ni réfléchir aux conséquences, mais toujours incapable de renier une quelconque part de lui-même au profit d'une autre.