

Nom : Tylia

Carrière :

Statut : Commerçant rg.2

Pays d'origine : Yris

Augure : cité

45 ans

1m57

Yeux gris

Cheveux gris

60 kg



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

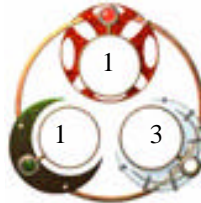
INT Intelligence	4	VOL Volonté	5	MEN Mental	4
----------------------------	---	-----------------------	---	----------------------	---

COO Coordination	5	PER Perception	5	MAN Manuel	3
----------------------------	---	--------------------------	---	----------------------	---

Pré Présence	7	EMP Empathie	7	SOC Social	8
------------------------	---	------------------------	---	----------------------	---

MAI Maîtrise	5	CHA Chance	3	INI Initiative	3	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	5	0	5
● Armes doubles	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes d'hast	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes tranchantes	Phy	Com	—	+	—
➤ Bouclier	Phy	Com	—	+	—
➤ Corps à Corps	Phy	Com	5	0	5
➤ —	Phy	Com	—	+	—
➤ —	Phy	Com	—	+	—
➤ —	Phy	Com	—	+	—
➤ Acrobatie	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Athlétisme	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Equitation	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Escalade	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Esquive	Phy	Mouv	6	0	6
➤ Natation	Phy	Mouv	—	+	—
➤ —	Phy	Mouv	—	+	—
➤ —	Phy	Mouv	—	+	—
➤ —	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Castes	Men	Théo	—	+	—
● Conn. Magie	Men	Théo	—	+	—
➤ Conn. Animaux	Men	Théo	—	+	—
● Conn. Dragons	Men	Théo	—	+	—
☑ Géographie	Men	Théo	—	+	—
● Histoire	Men	Théo	—	+	—
☑ Lois	Men	Théo	5	0	5
● 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	8	0	8
● Herboristerie	Men	Prat	—	+	—
☑ Lire & Ecrire	Men	Prat	7	0	7
● Matières premières	Men	Prat	—	+	—
● Médecine (TH + 5)	Men	Prat	—	+	—
➤ Premiers Soins	Men	Prat	—	+	—
● Survie	Men	Prat	—	+	—
● Survie	Men	Prat	—	+	—
☑ Vie en Cité	Men	Prat	5	0	5
➤ —	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	5	0	5
● 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	7	0	7
➤ Jongler	Man	Mani	—	+	—
➤ —	Man	Mani	—	+	—
➤ —	Man	Mani	—	+	—
➤ —	Man	Mani	—	+	—
➤ Baratin	Soc	Com	—	+	—
● Conte	Soc	Com	—	+	—
➤ Eloquence	Soc	Com	—	+	—
☑ Marchandage	Soc	Com	7	0	7
➤ 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	7	0	7
● 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
3 Dagues	0/+1		F+6+1D10				

Bouclier	Score	Protec

Armure	Protection	Malus	Usure
Cuir souple	4		

Avantages		Désavantages	
Conviction	Tylia reste de marbre face à des attaques, des tentatives d'intimidation et des situations où ses principes seraient mis en cause. Cet avantage confère un bonus de 5 à tous les jets de Social et de Volonté basés sur l'intimidation, le chantage ou le harcèlement psychologique	Malade imaginaire	Tylia est convaincue qu'elle est malade de la grippe de Huri qui lui engourdi l'esprit et qui l'affaiblit. Tous les matins, il faut jeter 1D10. Si le score est supérieur ou égal à la volonté de Tylia elle subit un malus de -1 à toutes ses actions pour la journée.
Prestence	Le prestige de Tylia et l'expérience qu'elle a acquise donne à sa parole un poids évident lors des discussions. Chaque fois qu'elle tentera une action sociale liée à son charisme son attribut social sera augmenté de 2	Fragilité	La santé de Tylia est assez mauvaise, tout comme sa faculté de rétablissement, sa résistance aux poisons et son système immunitaire. Tous les jets de résistance aux agressions extérieures (maladies, poison, alcool,etc.) ont une diff de +5

Bénéfices	Techniques	Privilèges
Tylia peut développer une spécialisation de communication ou de manipulation	Le sourire accueillant : en réussissant un jet de Social + Empathie vs 15 le personnage peut deviner ce qui amène un individu dans la ville où il se trouve. Si cette raison est secrète, il faut faire Social+Présence vs 20 pour obtenir la même info	Psychologie : Permet après quelques minutes d'observation de déterminer l'état d'esprit d'un individu. Ce privilège ne donne que des indications vagues.
Tylia possède un petit comptoir marchand situé à Yris et de quelques apprentis capables de gérer son commerce en son absence.	Reconnaître son erreur : Une fois par jour, en dépensant tous ses points de chance (au min1), Tylia peut transformer un échec critique en un échec simple.	Ressources : En consacrant 1h par jour à de petites affaires, Tylia gagne 100 Df / semaine. Ce privilège est inutilisable lors de longs voyages en terre dépeuplée.
		Réflexes de fuite : Permet une fois par combat de bénéficier d'une esquive gratuite dont la difficulté est toujours de 15

Equipement				
Sur soi	Pochette à herbes	Sacoché	Bourse	Animaux
Vêtement de voyages Bottes rigides Cape Gants de cuir	3 doses de Rum-huri (des herbes censés combattre le rhume de Huri, +1 à son jet quotidien si une dose est prise la veille au soir dans de l'eau bien chaude)	Tente Couverture 1 outre d'eau (2l) Babioles diverses 1 torche 1 loupe 1 carte de l'Empire de Solyr 1 carte de Koran-Rogh 1 carte de Férune 1 parchemin taché	Dragon : Dracs d'Or : Dracs d'Argent : 2 Dracs de Bronze : 60 Dracs de Fer : 50 Autres richesses 2 émeraudes Jasporiennes 1 rubis de Kern	

Renommée			
L'empire de solyr / Yris	2 / 3	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 du cœur La loi de l'ordre La loi du progrès



Contacts & Alliés		

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

Histoire de Tylia

Tylia est la première fille d'une riche famille de commerçants.

Son don naturel pour la communication la conduite sur les mêmes traces que ces parents. Hélas, Tylia n'a pas le moindre sens de stratégie commerciale. Elle a donc ouvert sa première boutique en ne tenant pas compte de la concurrence et a très vite fait faillite.



Elle a donc décidé de s'entourer d'un personnel de confiance qui règle ce genre de problème à sa place. Ce système fonctionne depuis plus de 20 ans ! En effet Tylia trouve toujours la bonne personne au bon moment grâce à son talent innée de la psychologie et son empathie naturelle.

Tylia est une femme toujours joviale et intraitable quand il s'agit de faire des affaires. L'intimidation n'a que peu d'influence sur elle et son charisme lui permet bien souvent de couper court à toutes les tentatives de duperie sur sa personne. Tylia est comme ça, dès que l'on a échangé quelques mots avec elle, il est très difficile de vouloir lui faire du tort.

Son seul défaut est qu'elle se croit atteinte d'une maladie peu commune que les prodiges n'arrivent pas à soigner. L'un d'eux lui a remis des herbes, qui n'ont d'autres propriétés que de donner une douce saveur à de l'eau chaude, afin de la soigner. Ce placebo semble fonctionner pour l'instant.

Tylia est la guide de Telrúnya. Elle prend son rôle très au sérieux et ne manque pas de profiter de ses voyages pour découvrir de nouveaux produits qu'elle pourrait importer à Yris. En ce moment, elle « complotte » avec l'archiviste pour écrire un livre sur leurs aventures afin de le diffuser dans le royaume de Kor, ou du moins le faire apprendre par des voyageurs avides de nouvelles histoires ou en manque d'inspiration.