

NOM Kaeric CULTURE Marin

RACE Humain Ilmorita PROFESSION Marin

DESCRIPION



FORCE	CONSTITUTION	DEXTERITE	TAILLE	INTELLIGENCE	POUVOIR	CHARISME
11	14	13	14	15	11	12
Action de Combat	Modif de dommages	Points de Héros	Points de Magie	Mouvement	Rang d'Action	
3	+1d2	6	11	4	+14	

Compétence de base		
Acrobatie	DEX	28
Athlétisme	FOR+DEX	54
Bagarre	FOR	46
Canotage	FOR	56
Chant	CHA	17
Conduite	10+POU	21
Conn Animal	INT	20
Conn Monde	INT	30
Conn Plantes	INT	15
Discretion	10+DEX-TAI	9
Endurance	30+CON+POU	60
Équitation	DEX+POU	24
Esquive	10+DEX-TAI	14
Évaluer	INT	45
Influence	10+CHA	22
Lancer	DEX	18
Passe-passe	DEX	13
Perception	INT+POU	26
Persévérance	30+CHA+POU	53
1 ^{er} Soins	INT	15

Compétences de Combat		
Épée (1 M)	DEX+FOR	84

Compétences avancées / de magie		
Conn (Ilmorita)	INT	65
Artisanat	INT	15
Conn (Mer)	INT	45
Piloter (navire)	INT	55
Commun	INT	65
Mong	INT	65
'pande	INT	65

Arme de contact	compétence	dommage	ENC	PA/PV	Notes	
Sabre	85%	1d8+1d2+1	1	4/12		
Arme à distance	compétence	dommage	Portée	Charge	ENC	PA/PV

Localisation				Prouesses	
d20	Cuir bouilli	Armure	PV	<i>Linguiste</i> : en entendant parler une langue inconnue pendant 2 heures, ou converser 1 heure, il gagne la Compétence Langue correspondante au score de base.	
1-3	Jambe droite		6		
4-6	Jambe gauche		6		
7-9	Abdomen	2	7		
10-12	Torse	2	8		
13-15	Bras droit		5		
16-18	bras gauche		5		
19-20	Tête		6		

EQUIPEMENT				SORCELLERIE	
	ENC	pa/pv	Notes	Rituel	Valeur
Haubert cuir	1		-4%		
Sabre	1				
TOTAL	2		MAX : 25		

Bronze : 100

Argent : 90

Or : 30

HISTORIQUE

Votre père était un pêcheur qui partait des semaines au large, mais il est mort au cours d'une tempête au cours de votre enfance. Bien que votre mère s'y soit opposée, vous avez, dès vos 13 ans, embarqué sur des navires de pêche. Puis à 18 ans sur des navires marchands à travers tous les Jeunes Royaumes.

Vous avez même été capitaine de navire. Aujourd'hui vous êtes sans emploi, mais vous avez rendez-vous avec un riche marchand de Karkaak qui pourrait armer un bateau. Cependant sa mort inopinée à contrarier le projet.

Récemment, de nombreux réfugiés venus du désert des Larmes se sont présentés en ville pour demander protection. Ils sont poursuivis par des Elenoins, des démons guerrière cannibales. Ces démons sont plusieurs milliers et la ville se prépare donc à un siège. Des messagers ont été envoyés aux autres cité-état d'Ilmorla pour leur demander du renfort.

Vous vous disiez que c'était le moment de partir de la ville, mais vous avez été convoqué par la Grande Prêtresse de Lassa (Dame Élémentaire de l'Air), Dabrylla. Selon elle, il existe d'autres démons qui sont les ennemis mortels des Elenoins. Cependant le sortilège qui les invoquerait s'est perdu lors du Sac d'Imrryr. Il git sur le *Gwakoni* dans les profondeurs du Vieil Océan.

Le plan de la prêtresse est de prendre un navire jusqu'au lieu où les navires ont coulés et de rechercher le grimoire. Elle vous paiera 100 Argent pour que vous l'aidiez avec votre expérience de marin

Les points de Héros

Seconde chance : peut relancer n'importe quel jet ou obliger un adversaire à relancer n'importe quel jet

Coup oblique : rend une blessure grave en blessure sérieuse.

Chance du héros : altération d'une intrigue de scénario.