



## ARCHER

### 3 FAVEUR DES DIEUX

1 x VIG

### 4 MODIFICATEURS

1 x MdS

### 35 VITALITÉ

15 + 5 x CON

### 20 CONCENTRATION

INT x 5

### 8 ATHLÉTISME

CON + DEX

### POINTS D'EXPÉRIENCE

#### CONST. CORPS

4

COMBAT BRUTAL

-

4

COMBAT CORPS À CORPS

-

4

ENDURANCE

-

4

#### INTELLIGENCE

4

ARTISANAT

3

7

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

-

4

CONNAISSANCES SECRÈTES

-

4

#### DEXTÉRITÉ

4

CONDUITE VÉH.

3

7

RÉFLEXE

3

7

COMBAT SUBTILE

4

8

#### MAÎTRISE DE SOI

4

INFILTRATION

3

7

CONTACTS

-

4

TRICK ET RUSE

-

4

#### PERCEPTION

6

ART DE SURVIE

5

11

COMBAT À DISTANCE

6

12

SENS AIGUISÉS

4

10

#### VIGUEUR

3

CHARISME

-

3

HÉRITAGES DES ÉTOILES

-

3

FORCE DE VOLONTÉ

-

3

#### MAÎTRISE DU TIR À L'ARC

#### AVANTAGES

#### PRÉCISION MEURTRIÈRE

Lorsque vous tirez à l'arc, vous ne recevez jamais de pénalité de Fatalité (résultant par exemple, d'un tir sur différentes cibles, d'une mauvaise visibilité, etc.).

Chaque attaque par arme à distance que vous réussissez est soumise à la règle suivante : lorsque vous lancez les dés pour déterminer les dégâts, vous lancez un dé supplémentaire, puis vous défaussez le score le plus faible.

La FATALITÉ fait que le joueur ne peut pas utiliser les Modificateurs, la Faveur des Dieux ni les Relances sur un lancer donné.

#### BONUS (TAILLE CIBLE)

GRAND 2

ÉNORME 4

GÉANT 6

#### DÉFENSE

VALEUR INITIALE	DEX	PER	AVANTAGES	BONUS	TOTAL
15	4	6	-	-	25

#### COMBAT EN MÊLÉE

NOM DE L'ARME	TYPE	ATTQUES	COMBAT B/S/CAC	PRÉCISION	COUP	DÉGÂTS
Épée longue	1M	1	8	+3	11	9 + 1D6
Doublet : Perforation						

#### NDD DE TESTS

FACILE	10
STANDARD	15
DIFFICILE	20
TRÈS DIFFICILE	25
EXTRÊME	30
LÉGENDAIRE	35
DIVIN	40

#### COMBAT À DISTANCE

NOM DE L'ARME	TYPE	ATTQUES	COMBAT À DISTANCE	PROCHE	MOYENNE	LONGUE	EXTR.	DÉGÂTS
Arc long	2M	1	12	15	15	14	14	13 + 1d10
Critique : attaque gratuite								

#### ARMURE

NOM	PROTECTION	RÈGLE SPÉCIALE
De plates	8	FATALITÉ pour Infiltration

#### BOUCLIER

NOM	RÈGLE SPÉCIALE
Bocle	

#### 2 UTILISATIONS

RÉPARATION®: NdD 15

[illegible]

### ÉQUIPEMENT

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

ÂME SŒUR	
NIVEAU®:	

NOTES / HISTOIRE DU PERSONNAGE	

POUVOIRS					
NOM	TYPE	DIFF.	COÛT	PORTÉE	FONCTIONNEMENT

## FONCTIONNEMENT

Year	2010	2011	2012	2013	2014
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					
41					
42					
43					
44					
45					
46					
47					
48					
49					
50					
51					
52					
53					
54					
55					
56					
57					
58					
59					
60					
61					
62					
63					
64					
65					
66					
67					
68					
69					
70					
71					
72					
73					
74					
75					
76					
77					
78					
79					
80					
81					
82					
83					
84					
85					
86					
87					
88					
89					
90					
91					
92					
93					
94					
95					
96					
97					
98					
99					
100					