



Avantages Communs	Définition (* réservé à la caste...)
Agilité (3)	+2 action de mouvement
Alliée (3/5)	3= un ami /5=Groupe ou gildes amie
Ambidextre (3)	Utilise les 2 mains
Arme du maître (2)	Arme transmis par son mentor qui a +1 au toucher
Augure favorable (3)	Voir livre
Chance (2)	Récupération de point de chance x2
Charme (1)	Baratin, Psychologie et Eloquence +2/ Séduction +5
Confidence (3)	Le perso inspire confiance. Il a +5 pour obtenir les secrets d'une personne
Corps aguerris (3)	Avec un jets Men+Vol ND15, on réduit de 1+AR malus de blessure pour un combat
Droiture (1)	+2 action de courage, morale et honneur
Fortune personnels (x)	1000 Drac de fers par point d'avantage dépensé
Héritage draconique (6)	Un lien niv1 transmis par vos parents mais le dragon vous surveille.
Magie naturelle (4)	Sphère a 2 et un sort niv 1 dans cette sphère
Mentor (4)	Possibilité d'atteindre le niv maximum +1 dans les compétence (S+1 pour adulte)
Prestance (2)	+2 pour faire aboutir une discussions, exposer un point de vue... (charisme)
Pressentiment (3)	Le perso reçoit des pressentiments par rapport au action du groupe (selon MJ)
Résistance à la magie (5)	+8 résistance a une sphère ou +2 résistance a toute les sphères
Santé de fer (4)	+5 Résistance au attaque extérieur /temps de rétablissement -2 jours
Sens accru (2)	+3 à tous les jets de perception utilisant le sens : ouïe, goût, toucher, odora ou vue)
Sens de l'orientation (1)	+3 orientation
Sens en alerte (3)	+1g0 en initiative
Statut sociale (2)	+2 renommée
Présent (1 à 6) Artisan*	Présent offert a quelqu'un d'important (6= dragon) qui est redevable
Enigmatique (3) Voyageur*	Permet de feindre un niveau au choix de tendance
Illuminé (2) Erudit*	Le perso utilise Men à la place de Soc pour défendre une théorie hérétique au choix
Surprise (6) Commerçant*	+5 à une action ou -5 à une action de l'adversaire, une fois par partie

Avantages Enfants	Définition
Chance Inouïe (3)	Le perso peut dépenser ses points de chances pour obtenir des AR
Empathie naturelle (4)	Permet de sentir les émotions, les peurs d'un lieu ou d'un individu avec Men+Emp
Fétiche (1)	L'enfant a un objet porte bonheur (+1 chance) mais perd toute sa chance pendant 20 jours si il le perd, en plus d'être très triste.
Instinct protecteur (2)	Les perso qui viennent sauver (vitale) l'enfant ont un bonus de 2 à leurs action
Précoce (2)	L'enfant peut avoir des compétence atteignant le niv 8

Avantages Anciens	Définition
Art interdit (3)	Permet d'obtenir les compétences interdites: Arme mécanique, Chirurgie, explosif et Mécanisme à un niv maximum de 5+Tendance Homme
Conviction (2)	+5 au jet de volonté pour résister à la remise en cause de ses convictions
Culture (3)	+1 aux Compétences de théorie
Habilité reconnue (5)	+1 Renommé et +1 dans un domaines de compétences
Objet de prédilection (3)	+2 pour l'utilisation d'un objet (il ne peut s'agir d'une arme)
Technique personnelle (5)	Style originale permet d'accomplir une action choisie avec un AR gratuit

D10	Age de départ	Age	For	Rés	Int	Vol	Per	Coo	Emp	Pré
1	Enfant (6-10)	Enfant	-2	-2	0	0	+1	0	+2	+1
2-3	Adolescent (11-15)	Adolescent	-1	-1	0	0	+1	0	+1	0
4-7	Adulte (16-40)	Adulte	0	0	0	0	0	0	0	0
8-9	Ancien (41-50)	Ancien	-1	-1	+1	+1	-1	0	0	+1
10	Vénérable (51-75)	Vénérable	-2	-1	+1	+1	-1	-1	+1	+1

Points à répartir dans les caractéristiques:
7/6/6/5/5/4/4/3 avec 1 point transférable

Age	Point a répartir dans les attributs
Enfant	4/4/4/3
Adolescent	5/4/4/3
Adulte	5/5/4/3
Ancien	6/5/4/3
Vénérable	6/6/4/3

Age de départ	Maîtrise et Chance
Enfant	4 chance, 3 livres
Adolescent	2 chance, 4 livres
Adulte	6 livres
Ancien	2 maîtrise, 4 livres
Vénérable	4 maîtrise, 3 livres

Renommé et Expérience: 0

Rés +Vol	Blessure (égratignure / légère / Grave / fatale / mort)
0-4	3 égratignure/1 légère/1 Grave /1 fatale/1 mort
5-9	3 égratignure/2 légère/1 Grave /1 fatale/1 mort
10-14	3 égratignure/2 légère/2 Grave /1 fatale/1 mort
15-19	3 égratignure/3 légère/2 Grave /2 fatale/1 mort
20-24	3 égratignure/4 légère/3 Grave /2 fatale/1 mort

Age	Point de compétence	Niveau maximum	Niveaux de Compétence									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Enfant	75	6	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55
Adolescent	95	7										
Adulte	115	8										
Ancien	135	9										
Vénérable	155	10										

-Il ne faut pas oublier de garder des points de compétence pour acheter des privilèges et les sorts magiques.
-Il ne faut pas oublier de bien prendre les compétences que réclame les statuts de caste.

Age	Désavantage obligatoire	Désavantage supplémentaire
Enfant	1 enfants	1 enfants, 1 communs
Adolescent	1 communs	2 communs
Adulte	1 communs	2 communs, 1 Rare
Ancien	1 communs, 1 ancien	2 communs, 2 Rare
Vénérable	1 communs, 2 ancien	1 communs, 1 Rare, 1 ancien

2d10	Désavantage Communs	Définition
2	Complexe d'infériorité (3)	-5 a toute les action vitale pour le groupe
3-4	Interdit (3)	Un interdit d'une autre caste en plus
5	Echec (3)	Nd dans la situation de l'échec choisit +5
6-7	Emotif (3)	Dans situation tendu le perso a -5 à tous ses jet de Vol
8	Serment (2)	Le perso a juré quelque chose et le fera
9	Faiblesse (2)	Le perso choisit un penchant et ne peut si soustraire sans Men+Vol ND20
10	Phobie (1/3/5)	1=gène passagère (1-en présence du catalyseur des peurs)/3=peur d'un environnement ou animal (-3)/5=traumatisme violent (-5)
11	Maladie (1/3/5)	1=bénigne (allergie) (-1)/3=génante (vertige) (-3)/5=Sérieuse (malaria) (-5), Maladie déclenché par le MJ tous les 1d10 jours.
12	Manie (1)	(Kleptomanie, grossièreté, collection étrange, snobisme)
13	Bette (1/2)	1=le prêteur attend son remboursement /2=le prêteur vous cherche
14	Ennemi (3)	(ennemi jurés, rumeur défavorable, rancune d'un ordres...)
15	Obsession (2)	Obsession qui prend le pas sur son devoir, le groupe, sa survie...
16	Anomalie (2)	(albinos, 4 doigts à une main, bégayement) -3 sociale envers un inconnu
17	Malchance (3)	Le MJ décide de faire relancer un jet réussi à un joueur 2x par partie
18-20	Fragilité (2)	Résistance au agression extérieur -5

2d10	Désavantage Rare	Définition
2	Incompétence (5)	-5 dans un domaines de compétence au choix
3-4	Amnésie (3)	Le perso tire Men+Int ND15 pour se souvenir d'informations récente
5	Regard des dragons (3/5)	Le perso est surveillé par un Dragon (3=durée limité, 5=longtemps)
6-7	Blessure (5)	Le perso perd définitivement une blessure légère et une égratignure
8	Infirmité (1/3/5)	1=un doigt en moins/ 3=borgne, manchot/ 5=cul de jatte, langue coupé
9	Mauvais œil (3)	-5 Social
10	Maladresse (3)	-5 Manuel
11	Déviance (3)	(pédophilie, avarice aigues, homosexualité, mythomane...)
12	Dépendance (3)	Consommation de substance qui provoque des crises en cas de manque
13	Ennemi (5)	Ennemis qui bloque l'évolution hiérarchique du perso dans sa caste
14	Marqué au fer (3)	Marque visible d'un bannissement d'une région au choix
15	Echec (5)	Nd dans la situation de l'échec choisit +10
16	Trouble mental (3)	Comportement imprévisible au raison fumeuse
17	Appel de la bête (5)	Dans situation choisit, le perso devient fou de rage sauf Men+Vol ND20
18-20	Personne à charge (2)	Le perso doit entretenir une personne (vieux mère, fils, ami handicapé)

1d10	Désavantage Ancien	Définition
1	Cardiaque (4)	Si émotion forte le Perso a une crise sauf Phy+Rés ND20(fatale) sinon mort
2	Edenté (3)	-3 Communication + Aucune Clé parlé parfaite
3	Grincheux (2)	Caractère désagréable
4	Impotent (4)	Jet de Physique -3
5	Malade imaginaire (2)	Chaque jours si 1d10≥ à Vol du perso, -1 toute action

1d10	Angure	Caractère	Motivation	Qualité	Défaut
1	fatalité	Froid, Méprisant	Modifier	Prudent	Implacable
2	volcan	Fougueux, Passionné	Réussir	Franc	Colérique
3	métal	Méticuleux, Taciturne	Créer	Précis	Arrogant
4	cité	Curieux, Sociable	Rencontrer	sociable	Manipulateur
5	vent	Impulsif, Spontané	Découvrir	Motivé	Inconstant
6	océan	Calme, Pacifique	Apprendre	Sage	Moralisateur
7	chimère	Mystérieux, Observateur	Comprendre	Sensible	Enigmatique
8	nature	Bienveillant, Chaleureux	Fonder	Convivial	Mystique
9	pietre	Laconique, Solitaire	Survivre	Engagé	Borné
10	homme	Inventif, Visionnaire	Inventer	Imaginatif	Matérialiste

Lieu de naissance	Tendances (F=fatalité, H=homme, D=dragon, L=libre)				
	Enfants	Adolescents	Adultes	Anciens	Vénérables
Empire Solyr	1H 1L	1D 1H 1L	2D 2H	2D 2H 1L	2D 2H 1L
Kar	2D	1D 2L	2D 2L	3D 2L	4D 1L
Kali	1F 1H	1F 1H 1L	2F 2L	3F 2L	4F 1L
Foret Mère	2D	2D 1H	3D 1L	4D 1L	5D
Royaume des fleurs	2D	2D 1H	3D 1L	4D 1L	5D
Empire Nésora	1H 1L	2H 1L	3H 1L	3H 2L	4H 1L
Pomyrie	1D 1H	2D 1L	2D 2L	3D 2L	3D 2L
Kern	2D	2D 1L	3D 1L	3D 2L	4D 1L
Ysmir, Terres Galys	1D 1H	1D 1H 1L	2D 1H 1L	3D 1H 1L	4D 1H
Principauté de Marne	1D 1H	1D 2L	1D 1F 2L	2D 1F 2L	3D 1F 1L
Jaspor	1D 1H	1D 2L	1D 1F 2L	2D 1F 2L	3D 1F 1L
Empire Zul	1D 1H	2D 1L	3D 1L	4D 1L	4D 1L
Marches Alysées	2L	3L	4L	5L	5L
Cité de Griff	2L	3L	4L	5L	5L

1d10	Désavantage Enfant	Définition
1	Chétif (5)	-3 jets de Phy
2	Curiosité (3)	Très, très curieux!!!
3	Illusion (2)	L'enfant est persuadé d'une chose fausse et n'en démord pas
4	Insignifiant (1)	On ne l'écoute pas!!!
5	Lassitude (2)	L'enfant devient chiant quand quelque chose qui dur longtemps l'ennui
6	Mensonge infantile (1)	L'enfant ne peut s'empêcher de mentir quand sa l'arrange
7	Naïveté (2)	-5 pour détecté le mensonge (Psychologie)
8	Révolte (2)	Refuse l'autorité (dragons, parents, castes...)
9	Transfert (2)	L'enfant est en adoration devant quelqu'un (très influençable)
10	Versatile (3)	L'enfant ne gagne pas d'expérience en Implication

1d10	Désavantage Ancien	Définition
6	Nostalgie obsessionnelle (2)	Mélancolique acharné
7	Rhumatisme (3)	Dans milieux Humides le perso subit -2 Phy et -2 Man
8	Séniel (4)	-3 action impliquant la mémoire
9	Surdité (3)	-5 Per pour entendre
10	Vue défaillante (2)	-5 Per pour voir