

Les Woses

Carrure minimale : Robuste

Eveil minimal : Attentif

Bonus : le dé de CARRURE est augmenté d'un niveau pour les tests d' « Endurance » à la fatigue. Le dé d'EVEIL est augmenté d'un niveau pour les tests d' « Empathie Sylvestre ».

Handicap : souvent considéré avec méfiance ou mépris par les gens simples, et à une certaine époque même pourchassé pour le sport par ceux du Rohan.

Héritage Culturel

Langue natale :

Répartir quinze points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Forcer
Lances
Lutte
Natation
Sauter
Taille de la pierre

Mémoriser
Perception
Orientation
Points de communion

Erudition

Jardinage/Herboristerie
Légendes
Premiers soins

Grâce

Archerie
Course
Danse
Détrousser
Escalade
Esquive
Lancer
Poignard
Poterie
Se cacher
Travail du bois

Poésie

Chant
Comédie
Cuisine
Instrument de musique

Noblesse

Inspirer confiance
Résistance à la sorcellerie
Résistance aux Ténèbres
Sens de l'honneur
Sentir le Mal

Eveil

Chamanisme
Empathie animale
Empathie sylvestre
Empathie rocheuse
Magie naturelle

Prestance

Baratin
Dressage
Intimidation
Enseigner

Milieu d'origine de votre personnage Wose

1- Famille de chasseurs ou de pêcheurs

Répartir quinze points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Lances
Natation

Archerie
Couture & broderies
Escalade
Esquive
Lancer
Pêche
Poignard

Grâce

Se cacher

Jardinage/Herboristerie

Eveil

Détecter piège
Empathie animale
Empathie sylvestre
Magie naturelle
Mémoriser
Navigation
Orientation
Pister
Points de communion
Vénerie

Poésie

Chant
Cuisine

Noblesse

Inspirer confiance
Résistance aux Ténèbres

Prestance

Baratin
Dressage
Marchander

Erudition

2- Famille d' artisans

Répartir quinze points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Forcer
Haches
Taille de la pierre

Perception

Erudition

Jardinage/Herboristerie
Géologie-hydrologie

Poésie

Chant
Cuisine

Noblesse

Inspirer confiance
Résistance aux Ténèbres

Prestance

Baratin
Criée
Marchander

Grâce

Couture & Broderies
Désamorcer
Lancer
Poignard
Poterie
Travail du bois
Travail du cuir

Eveil

Empathie sylvestre
Estimation matérielle
Mémoriser

3- Famille d'une certaine importance dans la tribu

Répartir quinze points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance

Perspicacité
Points de communion
Vénerie

Grâce

Archerie
Chirurgie
Danse
Lancer
Se cacher

Erudition

Jardinage/Herboristerie
Langues
Légendes
Premiers Soins
Tactique

Eveil

Chamanisme
Empathie sylvestre
Magie naturelle
Mémoriser
Perception

Poésie

Chant
Cuisine

Noblesse

Inspirer confiance

Sens de l'honneur
Résistance aux Ténèbres

Commander
Eloquence
Enseigner

Prestance

Enfance de votre personnage Wose

1- Enfance bagarreuse et intrépide

Répartir quinze points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Forcer
Lances
Lutte
Masses
Sauter

Détecter piège
Empathie sylvestre
Perception
Perspicacité

Erudition

Premiers soins
Tactique

Grâce

Archerie
Acrobatie
Course
Détrousser
Escalade
Esquive
Lancer
Parade
Pêche
Poignards
Se cacher

Poésie

Chant

Noblesse

Résistance aux Ténèbres
Sens de l'honneur

Prestance

Baratin
Commander
Comédie
Intimidation

Eveil

2- Enfance rêveuse et solitaire

Répartir quinze points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Natation

Orientation
Perception
Pister
Points de Communion
Vénerie

Grâce

Archerie
Course
Escalade
Esquive
Lancer
Pêche
Poignard

Erudition

Jardinage/Herboristerie
Géographie
Légendes

Poésie

Chant
Comédie
Composition poétique
Cuisine
Rêverie

Eveil

Chamanisme
Détecter piège
Empathie animale
Empathie rocheuse
Empathie sylvestre
Magie naturelle
Navigation

Noblesse

Résistance aux Ténèbres
Sentir le Mal

Prestance

Dressage

3- Enfance curieuse et travailleuse

Répartir quinze points dans les Compétences suivantes

Carrure

Bagarre
Endurance
Forcer
Taille de la pierre

Vénerie

Erudition

Jardinage/Herboristerie
Légendes
Premiers soins

Grâce

Archerie
Couture & Broderies
Lancer
Travail du bois
Pêche
Poignards

Poésie

Chant
Comédie
Cuisine

Eveil

Chamanisme
Empathie sylvestre
Mémoriser
Orientation
Perspicacité
Pister
Points de Communion

Noblesse

Inspirer confiance
Résistance aux Ténèbres

Prestance

Baratin
Charme
Dressage
Marchander
Mendier

Les Woses qui pratiquent la Magie Naturelle ont accès à un nouveau pouvoir, **Pierre-de-garde** :

Pierre-de-garde

Ce Don ne peut fonctionner que si le Magicien taille auparavant une statue de Wose, à son image ou à celle d'une personne qui lui est chère, en réussissant un test de Travail du Bois ou de Taille de la Pierre de difficulté malaisée. Un test réussi de difficulté « périlleuse » permet de bénéficier d'un Point de Communion supplémentaire.

La statue doit être disposée dans un lieu que le Magicien désire protéger et sauvegarder, il peut y avoir autant de pierres-de-garde que la moitié de ses points de communion.

1. Le Magicien réalise une statue frappante de réalisme, si elle a été bien faite il peut être difficile de la distinguer de son modèle.

2-4. Le Magicien réalise une statue frappante de réalisme, qui, disposée en un lieu adapté, suffira généralement à effrayer ou à écarter les Orcs (ou d'autres créatures), si ceux-ci ne sont pas en grand nombre.

5. La statue dispose des mêmes propriétés que la précédente, tout en étant légèrement consciente de ce qui se passe autour d'elle ; elle peut faire partager au Magicien ses perceptions lors de songes prémonitoires, ou par un pressentiment, par exemple.

6-8. La statue dispose des mêmes propriétés que la précédente, mais elle peut aussi tenter de prévenir d'autres personnes de danger, en poussant le cri d'alarme des Woses.

9-10. Le Magicien réalise une statue dotée d'une certaine intelligence. Elle peut effrayer les intrus, mais aussi tenter de contrer d'autres dangers, en poussant le cri d'alarme voire en se *déplaçant* dans une certaine mesure.

11-13. La statue dispose des mêmes propriétés que la précédente, mais le Magicien peut partager certaines de ses perceptions, par le biais de songes prémonitoire, de pressentiments...

14-15. Le Magicien réalise une statue capable d'être une sentinelle efficace : elle peut effrayer l'ennemi mais aussi s'en prendre physiquement à lui, et tenter de prévenir ou d'empêcher d'autres dangers. Il partage certaines de ses perceptions (par le moyens de pressentiments, de songe prémonitoire...), mais aussi certains des maux qui peuvent lui arriver.

16-18 La statue du Magicien est un gardien très vigilant, qui partage ses perceptions avec son créateur, et n'hésitera pas à s'en prendre à ses ennemis ou à les effrayer si besoin est, et qui pourra contrer d'autres dangers. Cette statue est extrêmement solide, et difficile à détruire, mais le Magicien ressent en revanche les atteintes qui peuvent lui être portées.

19-21 La pierre-de-garde dispose des mêmes propriétés que la précédente, mais est plus intelligente, et dotée d'une plus grande autonomie et de plus d'initiative.

22-24. Le Magicien réalise une pierre-de-garde incomparable, extrêmement vigilante et insaisissable, très douée au corps à corps, rusée et capable de traquer efficacement l'ennemi, ou d'empêcher des accidents. Il partage toutes ses perceptions, pouvant même influencer sur ses décisions, mais ressent durement les maux qui peuvent lui arriver, même si la statue est très difficile à détruire (si ses pieds seront brûlés, par exemple, ceux du Magicien seront couverts de cloques).