



Je m'appelle **ARGOS**
Je suis rôdeur
Je suis né sous le signe Dragon noir (sagesse)
et mon destin est Régression
et son niveau actuel est de 0

D'apparence je suis un wolfen (1m90), corpulence moyenne et j'ai 21 ans
Né dans un village isolé du Nord, de famille noble et érudite

ADRESSE	COMBAT	ÉRUDITION	INFLUENCE	ROBUSTESSE	SURVIE
2	1	2	1	2	4

Mon réflexe est d'observer les alentours
Mon arme principale est la fronde* Mon armure est en cuir cloutée
et il me reste 2 utilisation(s). En combat j'inflige 1 point(s) de dégâts
J'ai 7 points de vie. Actuellement il m'en reste

*Fabriquée par Maman.

MES DONS

Peuple : Sauvagerie : si jet en Influence réussie, fait fuir 1d6 Petits bras.

1 Garou (en loup) : x score en Survie par jour.

2

3

4

5

Langues : prime, feuillu (elfe), rouge (sangrelin)

MES AVANTAGES	MA BESACE	MES FAIBLESSES
• Empathie animale (+1)	• Sac de couchage*	• Rustique (-4)*
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•

*Offert par les elfes : rend indétectable durant le sommeil.

Utiliser un avantage donne un bonus égal à son niveau à l'un de mes jets.

Utiliser un objet de ma besace me donne un +2 à l'un de mes jets.

Une faiblesse m'impose un -4 à l'un de mes jets lorsqu'elle est utilisée.



Je m'appelle **DHIRAM**.....

Je suis marchand.....

Je suis né sous le signe Lamantin (sérénité).....

et mon destin est Tristesse.....

et son niveau actuel est de 0.....

D'apparence je suis un elfe grand (1m80), svelte et j'ai 11 jours.....

Né dans une cité du Nord, de famille libre et martiale.....

ADRESSE	COMBAT	ÉRUDITION	INFLUENCE	ROBUSTESSE	SURVIE
2	1	3	4	2	1

Mon réflexe est de négocier.....

Mon arme principale est un sabre ouvragé*. Mon armure est une cape en cuir.....

et il me reste 2 utilisation(s). En combat j'inflige 1 point(s) de dégâts.

J'ai 7 points de vie. Actuellement il m'en reste

*Acheté après ma première vente.

MES DONS

Peuple : Charismatique (pas de perte d'Influence en Faiblesses).....

1 Guilde (toujours bien reçu dans les villes et villages).....

2

3

4

5

Langues : prime, feuillu (elfe), royaumes, pierreux (nains).

MES AVANTAGES	MA BESACE	MES FAIBLESSES
• Marchandise (+1).....	• Bourse sans fond.....	• Avidité (-4).....
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•

Utiliser un avantage donne un bonus égal à son niveau à l'un de mes jets.

Utiliser un objet de ma besace me donne un +2 à l'un de mes jets.

Une faiblesse m'impose un -4 à l'un de mes jets lorsqu'elle est utilisée.



Je m'appelle **KORN**.....
Je suis **guerrier**.....
Je suis né sous le signe **Loup gris (domination)**
et mon destin est **l'Ermitage**.....
et son niveau actuel est de **0**.....

D'apparence je suis **un taurin grand (2m10), rondouillard et j'ai 26 ans**.....
Né dans un village côtier d'un pays du Nord, de famille libre et martiale.....

ADRESSE	COMBAT	ÉRUDITION	INFLUENCE	ROBUSTESSE	SURVIE
2	4	1	1	3	2

Mon réflexe est **dégaîner mon arme en premier**.....
Mon arme principale est la **hache***..... Mon armure est **d'écailles**.....
et il me reste **2**..... utilisation(s). En combat j'inflige **2**..... point(s) de dégâts.
J'ai **8**..... points de vie. Actuellement il m'en reste

*Trouvée sur mon premier ennemi.

MES DONS

Peuple : **Force de la nature** : en Robustesse, jeter 3d6 et garder 2d6.....

1 **Sang de troll** : +3 Points de Vie en fin de combat.....

2

3

4

5

Langues : **prime, royaumes**.....

MES AVANTAGES	MA BESACE	MES FAIBLESSES
• Réputation (+1)	• Dent de dragon*	• Odeur du sang (-4)*
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•

*Protège de leur souffle.

*Violence.

Utiliser un avantage donne un bonus égal à son niveau à l'un de mes jets.

Utiliser un objet de ma besace me donne un +2 à l'un de mes jets.

Une faiblesse m'impose un -4 à l'un de mes jets lorsqu'elle est utilisée.



Je m'appelle NOLAN
Je suis templier
Je suis né sous le signe Trois sœurs (pitié)
et mon destin est le Retour
et son niveau actuel est de 0

D'apparence je suis un drakken (1m60), corpulence moyenne et j'ai 33 ans
Né dans un clan barbare du Sud, de famille libre et paysanne.

ADRESSE	COMBAT	ÉRUDITION	INFLUENCE	ROBUSTESSE	SURVIE
<u>2</u>	<u>3</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>3</u>

Mon réflexe est de protéger les faibles
Mon arme principale est le cimeterre* Mon armure est une cotte de mailles
et il me reste 2 utilisation(s). En combat j'inflige 2 point(s) de dégâts.
J'ai 7 points de vie. Actuellement il m'en reste

*Souvenir de croisade.

MES DONS

Peuple : Mémoire collective (1 heure à méditer)

1 Punir : inflige dégâts sur créatures immunisées aux armes normales

2

3

4

5

Langues : prime, drakken

MES AVANTAGES	MA BESACE	MES FAIBLESSES
• <u>Lame de Justice (+1)</u>	• <u>Cape de pèlerin*</u>	• <u>Vœux (-4)*</u>
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•

*Protège du feu.

*Chasteté, pauvreté. Armes armures enchantées.

Utiliser un avantage donne un bonus égal à son niveau à l'un de mes jets.

Utiliser un objet de ma besace me donne un +2 à l'un de mes jets.

Une faiblesse m'impose un -4 à l'un de mes jets lorsqu'elle est utilisée.



Je m'appelle **STYLH**
 Je suis **voleur**
 Je suis né sous le signe **Forteresse** (protection)
 et mon destin est **Fatigue**
 et son niveau actuel est de **0**

D'apparence je suis **un humain rondelet (1m70)** et j'ai **23** ans.
 Né sous un climat **doux** dans un clan **barbare**, de famille **noble et criminelle**.

ADRESSE	COMBAT	ÉRUDITION	INFLUENCE	ROBUSTESSE	SURVIE
4	3	2	2	1	1

Mon réflexe est **de fouiller les morts**

Mon arme principale est **un arc long*** Mon armure est **une veste en cuir**

et il me reste **2** utilisation(s). En combat j'inflige **2** point(s) de dégâts.

J'ai **6** points de vie. Actuellement il m'en reste

*de mon clan.

MES DONS

Peuple : **Main du Destin** (pioche et garde deux cartes).

1 **Pipeau infernal** : mensonge crédible (x score Influence par partie).

2

3

4

5

Langues : **prime, royaumes, pierreux (nain)**

MES AVANTAGES	MA BESACE	MES FAIBLESSES
• Outils crochetage (+1)	• 1 fiole de poison	• Curiosité (-4)
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•

Utiliser un avantage donne un bonus égal à son niveau à l'un de mes jets.

Utiliser un objet de ma besace me donne un +2 à l'un de mes jets.

Une faiblesse m'impose un -4 à l'un de mes jets lorsqu'elle est utilisée.



Je m'appelle **VORTEX**.....

Je suis **magicien**.....

Je suis né sous le signe **Dame blanche** (tempérance).....

et mon destin est **Solitude**.....

et son niveau actuel est de **0**.....

D'apparence je suis **un krisling (1m60), maigre, yeux vairons et j'ai 18 ans**.....

Né dans une ville au climat **doux**, de famille **pauvre et criminelle**.....

ADRESSE	COMBAT	ÉRUDITION	INFLUENCE	ROBUSTESSE	SURVIE
4	1	4	2	1	1

Mon réflexe est **d'apprendre**.....

Mon arme principale est le **bâton***..... Mon armure est une **robe de mage**..

et il me reste **2**..... utilisation(s). En combat j'inflige **1**..... point(s) de dégâts.

J'ai **6**..... points de vie. Actuellement il m'en reste

*Offerte par une famille reconnaissante.

MES DONs

Peuple : **Increvable** (poisons, maladies) et flexible (liens, passages étroits...)

1 **Serviteurs** : x score en Érudition (animal, humanoïde, objet).....

2

3

4

5

Langues : **prime, kriss (krisling), feuillu (efle), royaumes, telgesch (ancien)**,

MES AVANTAGES	MA BESACE	MES FAIBLESSES
• Grand savoir (+1)	• Crapaud desséché*	• Marque magiciens (-4)*
•	•	•
•	•	•
•	•	•
•	•	•

*Réveil matin.

Utiliser un avantage donne un bonus égal à son niveau à l'un de mes jets.

Utiliser un objet de ma besace me donne un +2 à l'un de mes jets.

Une faiblesse m'impose un -4 à l'un de mes jets lorsqu'elle est utilisée.