

Pensée  


Nom : Abénahir du Lac

Être : Génési de l'Eau



Ardeur



Sociabilité



Adresse



Inspiration



*Vous êtes en Génési de l'Eau, un Originel des profondeurs des ondes. Vos vêtements en Luskir et en Yomuwhan (sorte d'algue) ne dénotent guère de votre peau bleue ainsi que de la bruine iodée qui ne vous quitte jamais.*

*Le symbole en Luskir de votre ancien gang des Léviens est désormais rayé, une sombre histoire dont ne vous parlez jamais.*

*Vous avez dû quitter votre communauté. Vous avez alors rejoint cette Guilde car elle pourrait en devenir une nouvelle. Ici, on ne connaît pas l'infamie qui vous a frappé. Ici, tous les espoirs sont possibles et la liberté que vous chérissez tant est à votre portée.*

Persévérance



Eau



Précision 

Parade 



Récupération



Corruption



Autre Voie



Autre Voie



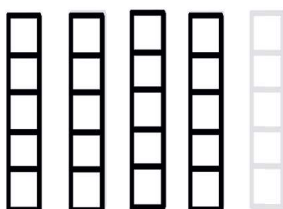
Crédo : Épris de liberté



Chance



Fatigue

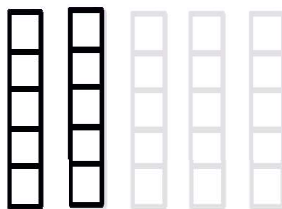


Malus

0  
-1  
-2  
-4

Inconscient / Mort

Blessure



Compétences

-  Athlétisme (Ard. / Per.)
-  Bricolage (Pensée / Adr.)
-  Langues (Pensée)
-  Larcin (Adr. / Socia.)
-  Pilotage (Pensée / Adr.)
-  Relations Sociales (Socia.)

## Pouvoirs Spéciaux de la Voie Majeure

Mode de déplacement : Nage

- 1- Comme un poisson
- 2- Vision des profondeurs
- 3- Eau fraîche
- 4- Torrent fougueux
- 5-

## Magie

### Avantages

- Attrait élémentaire (Eau)
- 
- 

### Possessions

- Dague en Luskir
- Symbole des Lévians barré
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

### Désavantages

- Faiblesse élémentaire (Eau)
- 
- 

#### Monnaie

De (Dekra)

Ti (Timali)

11 Cr (Crystalion)

7 Sa (Sarad)

Kr (Kristali)

### Armes

Dague en Luskir

### Dégâts

2

### Résistance

12

### Atouts

Luskir (Eau)

### Armures

Tenue en Luskir

### Protection

1

### Résistance

12

### PA

0

### Atouts

Luskir (Eau)

Pensée



Nom : Aidan des Flammes

Être : Génie du Feu



Ardeur



Sociabilité



Adresse



Inspiration



*Vous êtes un Génie du Feu, un puissant et petit Originel du Feu. Votre surnom Mèche vient de votre taille modeste, 1 m 40 environ. Mais il devrait se méfier du feu qui dort. Votre force n'est plus à prouver. Votre silhouette enflammée exhale une odeur chaude de soufre et de suie. Vos vêtements en Logam d'un noir profond peuvent résister aux chaleurs intenses que vous appréciez tout particulièrement. Vous portez également une lampe à huile en roche volcanique qui contient votre essence vitale, votre bien le plus précieux.*  
*Vous êtes fougueux. Tous voudraient que vous demandiez la permission, tandis que votre curiosité vous pousse. Dans cette Guilde que vous venez de rejoindre les opportunités semblent si nombreuses.*

Persévérance



Feu



Autre Voie



Autre Voie



Précision



Parade



Récupération



Corruption



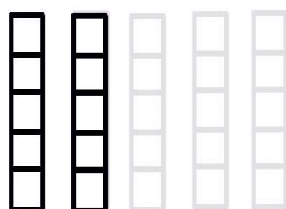
Crédo : Curieux



Chance



Fatigue



Malus

0

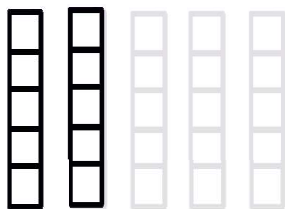
-1

-2

-4

Inconscient / Mort

Blessure



Compétences

-  Athlétisme (Ard. / Per.)
-  Bricolage (Pensée / Adr.)
-  Langues (Pensée)
-  Larcin (Adr. / Socia.)
-  Pilotage (Pensée / Adr.)
-  Relations Sociales (Socia.)



## Pouvoirs Spéciaux de la Voie Majeure

Mode de déplacement : Course

- 1- Regard des flammes
- 2- Ami des flammes
- 3- Flammes intenses
- 4- Feu pur
- 5-

## Magie

### Avantages

- Aisance élémentaire (Feu)
- 
- 

### Possessions

- Vêtements en Logam
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

### Désavantages

- Objet fétiche (lampe volcanique)
- 
- 

#### Monnaie

De (Dekra)

Ti (Timali)

7 Cr (Crystation)

6 Sa (Sarad)

Kr (Kristali)

Armes

Dégâts

Résistance

Atouts

Armures

Protection

Résistance

PA

Atouts



Pensée  


Nom : Freyhir de la Terre  
 Être : Sybille de la Terre



Ardeur



Sociabilité



Adresse



Inspiration



Persévérance



Terre



Autre Voie



Autre Voie



Précision 

Parade 

Récupération

Corruption





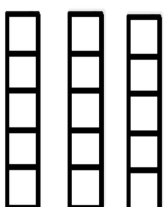
Crédo : Rendre vivant



Chance



Fatigue

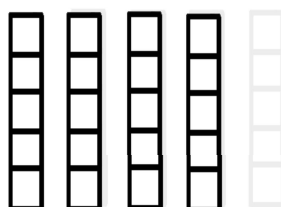


Malus

0  
-1  
-2  
-4

Inconscient / Mort

Blessure



Compétences

-  Athlétisme (Ard. / Per.)
-  Bricolage (Pensée / Adr.)
-  Langues (Pensée)
-  Larcin (Adr. / Socia.)
-  Pilotage (Pensée / Adr.)
-  Relations Sociales (Socia.)

## Pouvoirs Spéciaux de la Voie Majeure

Mode de déplacement : Creusement

- 1- Visage de pierre
- 2- Vision des cavernes
- 3- Cœur de pierre
- 4- Poing diamant
- 5-

## Magie

### Avantages

- Aisance élémentaire (Terre)

-

-

### Possessions

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

### Désavantages

- Dépendance élémentaire (Terre)

-

-

#### Monnaie

De (Dekra)

Ti (Timali)

12 Cr (Crystalion)

2 Sa (Sarad)

Kr (Kristali)

Armes

Dégâts

Résistance

Atouts

Armures

Protection

Résistance

PA

Atouts

Pensée



Nom : Galahade du Cuivre

Être : Humain du Métal



Ardeur



Sociabilité



Adresse



Inspiration



Persévérance



Métal



Autre Voie



Autre Voie



Précision



Parade



Récupération



Corruption



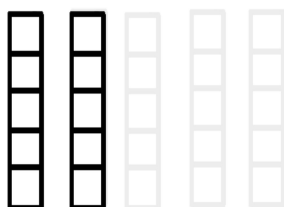
Crédo : Espoir



Chance



Fatigue

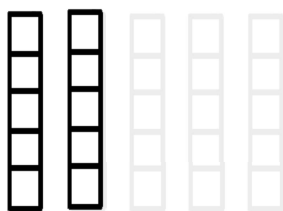


Malus

0  
-1  
-2  
-4

Inconscient / Mort

Blessure



Vous êtes un Humain du Métal. À l'adolescence, vous avez senti monter en vous cette puissance élémentaire décuplant votre affinité avec les métaux. Vous en avez donc fait votre métier en entrant dans la garde de la ville de Métalia.

Vous êtes de corpulence moyenne. Vos origines sont inscrites dans votre chevelure rousse et vos tâches de rousseur ainsi que votre peau pâle. Vous êtes un Du Cuivre, une famille respectable mais située en bas de l'échelle sociale. Pour progresser, il n'y avait que l'armée.

Mais ce jour-là, vous n'avez pas pu obéir à cet ordre de cette inquisitrice de la Régence. Impossible pour vous de détruire un immeuble entier pour la faute supposée d'un seul. Vous avez gardé votre intégrité mais pas votre poste.

Vous avez alors rejoint une Guilde. Vous y avez placé vos espoirs car, ici, personne ne connaît votre histoire. Votre bagou et votre sociabilité vous font vite apprécier.

Compétences

- Athlétisme (Ard. / Per.)
- Bricolage (Pensée / ADR.)
- Langues (Pensée)
- Larcin (ADR. / Socia.)
- Pilotage (Pensée / ADR.)
- Relations Sociales (Socia.)



## Pouvoirs Spéciaux de la Voie Majeure

Mode de déplacement : Port du fer

- 1 - Défense impénétrable
- 2 - Secret de l'acier
- 3 - Sympathie surnaturelle
- 4 - Critique amélioré
- 5 -

## Magie

-  
-  
-  
-  
-  
-  
-  
-  
-  
-

## Avantages

- Touche à tout
- 
- 

## Possessions

- Arme et armure en fer
- Nécessaire de voyage
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

## Désavantages

- Corruptible
- 
- 

### Monnaie

De (Dekra)

Ti (Timali)

7 Cr (Crystalion)

2 Sa (Sarad)

Kr (Kristali)

### Armes

Épée longue

### Dégâts

3

### Résistance

12

### Atouts

Fer

### Armures

Harnois blanc

### Protection

2(4)

### Résistance

12

### PA

-1(0)

### Atouts

Fer

Pensée  


Nom : Hélion du Zéphyr

Être : Génie de l'Air



Ardeur



Sociabilité



Adresse



Inspiration



La musique a toujours été dans votre nature. Vous êtes un Originel de l'Air, un Génie. Votre silhouette aérienne aux traits masculins vous identifie facilement comme tel. Vous ne pesez guère plus de 15 kg de vent et vos vêtements en Nuaga (une sorte de nuage textile) sont dans les tons du désert qui vous a vu naître. Virevoltant, votre flûte toujours à la bouche avec un air enjoué, vous vous glissez sur les vents les plus favorables. Votre flûte n'est pas qu'un instrument, elle renferme également votre essence vitale et vous ne la quittez jamais. Vous filez en toute quiétude. Quelques pas dans les airs vous suffisent le plus souvent à vous tirer d'un mauvais pas, encore faudrait il que vous touchiez le sol. Vous avez rejoint cette Guilde depuis peu. Sa mélodie est différente. C'est déjà pas mal.

Persévérance



Air



Précision 

Parade 



Autre Voie



Autre Voie



Récupération



Corruption



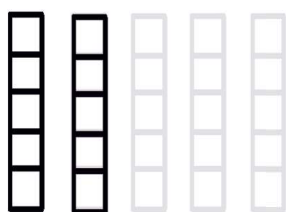
Crédo : Art musical



Chance



Fatigue

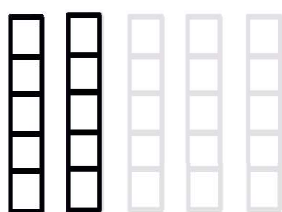


Malus

0  
-1  
-2  
-4

Inconscient / Mort

Blessure



Compétences

-  Athlétisme (Ard. / Per.)
-  Bricolage (Pensée / Adr.)
-  Langues (Pensée)
-  Larcin (Adr. / Socia.)
-  Pilotage (Pensée / Adr.)
-  Relations Sociales (Socia.)

## Pouvoirs Spéciaux de la Voie Majeure

Mode de déplacement : Vol

- 1 - Courant d'Air
- 2 - Bulle d'Air
- 3 - Marque du Zéphyr
- 4 - Murmure des vents
- 5 -

## Magie

### Avantages

- Aisance élémentaire (Air)
- 
- 

### Possessions

- Flûte en Pisces
- Vêtements en Nuaga
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

### Désavantages

- Objet fétiche (flûte)
- 
- 

#### Monnaie

De (Dekra)

Ti (Timali)

10 Cr (Crystalion)

5 Sa (Sarad)

Kr (Kristali)

### Armes

### Dégâts

### Résistance

### Atouts

Armures  
Tenue de scène

Protection  
1

Résistance  
10

PA  
0

Atouts  
Nuage (Air)

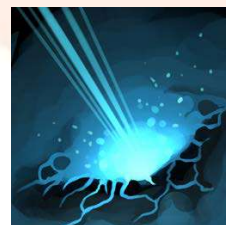


Pensée



Nom : Ristélius de l'Étoile

Être : Oracle du Vide



Ardeur



Sociabilité



Adresse



Inspiration



Persévérance



Vide



Autre Voie



Autre Voie



Précision



Parade



Récupération



Corruption



Crédo : Soif de savoir



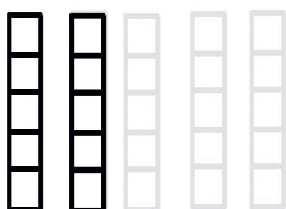
Chance



Compétences

- Athlétisme (Ard. / Per.)
- Bricolage (Pensée / Adr.)
- Langues (Pensée)
- Larcin (Adr. / Socia.)
- Pilotage (Pensée / Adr.)
- Relations Sociales (Socia.)

Fatigue

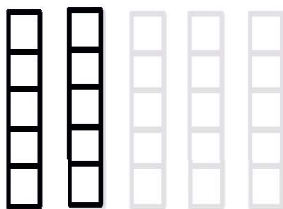


Malus

0  
-1  
-2  
-4

Inconscient / Mort

Blessure



## Pouvoirs Spéciaux de la Voie Majeure

Mode de déplacement : Passage dans l'Éthérium

- 1- Vision cosmique
- 2- Compréhension universelle
- 3- Équilibre cosmique
- 4- Savoir spatial
- 5-

## Magie 2

- **Illusion**
  - Prestidigitation niv 1
  - Invisibilité niv 2
- 
- 
- **Enchantement**
  - Respiration aquatique niv 1
  - Corde enchantée niv 1
  - Liberté de mouvement niv 2
  - Vol niv 2
- 
- 
- 
- 
- 
- 

## Avantages

- *Attrait élémentaire (Vide)*
- 
- 

## Possessions

- *Vêtements de voyage*
- *Colis de colporteur*
- *Nécessaire d'écriture*
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

## Désavantages

- *Corruptible*
- *Recherché 1*
- 

### Monnaie

De (Dekra)

Ti (Timali)

7 Cr (Crystation)

3 Sa (Sarad)

Kr (Kristali)

Armes

Dégâts

Résistance

Atouts

Armures

Protection

Résistance

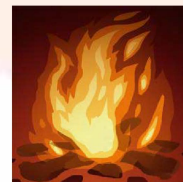
PA

Atouts

Pensée  


Nom : Tanya du Brasier

Être : Humaine du Feu



Ardeur



Sociabilité



Adresse



Inspiration



*Vous êtes une Humaine du Feu de la Maison impériale du Brasier. Garde rapprochée de l'Impératrice de Braise, vous avez été destituée suite au coup d'état d'Alkasar l'Ardent. Votre tempérament ardent vous a obligé à partir.*

*Vote silhouette athlétique tout comme votre armure impériale font de vous une guerrière accomplie. Vous arborez une lourde et longue queue de cheval ainsi que des tatouages flamboyants sur le visage, souvenirs de votre rang. passé. Fonceuse, impétueuse et forte, vous ne vous en laissez pas compter.*

*Vous avez dû rejoindre cette Guilde d'Adeptes à Métalia. Cela vous offre une protection contre les hommes d'Alkasar et contre la Régence. Mais vous allez vous en sortir. Nul obstacle ne se dresse devant vous bien longtemps.*

Persévérance



Feu



Précision 

Parade 



Autre Voie



Autre Voie



Récupération



Corruption



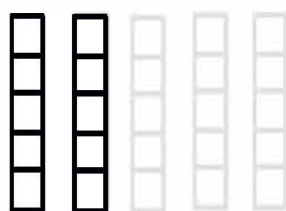
Crédo : Loyauté



Chance



Fatigue

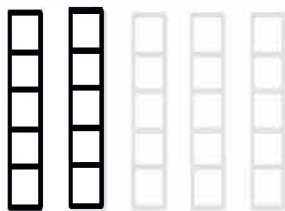


Malus

0  
-1  
-2  
-4

Inconscient / Mort

Blessure



Compétences

-  Athlétisme [Ard. / Per.]
-  Bricolage [Pensée / Adr.]
-  Langues [Pensée]
-  Larcin [Adr. / Socia.]
-  Pilotage [Pensée / Adr.]
-  Relations Sociales [Socia.]



## Pouvoirs Spéciaux de la Voie Majeure

Mode de déplacement : Course

- 1- Regard des flammes
- 2- Ami des flammes
- 3- Flammes intenses
- 4- Feu pur
- 5-

## Magie

### Avantages

- Touche à tout
- 
- 

### Possessions

- Vêtements en Logam
- Symbole impérial
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

### Désavantages

- Corruptible
- Recherchée 1
- 

#### Monnaie

De [Dokra]

Ti [Timali]

4 Cr [Crystation]

7 Sa [Sarad]

Kr [Kristali]

### Armes

### Dégâts

### Résistance

### Atouts

Armures  
Armure de la  
Garde impériale

Protection  
1

Résistance  
12

PA  
-1

Atouts