

LES TREFONDS AUX MILLE DRAGONS



Une histoire qui commence ...
par une énigme ... dans une auberge ...

TEAM 1

repié

roro

mélo

clem

TEAM 2

jean

thamos

rémi

tommy

DARA "OMBRE DE LUNE"

MAITRESSE DE LUMIÈRE - ELFÉ DU SOLEIL

Patiente et sérieuse, son aura et sa grâce incarnent la beauté.

Arrogante et hautaine, elle n'aime pas finir un travail à la va-vite, ni accomplir un projet qui s'éloignerait un tant soit peu de la perfection.

Elle vénère Corellon Larethian, dieu elfe de l'art et de la magie.

Elle voyage en quête des mystères des puissances d'antan.

Attributs principaux : Force & Charisme

Compétences principales : Médecine & Psychologie & Religion

Style de combat : Epée & Magie de lumière

Actions légendaires utilisables 1 fois :

- Rayon de soleil
- Vitalité divine



PAVEL "L'ASSOIFFÉ"

LAME DE BATAILLE - HUMAIN

Rapide, endurant et confiant, il est né pour se battre.

Festif, il est toujours partant pour boire en abondance.

Vantard, il se croit tout le temps au-dessus des autres.

Il voyage pour chercher sans cesse à se tester contre des opposants valeureux.

Attributs principaux : Dextérité & Charisme

Compétences principales : Equilibre & Persuasion & Saut

Style de combat : Techniques martiales & Provocations

Actions légendaires utilisables 1 fois :

- Estoc du corbeau blanc
- Tranchant de la montagne

SYLLIE "LAME D'OMBRE"

KLEPTOMAGE - HALFELIN DE LA TUNDRA

Fourbe et maligne, elle est très débrouillarde et sait se tirer de la plupart des situations.

Humble et audacieuse, elle se fie à son esprit et à ses talents plutôt que d'honorer une puissance supérieure.

Elle absorbe les pouvoirs de ses adversaires pour les retourner contre eux.

Elle s'aventure en quête de nouveaux butins et artefacts.

Attributs principaux : Dextérité & Intelligence

Compétences principales : Bluff & Fouille & Furtivité

Style de combat : Vol de magie & Sournoiseries

Actions légendaires utilisables 1 fois :

- Siphon de magie
- Vol de résistance magique



VEXXA "PLUME"

CHAMAN SPIRITISTE - HUMAINE

Orientée vers la nature et les animaux, elle sait communiquer avec le monde des esprits.

Diplomate et sereine, elle essaye d'inculquer au monde les cultures ancestrales de sa tribu.

Solidaire et loyale, elle aide ses compagnons en améliorant leurs capacités naturelles.

Elle parcourt le monde dans le but d'aider les esprits en détresse.

Attributs principaux : Force & Constitution

Compétences principales : Diplomatie & Dressage & Perception

Style de combat : Magie spirituelle & Epées

Actions légendaires utilisables 1 fois :

- Esprit incarné
- Convocation

FALENAS "CHEVEUX D'ARGENT"

MAGE EXALTÉ - DEMI-ELFE DE LUNE

Méticuleux et cultivé, sa patience reflète son humilité et son respect des autres.

Il possède un héritage peu commun : l'un de ses ancêtres est un dragon d'argent, tandis qu'un autre est une entité céleste.

Détenteur d'une puissance arcanique hors du commun, il a aussi appris à canaliser les énergies magiques radiantes, composées de force de vie brute.

Il voyage en quête de connaissances draconiques.

Attributs principaux : Intelligence & Sagesse

Compétences principales : Arcanes & Décryptage & Histoire

Style de combat : Magie arcanique & Magie céleste

Actions légendaires utilisables 1 fois :

- Souffle paralysant
- Aura sacrée de protection



TRAVOK "LE ROUX"

MAÎTRE DES RUNES - NAIN EXILÉ

Eloigné de la terre de ses ancêtres, il a perdu son affinité avec la pierre ainsi que sa résistance du roc.

Inventif et travailleur, il attise son feu intérieur plutôt que celui de la forge.

Il a appris à créer des runes magiques, qui permettent de créer des effets sur la durée.

Il est déterminé à travailler d'arrache-pied pour révolutionner le monde.

Attributs principaux : Constitution & Sagesse

Compétences principales : Artisanat & Équitation & Survie

Style de combat : Magie runique & Bouc de guerre

Actions légendaires utilisables 1 fois :

- Rune du repos
- Rune de foudre