Personnages :

Base :

**Force** : Pour les actions physiques et la puissance brute.

**Adresse** : Pour la précision et la dextérité.

**Intelligence** : Pour résoudre des énigmes ou des tâches intellectuelles.

**Charisme** : Pour convaincre, séduire ou manipuler.

**Endurance** : PV et gestion des dégâts

Chaque joueur possède 20 points à répartir

Compétence basique :

Attaque de mélée :

Attaque à distance :

# 

# Sorcière :

A vécu toute sa jeunesse dans une famille pro anti-mage. Chasseur de sorcière. Il a toujours été un peu en décalage avec sa famille, les gens le trouver chétif, son petit frère l’a très vite dépassé en taille et surtout en carrure. On le pensait atteint d’une maladie. Son père ne trouvait pas grand chose à son utilité mais son intellect était utile pour repérer et débusquer des sorciers.

En tuant son premier mage, et fouillant sa maison, le grimoire s’est éveillé à son contact.

Il a senti quelque chose qui s’est réveillé en lui.

Il n’a pas osé le dire à sa famille. Et s’est enfui pour comprendre comment se débarrasser de cette malédiction.

*Tout le monde sait :*

La magie dans ce monde est très rare et très mal

Très peu de personnes dans le monde peut l’utiliser.

Ce qu’elle sait :

Vie dans la pauvreté

*Ce qu’elle ne connait pas :*

Seuls les descendants d’une lignée est capable de la manipuler.

Ses descendants peuvent lorsqu’il pense à quelque chose, cela peut se réaliser.

Il invoque alors la magie. Cela a une faible chance (dépendant de la complexité du sort) de se produire mais si cela se produit le sort s’inscrit sur le grimoire. Il est alors plus simple à réaliser.

### **Kaeno, l’Aventurière Itinérante**

**Âge :** 22 ans  
**Origine :** Korthras, royaume de Kael’Thir

Abandonnée à la naissance, Kaeno fut recueillie par une famille de **Korthras**. Son père, médecin de campagne, et sa mère, une femme aimante mais stérile, l’élevèrent avec tendresse et bienveillance. Elle grandit ainsi dans un foyer chaleureux, bercée par les valeurs de compassion et d’entraide.

Dès son adolescence, Kaeno développa un goût prononcé pour la liberté et les longues escapades en forêt. À 16 ans, portée par son désir d’aventure, elle quitta le foyer familial pour entreprendre un périple autour de l’Océan des Tempêtes. Elle traversa diverses contrées, du Sultanat de Mobia à l’Empire de Nadan, avant d’atteindre Esmor, au nord du Consulat de Syrmalis. Sur sa route, elle intégra plusieurs guildes, mais aucune ne parvint à la retenir : son esprit rebelle la rendait incapable de se plier aux conventions et aux hiérarchies rigides.

Kaeno nourrit une profonde aversion pour les pillards et les oppresseurs du petit peuple, ainsi qu’une peur irrationnelle des sangsues géantes. C’est cette soif de justice qui la poussa à embrasser la voie de la chevalerie. Lors d’une attaque de brigands qu’elle mit en échec, elle attira l’attention du chevalier **Othric**, qui fut impressionné par sa force et sa détermination. Reconnaissant en elle un potentiel exceptionnel, il lui proposa de devenir son écuyère, lui offrant enfin un cadre de camaraderie et de loyauté.

Un jour, **Othric** lui confia une mission capitale : aller récupérer une bague magique à une certaine Isolde, résidant à Kael’Thir, pour le compte du seigneur Varek. Blessé et incapable d’entreprendre le voyage lui-même, il insista sur l’urgence de la tâche. Kaeno accepta, profitant de cette occasion pour tenter de retrouver ses parents.

À son arrivée à Korthras, elle découvrit que la maison familiale avait été vendue. Après avoir interrogé les voisins, elle apprit que ses parents avaient déménagé à Tormel. Déterminée à honorer sa mission, elle reprit la route du retour, la bague précieusement gardée en sa possession.

**PV max :** 14 **Stats (caractéristiques) :**

Force : 16 80%

Dextérité : 12 60%

Endurance : 14 70%

Intelligence : 8 40%

Charisme : 10 50%

**Compétence de base :**

Artisanat/Construire : 50% (lien avec Dex/Int)

Combat rapproché : 70% (lien avec For/Dex)

Combat à distance : 65% (lien avec Dex/Int)

Connaissance des secrets : 45% (lien avec Int/Cha)

Courir, sauter : 75% (lien avec For/End)

Discrétion : 55% (lien avec Dex/Cha)

Esquiver : 50% (lien avec Dex/Int)

Intimider : 65% (lien avec For/Cha)  
Lire/Ecrire : 50% (lien avec Dex/Int)  
Mentir/Convaincre : 45% (lien avec Int/Cha)  
Perception : 45% (lien avec Int/Cha)  
Psychologie : 55% (lien avec End/Int)  
Réflexes : 70% (lien avec Dex/For)  
Serrures/Pièges : 50% (lien avec Dex/Int)  
Soins : 45% (lien avec Int/Cha)  
Voler : 45% (lien avec Int/Cha)

**Compétences spéciales :**

**“Pas touche ma biche"** :   
Tu peux prendre les dégâts à la place d'un allié et tu prends la moitié des dégâts.

En cas d'échec, tu prends tous les dégâts. **60%**

**"Pister" :** Tu as pris l'habitude de chasser pour te nourrir lors de ton itinérance, tu peux repérer et suivre facilement des traces de passage : **70%**

**“Apnée démesurée”** : Tu peux rester sous l'eau pendant 15 minutes sans soucis

Nom : Haku

Race : Humain

Classe : Invocateur / Mâge des bêtes (utilise la magie pour invoquer ou contrôler des créatures magiques ou animales)

Niveau : débutant

Age : 20 ?

Sexe : T'as une préférence ?

**2. Historique du personnage (contexte) :**

Originaire d'un petit village du nom de Valombrane, entouré de montagnes, isolé et autosuffisant : un bon vieu trou verdoyant d'arbre et de nature, au abord d'un lac sans rien d'autres aux alentours.

Gringalet et timide, il est considéré par beaucoup des membres du village comme faible. Ainsi, il est souvent envoyé promener les troupeaux d'animaux des habitants du village (vache, chèvre, mouton, chevaux...) dans les montagnes environnantes où se trouve divers paturages. Il s'y rends accompagné de son chien, Falkor, présence rassurante et familière.

Lors de ses expéditions, il est chargé de monter la garde sur un sommet plus haut où il a vu sur le village et sur les autres versants d'où pourrait venir des intrus. Ainsi, pendant que les bêtes broutent plus bas, il observe les environs. Ce rôle lui a été donné du fait de sa discrétion et sa rapidité : si danger il y a, il doit courir au village le plus vite possible et envoyer Falkor en lui attachant un ruban rouge. Tout est planifié mais tout est toujours paisible à Valombrane. Pourtant le danger est bien présent, des conflits reignent, mais isolé et caché des montagnes le village réussi à rester en paix et n'a que peu de lien avec toute personne extérieur.

Ainsi, il passe le plus clair de son temps en altitude, observant son village en contrebat en compagnie de ses bêtes et d'un bon vieu livre. Il a toujours eu un lien particulier avec la nature et les créatures mythologiques, racontant sans cesse des histoires et des légendes sur les dragons et se gavant de littérature à ce sujet. Cela lui permet de s'évader de son village clôt, lui qui rêve d'aventure.

Un jour, il s'assoie contre un arbre et se plonge dans un livre, comme il en a l'habitude. Pourquoi surveillé quand rien n'arrive jamais ? Il fini par s'endormir, terrassée par la fatigue. C'est comme ça qu'il ne voit ni n'entends, les cavaliers tout de rouge vêtu et armés jusqu'au cou, débarquer. Les animaux, eux, ont tous déguarpis. Lorsqu'ils passent près de lui, ceux-ci le ligote à l'arbre et le laisse à son sommeil. Ils ne se montrent pas si claimant en arrivant au village. Ils pillent, tue, détruisent tout. Haku/Sen/Elderynn fini par se réveiller car le bruit du chaos général est si fort qu'il monte jusqu'à lui. Cependant, il ne peut rien faire. Il est coincé et il a beau tout essayé rien n'y fait. Il est voué à regarder en contrebat son village et ses proches être décimé sous ses yeux impuissants.

Soudain, un grondement sourd déchire les cieux. Pas un orage, non. Quelque chose de plus ancien, plus puissant. Le vent se lève brusquement, projetant des cendres et des braises vers les cieux. Les cavaliers en contrebas s’arrêtent, levant les yeux, l’angoisse gravée sur leurs visages. Une ombre immense passe au-dessus du village. D’un battement d’ailes, une créature surgit des nuages, écailleuse et majestueuse. Un dragon. Ses ailes immenses obscurcissent la lumière des flammes, son corps se tord dans les airs avec une aisance surnaturelle. Sur son dos, une silhouette encapuchonnée le guide, drapée d’une cape sombre flottant au vent. Le dragon pousse un cri strident, une onde sonore si puissante qu’elle fait vibrer le sol. Les chevaux des pillards s’agitent, paniqués, certains se cabrent et jettent leurs cavaliers au sol. Le chaos change de camp.

Haku/Sen/Elderynn regarde la scène, hypnotisé. Un dragon. Un véritable dragon. Il en a tant rêvé, tant espéré, et pourtant… il n’aurait jamais imaginé en voir un de ses propres yeux.

. Il sent soudain une pression sur ses liens. Un croc puissant mord la corde. Falkor. Fidèle et courageux, son chien tente de le libérer. A ce moment même, un hennissement strident résonne. Haku aperçoit un pillard à dos de cheval qui les charge, une lance dirigé droit sur eux. Il tente de repousser Falkor, de lui dire de partir mais le chien s'acharne toujours sur les liens qu'il fini par arracher. Mais il est trop tard, le pillard arrive. Avant que la lance ne l’atteigne, une ombre fond sur lui. Des serres puissantes se referment sur son torse. Un battement d’ailes soulève une bourrasque de vent et, en un instant, Haku et Falkor quittent le sol.

Le monde bascule. L’air froid fouette son visage alors que le dragon l’emporte loin des flammes et du carnage. Il tente de crier, mais le vent lui vole son souffle. Son ventre se noue d’effroi. Sous lui, Valombrane n’est plus qu’un brasier, et les cavaliers se dispersent comme des fourmis. Là-haut, tout est calme. Seuls le battement sourd des ailes et le halètement du dragon troublent le silence nocturne. Haku ose enfin lever les yeux vers la créature qui le tient entre ses griffes. Son regard croise celui du dragon. Un regard ancien, profond, qui semble sonder son âme et l'apaiser. Puis, avec une délicatesse surprenante, le dragon amorce sa descente. Il effleure la cime des arbres et relâche Haku et Falkor sur un promontoire rocheux surplombant la vallée, avant de reprendre son envol et de partir comme si il n'était jamais venu.

Haku regardait son village détruit au loin, il repense à l’instant où il s’est endormi, les yeux fermés, perdu dans les pages de son livre. Un sommeil égoïste, il n’a pas fait son devoir. Son cœur se serre, et une chaleur amère monte en lui. C'est de sa faute. Rongé par la cupabilité, il ne pouvaient tout bonnement pas retrouner au village. Est-ce que ses parents, ses proches avaient survécus ? Il ne le savait même pas. Il ne pourrait supporter leurs regards : il n'avait plus sa place ici.

En revanche le héro chevauchant le dragon, lui avait montrer la voie pour se racheter. Il devait comprendre et trouver comment lui-aussi pouvait devenir l'ami d'un dragon, le chevaucher et aider les autres. Lui qui avait toujours rêver des dragons devait maintenant se racheter avec eux pour expier ses fautes et peut-être un jour pouvoir affronter le regard des survivants de son village.

Sans un mot, Haku se détourne du promontoire rocheux et commence à marcher suivi par Falkor. Ses pas le mènent loin de la vallée, vers un avenir incertain. Mais cette fois, il ne fuit plus. Il cherche à comprendre qui il est, et ce qu’il doit devenir.

**3. Apparence et Personnalité**

Description physique : cheveux en broussaille, noir, petit, gringalet. Trace des griffes de dragon qui l'ont saisi sur le torse (marques qui lui rappelle que tout ce qui est arrivé est bien réel).

Style vestimentaire : Veste en laine, pantalon en toile avec une ceinture avec pochette, bottes robustes, pendentif en pierre taillé grossièrement en forme de dragon, ruban rouge accroché à son poignet (ruban qu'il devait attaché au chien en cas de danger), sac à dos en toile avec des livres, des plantes médicinales et fruits.

Traits de caractère : Rêveur, timide et introvertie (passait bcp de temps seul en montagne), rongé par culpabilité et remords, détermination, passionné.

Peurs et faiblesses : peur d'échouer, faiblesse physique (pas très fort?), responsabilité

Points forts : Agilité et discrétion, connaissance de la nature, communication animale, sensibilité émotionnelle

Motivations et objectifs : Chevaucher un dragon, le dresser et en faire son compagnon pour la vie <3 + Sauver des innocents à dos de dragon, comme le héro qu'il l'a fait pour lui, pour se racheter de sa faute. + Retrouver les tueurs rouges, comprendre qui il était, ce qu'il voulait et se venger.

**En gros : devenir un ALPHA en dominant le monde sur un dragon apprivosé. Ehe**

**PV max :** 13

**Stats (caractéristiques) :**

Force : 7 35%

Dextérité : 13 65%

Endurance : 13 65%

Intelligence : 14 70%

Charisme : 13 65%

**Compétence de base :**

Artisanat/Construire : 65% (lien avec Dex/Int)

Combat rapproché : 50% (lien avec For/Dex)

Combat à distance : 65% (lien avec Dex/Int)

Connaissance des secrets : 65% (lien avec Int/Cha)

Courir, sauter : 50% (lien avec For/End)

Discrétion : 65% (lien avec Dex/Cha)

Esquiver : 65% (lien avec Dex/Int)

Intimider : 50% (lien avec For/Cha)  
Lire/Ecrire : 65% (lien avec Dex/Int)  
Mentir/Convaincre : 65% (lien avec Int/Cha)  
Perception : 65% (lien avec Int/Cha)  
Psychologie : 65% (lien avec End/Int)  
Réflexes : 50% (lien avec Dex/For)  
Serrures/Pièges : 65% (lien avec Dex/Int)  
Soins : 65% (lien avec Int/Cha)  
Voler : 65% (lien avec Int/Cha) **Compétence spéciales :**

**Marche Féline :** permet de se déplacer rapidement sans bruit. taux de réussite à 75%

**"le pacte d'Eryon"** avec une bête qui t'apprécie vraiment. Celui-ci est alors stocké dans une de tes mains.

La main possède alors un tatouage léger représentant la bête stockée.

Tu ne peux stocker qu'une bête par main.

Si tu claques des doigts, la bête apparaît devant toi.

Par contre, si la bête meurt, tu ne peux plus "stocker" ta bête.

Aussi, lorsque tu gagnes 1 PV, toutes tes créatures sous le pacte d'Eryon récupère également 1PV

**“Communication animal” : 80%**

Un adepte de la dracologie :

Il veut être le premier à domestiquer tous les dragons

Mineur Mi-Nain Mi-Géant :

Un collectionneur de gemmes rares et précieuses aux propriétés étonnantes

Voici 10 descriptions de PNJ aléatoires :

1. Prénom : Alvarion

Nom : Daelis

Âge : 43 ans

Lieu : Port de Veldras

Métier : Capitaine de navire marchand

Relations : Amis avec l’aubergiste local et un ancien pirate

Physique : Homme robuste à la barbe tressée, portant une cicatrice en travers de la joue droite.

2. Prénom : Seralya

Nom : Irthel

Âge : 29 ans

Lieu : Village de Mirilonde

Métier : Herboriste

Relations : Protégée par les druides locaux

Physique : Femme élancée avec des cheveux roux flamboyants et des yeux verts perçants.

3. Prénom : Tharok

Nom : Grimhall

Âge : 51 ans

Lieu : Mines de Kardûn

Métier : Contremaître des mineurs

Relations : En conflit avec un marchand d’armes qui exploite les mineurs

Physique : Nain trapu à la peau marquée par la suie et une voix grondante.

4. Prénom : Eilana

Nom : Sorrel

Âge : 34 ans

Lieu : Forteresse de Kalvaren

Métier : Scribe royal

Relations : Épouse secrète d’un soldat de la garnison

Physique : Femme aux doigts tâchés d’encre, avec une tresse noire tombant sur l’épaule.

5. Prénom : Berrik

Nom : Kaelos

Âge : 60 ans

Lieu : Auberge du Chêne d’Or

Métier : Aubergiste

Relations : Connaît les secrets de nombreux voyageurs

Physique : Vieil homme jovial avec un ventre rebondi et un sourire bienveillant.

6. Prénom : Lyria

Nom : Valthen

Âge : 24 ans

Lieu : Plaine de Siloria

Métier : Éleveuse de chevaux

Relations : Amie proche d’un marchand itinérant

Physique : Jeune femme robuste, avec des cheveux blonds emmêlés et des bottes couvertes de boue.

7. Prénom : Marven

Nom : Greylock

Âge : 37 ans

Lieu : Forêt de Briselombre

Métier : Chasseur

Relations : Mentor d’un jeune orphelin du village voisin

Physique : Homme maigre, vêtu de peaux, avec un regard acéré et des cicatrices sur les bras.

8. Prénom : Kaela

Nom : Sornith

Âge : 19 ans

Lieu : Cité de Lunharel

Métier : Apprentie mage

Relations : Élève d’un archimage respecté

Physique : Jeune fille frêle avec des cheveux blancs et un tatouage lumineux sur le poignet.

9. Prénom : Fendral

Nom : Orlen

Âge : 48 ans

Lieu : Île de Korvalis

Métier : Pêcheur solitaire

Relations : En contact secret avec des contrebandiers

Physique : Homme tanné par le soleil, aux mains calleuses et à la barbe grisonnante.

10. Prénom : Arlien

Nom : Dorthen

Âge : 55 ans

Lieu : Tour d’Obsidienne

Métier : Archiviste énigmatique

Relations : Gardien d’un secret lié à un ancien artefact

Physique : Homme voûté, vêtu d’une robe noire, avec des lunettes cerclées d’argent.

Ces PNJ peuvent être intégrés ou adaptés à ton univers selon tes besoins !