Fiche_Modele

Nom					**Joueur**	
Niveau		**PX**		**Sexe**		**Age**
classe	/			**Type**		

Talents	**Attributs utilises**	**Effets**
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	

Arme Fav.		PaysageClimat		Objet Fétiche	

Couleur représentative et autres signes particuliers

Village natal et raison du départ

Notes

Attributs	**Vigueur**	**Agilité**	**Intelligence**

PV	**Pv max = Vig*2**	**PE**	**PE ma**

Cond.	Condition : VIG+ESP

Regles de Voyage déplacement : Vig+AGI, Orientation : INT + INT, Campement : AGI +INT	Initiative AGI + INT

	Equipement	Précision	dégats	Résist
Armes				
protections				
	Effets-Résistance			
vetement				

Esprit
ax = ESP * 2
Maladresses

Paysage	Niv 1		Niv 2			
	Lande	Plaine	Bois	Colline	Rocaille	Foret
Climat	+2					
	Brume	Chaleur	Froid	Pluie	Vent fort	Brouillard

États

Physique	Bléssé Agi-1		Empoisonné Vig-1		Malade Agi-1, VIG-1
Psychique	Las Esp -1		Surexcité INT - 1		Choc ESP-1,INT-1

effets
Effets-Résistance

Niv 3		Niv 4		Niv 5
Marais	Mont	Désert	Jungle	Haute montagne
+3			+5	
Neige	Orage	Tenebres	Blizzard	Tempête

Nom	Eastin				Joueur	
Niveau	1	PX		Sexe	H	Age
classe	Menestrel /			Type		Technique

Concentration +2 Encombrement +3

Talents	Attributs utilises	Effets
Legendes	INT+INT	Obtenir des infos plus p
mélodies	AGI + ESP	Donne un +1 au prochain te monde
voyages		le personnage beneficie de + tests de voyages (dépla orientation et campe

Arme Fav.	bâton	Paysage Climat		Objet Fétiche	Flû

Couleur représentative et autres signes particuliers

Gris, tu es un menestrel qui traverse le pays à la recherche d'histoire à conter aux enfants et adu noblesse.

Tu es amateur d'histoire triste qui finisse mal. Enfin, ton talent de conteur s'exprime mieux avec d'histoire.

Village natal et raison du départ

Talemberg, l'envie de découvrir de nouvelle histoire.

Notes

Tu as entendu parler d'un groupe d'avanturiers qui cherche de la famille disparue, tu n'as pas tou mais cela semble être une occasion parfaite pour vivre une histoire passionnante.

Attributs	**Vigueur**	**Agilité**	**Intelligence**
	6	4	8

PV	**Pv max = Vig*2**	**PE**	**PE max =**
	12		1

Cond.	Condition : VIG+ESP

Regles de Voyage déplacement : Vig+AGI, Orientation : INT + INT, Campement : AGI +INT	Initiative AGI + INT +1

Equipement		Précision	dégats	Résist
Armes	baton	Agi+INT+1	INT-1	
protections				
	Effets-Résistance			
vetement				

précises.

st pour tout le

F1 sur tous les
acement,
ment)

ûte

ultes de la

ce genre

us les détails

Esprit
6
= ESP * 2
2
Maladresses

Paysage	Niv 1		Niv 2		
	Lande	Plaine	Bois	Colline	Rocaille
Climat	+2				
	Brume	Chaleur	Froid	Pluie	Vent fort

États

Physique	Bléssé Agi-1		Empoisonné Vig-1	
Psychique	Las Esp -1		Surexcité INT - 1	

effets
Effets-Résistan

Eastin

Niv 3			Niv 4		Niv 5
Foret	Marais	Mont	Désert	Jungle	laute montagne
+3				+5	
Brouillard	Neige	Orage	Tenebres	Blizzard	Tempête

Malade Agi-1, VIG-1	
Choc ESP-1,INT-1	

Alyana

Nom	Alyena				Joueur	
Niveau	1	PX		Sexe	F	Age
classe	Noble /			Type	Attaque	

Talents	Attributs utilises	Effets
Erudition	INT+INT +	Apprendre plus d'info su
Escrime		Arme favorite bi
Étiquette	AGI+INT	Aide à influencer un noble ou

Arme Fav.	Fleuret	Paysage Climat		Objet Fétiche	

Couleur représentative et autres signes particuliers

Bleu ciel. Fille de bonne naissance , tu es une vrai tête de mule. Tu n'aimes pas obéir alors du coup, donne les ordres. Physiquement, tu es petite et vive.
Adroite avec une arme, tu n'hésites pas à t'en servir. Tu es également capable d'endosser une robe p à un bal. Tu t'emportes un peu trop vite et c'est bien pour cela que tu as besoin des autres.

Village natal et raison du départ

Érunité, tu recherches ton grand frère. C'est un idéaliste il est tombé amoureux d'une villageoise, il es

Notes

r un sujet.

is

u un haut rang

c'est toi qui

pour assister

st partie avec e

	Vigueur	Agilité	Intelli
Attributs	4	8	8

PV	**Pv max = Vig*2**	**PE**
	8	

Cond.	Condition : VIG+ESP

Regles de Voyage
déplacement : Vig+AGI,
Orientation : INT + INT,
Campement : AGI +INT

Equipement	Précision	dégats
Armes		
protections		

	Effets-Résistance	
vetement		

Alyana

gence	Esprit
3	4
PE max = ESP * 2	
8	
	Maladresses
Initiative AGI + INT	

Résist	effets
	Effets-Résista

Paysage	Niv 1		
	Lande	Plaine	Bois
Climat			+2
	Brume	Chaleur	Froid

États

Physique	Bléssé Agi-1		Empoi Vig
Psychique	Las Esp -1		Sure INT

Niv 2		Niv 3			Niv 4	
Colline	Rocaille	Foret	Marais	Mont	Désert	Jungle
		+3				+
Pluie	Vent fort	Brouillard	Neige	Orage	Tenebres	Blizzard

isonné g-1		Malade Agi-1, VIG-1	
xcité - 1		Choc ESP-1,INT-1	

Niv 5
laute montagne
5
Tempête

Nom	Meiko				Joueur	
Niveau	1	PX		Sexe	F	Age
classe	Guérisseur /			Type		

Talents	Attributs utilises	
Elixir miracle	INT+ESP	at pour une heure et baisse s
Herboristerie	VIG+INT	Obtenir une un
Soins	(INT+ESP) ou INT	INT + ESP, le compagnon ré du test. (Coute une uni Lors d'un combat, ce dernie jette d

Arme Fav.	un sceptre	Paysage Climat		Objet Fétiche	

Couleur représentative et autres signes particuliers

Blanc, tu es une bonne sœur de l'église d'Érunité, tu es secretement amoureuse de Pietr, enfin tu sai
Tu as les cheveux roses, des grosses lunettes, un rire assez marquant. Tu es toujours de bonne hum

Village natal et raison du départ

Érunité, tu connais pietr depuis longtemps. Il est parti pour retrouver sa sœur. Tu es partie avec eux p
Sans toi, ils seraient perdu.

Notes

Effets
sa difficulté du niveau de l'utilisateur
ité d'herbes de soins.
écuère autant de PV que le résultat té d'herbes de soins et d'eau). r un test d'INT, uniquement. On ne onc qu'un dé.

	Vigueur	Agilité
Attributs	4	4
	20	
PV	8	P
		Condition : VIG+E
Cond.		
	Regles de Voyage déplacement : Vig+AGI, Orientation : INT + INT, Campement : AGI +INT	

Equipement	Précision	dég
Armes		
protections		
	Effets-Résistance	
vetement		

Collier
s pas trop. heur (enfin tu essaies).
pour garder un œil sur eux

Sort
Magie rituelle

Imposition des mains
Cout 4
Durée Instantanée
Cible 1 personne
Portée : contact
fait gagne la valeur d'un dé ESP du magicien.

Météore magique

Cout 4

Meiko

Durée Instantanée
Cible 1 personne
portée : loin
Fait 1 D ESP de dégats à la cible.

Meiko

Intelligence	Esprit
8	8

	PE max = ESP * 2
E	16

ESP	Maladresses
Initiative AGI + INT	

Paysage	Niv 1	
	Lande	Plaine
Climat		
	Brume	Chaleur

États

Physique	Bléssé Agi-1	
Psychique	Las Esp -1	

4

ats	Résist	effets
		Effets-Résista

Niv 2			Niv 3			Niv
Bois	Colline	Rocaille	Foret	Marais	Mont	Désert
+2			+3			
Froid	Pluie	Vent fort	Brouillard	Neige	Orage	Tenebres

Empoisonné Vig-1		Malade Agi-1, VIG-1	
Surexcité INT - 1		Choc ESP-1,INT-1	

6 8

v 4	Niv 5
Jungle	laute montagne
+5	
Blizzard	Tempête

Pietr

Nom	Pietr				Joueur	
Niveau	1	PX		Sexe	h	Age
classe	Fermier /			Type	Technique	

Talents	Attributs utilises	Effets
Dressage	+	Le personnage peut avoir d supplémentaires, pour lesqu depenser d'eau ni de
commerce	INT + ESP	Vendre + cher ou acheter acheter au moins 4 objets
Robuste	+	+1 au jet de condition, l'encombremen

Arme Fav.	hache	Paysage Climat		Objet Fétiche	Une écharpe sœ

Couleur représentative et autres signes particuliers
Noir, tu es un individu très protecteur et tu évites le grabuge le plus possible. Tu n'es pas très intellige parles peu.
Tu calmes, posé. Tu réfléchis avant d'agir. Peu sûr de toi, tu parles souvent dans le conditionnel. Qua t'écoutent, vous arrivez à faire quelque chose.

Village natal et raison du départ
Tu es un fermier du petit village de Érunité connu pour la culture du tournesol et ses sources d'eau Ta sœur (Elyn) est tombée amoureuse du fils (Andyr) du seigneur du village. Tu as entendu parler qu organisait une expédition pour retrouver son frère (Andyr). Tu t'es joint à elle pour retrouver ta grande ça c'est la faute d'Andyr et de son père qui a refusé le mariage entre Andyr et Elyn.

Notes

14	

leux animaux
els il n'a pas à
vivres.
– cher (doit
identiques)
et +3 à
t

tricotée par ta
eur.
ent alors tu
and les autres
u chaude.
e Alyana
e sœur. Tout

	Vigueur	Agilité	Intelligence
Attributs	8	4	8

PV	**Pv max = Vig*2**	**PE**	**PE max =**
	16		8

Cond.	Condition : VIG+ESP

Regles de Voyage déplacement : Vig+AGI, Orientation : INT + INT, Campement : AGI +INT	Initiative AGI + INT

	Equipement	Précision	dégats	Résist
Armes	hache	VIG+VIG-1	VIG	
protections				
	Effets-Résistance			
vetement				

Autres

Sac à dos avec nécéssaire de voyage
Alcool
Briquet
lanterne

encommbrement 17

Esprit
4
= ESP * 2
3
Maladresses
14

Paysage	Niv 1		Niv 2		
	Lande	Plaine	Bois	Colline	Rocaille
Climat	+2				
	Brume	Chaleur	Froid	Pluie	Vent fort

États

Physique	Bléssé Agi-1		Empoisonné Vig-1	
Psychique	Las Esp -1		Surexcité INT - 1	

effets
Effets-Résistal

3

Niv 3			Niv 4		Niv 5
Foret	Marais	Mont	Désert	Jungle	laute montagne
+3				+5	
Brouillard	Neige	Orage	Tenebres	Blizzard	Tempête

Malade Agi-1, VIG-1	
Choc ESP-1,INT-1	

Nom	Erduin				**Jo**
Niveau	1	**PX**		**Sexe**	h
classe	Chasseur /			**Type**	
rôle	Intendant				

Talents	Attributs utilises	
Chasse	AGI + INT	peut nou
Transformation	AGI + INT	transforme le ca
Traque	VIG + INT	poursu

Arme Fav.	Arc de chasse	PaysageClimat		Objet Fétiche

Couleur représentative et autres signes particuliers

Le vert, tu aimes être invisible et seul. Il cherche toujours à s'améliorer pour un jour tuer le
as une cicatrice sur le visage. Ton œil gauche est jaune (et pas blanc) à cause de la griffe

Village natal et raison du départ

Originaire du village d'Érunité, connu pour la culture du tournesol et ses sources d'eau cha
Alyana. Tu travailles pour lui. Tu as demandé l'autorisation de l'accompagner pour amélior
satisfaire ta curiosité naturelle.

Notes

Tu aimes avoir l'air cool, ainsi tu as toujours une brindille dans la bouche et des vêtements
le mot drôle et inattendu pour détendre l'atmosphère. Ce côté cool et drôle est une armure
toi. Tu cherches juste à te venger du Loup-infernal qui a tué tes parent.

ueur	
Age	17
Attaque	

Effets
urrir autant de personne que son résultat.
adavre d'un monstre en matériel utile (page 132)
it un monstre, +1 aux dégâts contre lui.

	Vigueur	Agi
Attributs	6	8
PV	Pv max = Vig*2	
	12 (16 car type attaque)	
Cond.		Condi

Regles de Voyage
déplacement : Vig+A(
Orientation : INT + IN
Campement : AGI +IN

Une dent de loup-infernal.

loup-infernal sans tête qui a tué ses parents. Tu
du loup-infernal (tu y vois très bien).

	Equipement	Précision
Armes	Arc de chasse	AGI+INT-2
	épée courte	
protections		
vetement		Effets-Ré
	Cape camouflage	+1 en diss

ude. Le seigneur du village est le père de
er tes talents de chasseur et surtout pour

à manches courtes. Tu es toujours là pour dire
. Tu ne veux pas que les autres s'occupent de

<u>Autres</u>
Chiot
Ration

Erduin

lité	Intelligence	Esprit
3	6	4

PE	PE max = ESP * 2
	8

tion : VIG+ESP	Maladresses

GI, T, NT	Initiative AGI + INT

dégats	Résist	effets
AGI		

ésistance	Effets-Résista
simulation	

Paysage	Niv
	Lande
Climat	
	Brume

États

Physique	Bléssé Agi-1
Psychique	Las Esp -1

v 1	Niv 2			Niv 3		
Plaine	Bois	Colline	Rocaille	Foret	Marais	Mont
+2				+3		
Chaleur	Froid	Pluie	Vent fort	Brouillard	Neige	Orage

	Empoisonné Vig-1		Malade Agi-1, VIG-1	
	Surexcité INT - 1		Choc ESP-1,INT-1	

Niv 4		Niv 5
Désert	Jungle	laute montagne
	+5	
Tenebres	Blizzard	Tempête