



FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE

NIVEAU 1 2 3 4

DÉ DE VIE

INITIATIVE

CARAC. Valeur Mod.

FOR
FORCE

DEX
DEXTERITÉ

CON
CONSTITUTION

INT
INTELLIGENCE

SAG
SAGESSE

CHA
CHARISME

ATTAQUE Mod.

CONTACT

DISTANCE

Arme Dégâts

POINTS

PV
POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

DÉFENSE

DÉFENSE

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures Mod.

CAPACITÉS SPÉCIALES

	Voie culturelle:	Voie 1:	Voie 2:
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Description

ÉQUIPEMENT

	Bourse:
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>



DROROMIR

SÉMANTISTE DE L'ORDRE DE LA FORGE



Droromir est un savant singulier de l'ordre de la Forge. Apprenti du maître alchimiste Versiparm, il est passionné d'archéologie et de savoirs occultes. Il apprécie autant les études théoriques que l'extraction sur le terrain de secrets enfouis dans les entrailles de ruines antiques. Il rêve de parcourir le monde à la découverte de mystères et son souhait a été exaucé : il a été désigné par Versiparm pour participer à l'expédition du marchand Obaar. Son rôle est d'apporter à cette entreprise ses connaissances académiques et alchimiques.



FEUILLE DE PERSONNAGE



NOM DU PERSONNAGE
DROROMIR

NIVEAU ① 2 3 4

DÉ DE VIE d6

INITIATIVE 12

CARAC.	Valeur	Mod.
FOR FORCE	11	+0
DEX DEXTERITÉ	12	+1
CON CONSTITUTION	14	+2
INT INTELLIGENCE	16	+3
SAG SAGESSE	13	+1
CHA CHARISME	10	+0

ATTAQUE Mod.

CONTACT +1

DISTANCE +2

Arme Dégâts

Bâton 1d4

Hachette (5 m) 1d6

POINTS
PV 8
POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

DÉFENSE
DÉFENSE 13

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures Mod.

Armure de cuir +2

CAPACITÉS SPÉCIALES

	Voie culturelle:	Voie 1:	Voie 2:
	ORDRE DE LA FORGE	ALCHIMIE	BOHEME
1	<input type="checkbox"/> Artisan de la Forge : +5 aux tests en rapport avec un métier de l'ordre.	<input type="checkbox"/> Fortifiant : soigne [1d4 + rang] PV et +3 aux [rang+1] prochains tests.	<input type="checkbox"/> Rumeurs et légendes : +5 aux tests d'INT pour se souvenir d'une information (culture générale).
2	<input type="checkbox"/> Rune d'énergie* : permet de relancer une fois par combat un test de FOR, DEX, CON ou d'attaque.	<input type="checkbox"/> Feu grégeois : inflige 1d6 DM par rang aux cibles sur une zone de 6 m. Portée 10 m. Test de DEX (13) pour demi-DM.	<input type="checkbox"/> Argumenter : +5 aux tests de CHA pour convaincre.
3	<input type="checkbox"/> Marteler le métal : +1 en attaque et aux DM avec un bâton ferré, un marteau de guerre ou un marteau à deux mains.	<input type="checkbox"/> Huile instable : action limitée pour +1d6 DM (feu) à une arme ou un lot de 5 projectiles pendant 8 minutes.	<input type="checkbox"/> Débrouillard : +5 aux tests de survie et en artisanat.
4	<input type="checkbox"/> Runes de défense : inscrit des runes sur son équipement. +2 en DEF.	<input type="checkbox"/> Élixir de guérison : soigne 3d6+3 PV, guérit un empoisonnement ou stoppe une hémorragie.	<input type="checkbox"/> Déguisement : permet de se déguiser. Test opposé de CHA contre SAG pour être découvert.

Description

Ordre: Forge **Profil**: Semantiste
Sexe: masculin **Âge**: 52 ans
Taille: 1,38 m

Droromir entretient sa barbe et ses cheveux bruns pour faciliter son travail d'explorateur: sa barbe est courte et taillée tandis que ses cheveux sont coiffés et juste assez longs pour être noués. Il porte un long manteau de cuir épais (qui fait office d'armure) aux multiples poches renfermant des fioles d'acides, des herbes, des silex et autres poudres alchimiques.

ÉQUIPEMENT

Sac d'aventurier:	Bourse: 5 pièces d'argent
1 couverture	Bâton
1 torche	Hachette (2)
1 briquet à silex	Armure de cuir
1 gamelle	Fioles vides (2)
1 outre d'eau	



NISSË

CAMELOT DE L'ORDRE DU TALION



L'ambition est un trait de caractère assez commun au sein du Talion. Nissë ne déroge pas à la règle. Issue d'une lignée pauvre et déchue, elle a connu une enfance misérable. Les biens de sa famille ont été mis en faillite puis rachetés par la maîtresse de guilde, Moera. Nissë s'est juré de se venger un jour. Elle a réussi à entrer au service du marchand Obaar pour acquérir suffisamment de ressources et d'influence avant de pouvoir voler de ses propres ailes. C'est dans le cadre de cet accord qu'elle participe à l'expédition de son maître, avec lequel Moera est en conflit.



NOM DU PERSONNAGE
NISSÈ

NIVEAU ① 2 3 4

DÉ DE VIE d8

INITIATIVE 14

CARAC. Valeur Mod.

FOR FORCE	13	+1	
DEX DEXTERITÉ	14	+2	
CON CONSTITUTION	12	+1	
INT INTELLIGENCE	12	+1	
SAG SAGESSE	10	+0	
CHA CHARISME	14	+2	

ATTAQUE Mod.

CONTACT +2

DISTANCE +3

Arme Dégâts

Epée courte 1d6+1

Arbalète de poing 1d6

POINTS

PV 9
POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

DÉFENSE

DÉFENSE 14

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures Mod.

Armure de cuir +2

CAPACITÉS SPÉCIALES

	Voie culturelle:	Voie 1:	Voie 2:
	ORDRE DU TALION	ARBALETRIE	CHARME
1	<input type="checkbox"/> Plein aux as : dispose de 25 pa par rang dans la voie pour ses dépenses quotidiennes.	<input type="checkbox"/> Joli coup : ignore les pénalités pour les cibles à couvert (-2 à -5).	<input type="checkbox"/> Charmante : +5 aux tests de CHA pour séduire, baratiner ou mentir.
2	<input type="checkbox"/> Détecter les pièges : détecte les pièges grâce à un test d'INT difficulté 10 (15 pour les magiques).	<input type="checkbox"/> Cadence de tir : recharger une arbalète devient une action gratuite.	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : test opposé de CHA contre INT cible. Si réussite, la cible attaque le PJ qui peut riposter gratuitement.
3	<input type="checkbox"/> Pot-de-vin : permet de dépenser 10 pa pour obtenir +1 à un test de CHA (max. de 100 pa).	<input type="checkbox"/> Tir double (L) : peut tirer avec une arbalète de poing dans chaque main. Si deux tirs sur la même cible, +2 au test d'attaque.	<input type="checkbox"/> Attaque flamboyante (L) : attaque de contact avec ajout du Mod. CHA en attaque et aux DM.
4	<input type="checkbox"/> Loge noire : reçoit un garde du corps. Donne +3 en DEF (portée: contact) et peut faire échouer une attaque par tour.	<input type="checkbox"/> As de la gâchette : Si atteint une DEF de 25 ou plus, +1d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Suggestion (L) : test opposé de CHA contre SAG de la cible. Si réussite, suggère une action que la cible va tenter de réaliser.

Description

Ordre: Talion **Profil**: Camelot
Sexe: féminin **Âge**: 39 ans
Taille: 1,26 m

Nissè est une belle Naine dégagant un magnétisme évident. Ses pupilles sont très claires, presque jaune, et sa peau est mate. Elle arbore une longue chevelure châtain, tirant sur le roux, coiffée avec des épingles serties de pierres.

Elle porte une armure de cuir sobre et ainsi qu'un grand sac à dos, propice à rapporter les trésors de ses expéditions.

ÉQUIPEMENT

Sac d'aventurier:	Bourse: 5 pièces d'argent
1 couverture	Epée courte
1 torche	Arbalète de poing (action de mouvement pour recharger)
1 briquet à silex	Armure de cuir
1 gamelle	Herbes médicinales (2 doses)
1 outre d'eau	



AGRAAD

CLERC DE L'ORDRE DU TEMPLE



Agraad est un jeune cleric de l'ordre du Temple ayant récemment achevé son apprentissage. Il se destine à prendre un poste au grand temple d'Abu Kazan. Il est parvenu à obtenir une place d'assistant auprès de la vénérable Tiann, une vieille prêtresse acariâtre dont le sale caractère a attiré sur elle les foudres de ses pairs. Tiann entend à tout prix redorer son blason, et l'expédition d'Obaar pourrait probablement permettre de rapporter à Abu Kazan des reliques perdues de l'ordre. Du moins, c'est ce qu'imagine Agraad pour expliquer l'implication de la vieille grincheuse dans cette entreprise périlleuse. Et il n'a guère eu d'autre choix que d'accepter d'accompagner son mentor.



NOM DU PERSONNAGE

AGRAAD

NIVEAU ① 2 3 4

DÉ DE VIE d8

INITIATIVE 11

CARAC. Valeur Mod.

FOR FORCE	11	+0	
DEX DEXTERITÉ	11	+0	
CON CONSTITUTION	12	+1	
INT INTELLIGENCE	14	+2	
SAG SAGESSE	16	+3	
CHA CHARISME	12	+1	

ATTAQUE Mod.

CONTACT +1

DISTANCE +1

Arme

Dégâts

Bâton ferré	1d6

VITALITÉ

PV 9
POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

DÉFENSE

DÉFENSE 13

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures

Mod.

Armure de cuir renforcé	+3

CAPACITÉS SPÉCIALES

	Voie culturelle :	Voie 1 :	Voie 2 :
	ORDRE DU TEMPLE	COMMANDEMENT	MYSTICISME
1	<input type="checkbox"/> Grosse tête : peut faire un test d'INT à la place d'un test de FOR. +5 en bricolage et science.	<input type="checkbox"/> Action concertée : permet d'échanger son initiative avec un autre PJ. Si PJ plus lent, +1 aux tests d'attaque (+2 au rang 4).	<input type="checkbox"/> Rune de bénédiction (L)* : +1 aux tests pendant [3+Mod. SAG] tours pour le PJ et ses compagnons.
2	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Choisit une arme. +1 en attaque avec cette arme.	<input type="checkbox"/> À couvert (L) : se déplace de 20 m et divise les DM des attaques à distance par 2. Un compagnon peut profiter de cette capacité.	<input type="checkbox"/> Rune de protection contre le mal (L)* : +2 en DEF et aux tests de résistance contre les morts-vivants, démons, élémentaires et créatures conjurées. Sur le cleric ou un allié
3	<input type="checkbox"/> Invention étrange : arbalète légère à répétition avec un chargeur de 5 carreaux : permet de tirer une fois par tour. Action limitée pour recharger.	<input type="checkbox"/> Exemplaire : peut faire relancer un test d'attaque à un compagnon une fois par tour s'il combat le même adversaire.	<input type="checkbox"/> Rune de délivrance (L)* : annule les pénalités infligées par les sorts, malédictions, poisons, etc.
4	<input type="checkbox"/> Rites funéraires (L) : rituel pour communiquer avec les esprits. Test d'INT difficulté 15 pour infliger 2d6 DM aux esprits.	<input type="checkbox"/> Ordre de bataille : Le cleric donne des ordres. Une fois par tour, il octroie une action supplémentaire gratuite à un allié en vue.	<input type="checkbox"/> Rune-sanctuaire (L)* : pendant [5+Mod. SAG] tours, si un adversaire veut attaquer le PJ il doit réussir un test de SAG difficulté 15.

ÉQUIPEMENT

Sac d'aventurier :	Bourse : 5 pièces d'argent
1 couverture	Bâton ferré
1 torche	Fioles vides
1 briquet à silex	Armure de cuir renforcé
1 gamelle	
1 outre d'eau	

Description

Ordre : Temple **Profil :** Clerc
Sexe : masculin **Âge :** 49 ans
Taille : 1,32 m

Agraad arbore une chevelure blonde ambrée. Il ne porte pas la barbe mais simplement un court bouc, ce qui lui confère un air plus jeune encore. Ses yeux bleus très clairs participent grandement à l'intensité de son regard. Il ne se déplace jamais sans un bâton ferré lourd qui fait à la fois office de sceptre clérical et de masse d'arme sertie. Il est vêtu d'une épaisse toge de cuir sertie de pièces en métal et marquée au sceau du Temple. Enfin, il porte un registre en bandoulière.



SIGRID

SENTINELLE DE L'ORDRE DU BOUCLIER



Les Naines sont de plus en plus nombreuses au sein de l'ordre du Bouclier, rivalisant de courage et de vaillance avec les poilus. Sigrid est une de ces recrues prometteuses, major de sa promotion et vaillante soldate. Elle traîne derrière elle un passé douloureux sur lequel elle ne s'est jamais appesantie. On ne s'épanche pas au sein de l'ordre. Les rumeurs parlent cependant – dans son dos – d'un père couard qui aurait abandonné le front lors d'une invasion ogre. Force est d'admettre que Sigrid a toujours travaillé deux fois plus que les autres pour devenir un jour veilleur du roi, comme son idole, Okram, le héros de la ville, qui l'a toujours considérée comme tous les autres. Aujourd'hui, elle accompagne avec d'autres recrues le capitaine Garum, ami du marchand Obaar, dans l'expédition financée par ce dernier.



FEUILLE DE PERSONNAGE



NOM DU PERSONNAGE
SIGRID

NIVEAU 1 2 3 4

DÉ DE VIE d10

INITIATIVE 10

CARAC.	Valeur	Mod.
FOR FORCE	16	+3
DEX DEXTERITÉ	10	+0
CON CONSTITUTION	16	+3
INT INTELLIGENCE	10	+0
SAG SAGESSE	13	+1
CHA CHARISME	10	+0

ATTAQUE Mod.

CONTACT +4

DISTANCE +1

Arme	Dégâts
Haches d'armes	1d8+3

VITALITÉ
PV 13
POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

DÉFENSE
DÉFENSE 17

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures	Mod.
Cotte de mailles	+5
Grand bouclier	+2

CAPACITÉS SPÉCIALES

	Voie culturelle:	Voie 1:	Voie 2:
	ORDRE DU BOUCLIER	BRAVOURE	GUERRE
1	<input type="checkbox"/> Combat en phalange: +1 en attaque et en DEF par allié au contact avec elle et l'adversaire.	<input type="checkbox"/> Robustesse: +3 PV au rang 1 de la voie, puis +3 PV au rang 3 de la voie.	<input type="checkbox"/> Posture de combat: échange un malus en attaque, en DEF ou aux DM contre un bonus.
2	<input type="checkbox"/> Protéger un allié: ajoute son Mod. DEF de bouclier à la DEF d'un allié adjacent.	<input type="checkbox"/> Armure naturelle: +2 à la DEF.	<input type="checkbox"/> Désarmer (L): peut désarmer un adversaire grâce à un test opposé d'attaque de contact.
3	<input type="checkbox"/> Capitaine du Bouclier: +1 DEF du bouclier. Permet de dévier une fois par tour une attaque à distance (sauf si critique).	<input type="checkbox"/> Prouesse: sacrifie une fois 1d4 PV pour +5 à un test de FOR ou de DEX.	<input type="checkbox"/> Double attaque (L): peut faire deux attaques. Deux tests d'attaque de contact avec un malus de -2.
4	<input type="checkbox"/> Fuite interdite: si un adversaire s'éloigne du contact, attaque de contact gratuite. Si réussite, déplacement annulé.	<input type="checkbox"/> Dernier rempart (L): ne fait qu'une attaque de contact. Pendant un tour, tout adversaire qui arrive au contact subit une attaque.	<input type="checkbox"/> Attaque circulaire (L): peut attaquer chaque adversaire au contact.

Description

Ordre: Bouclier **Profil:** Sentinelle
Sexe: féminin **Âge:** 33 ans
Taille: 1,29 m

Sigrid arbore des tâches de rousseur discrètes qui font ressortir la détermination de son regard émeraude. Ses cheveux sont coiffés en plusieurs grosses nattes, liées entre elles pour former une sorte de queue de cheval.

Elle est vêtue d'une lourde cotte de mailles assorties d'épaulettes en métal marquées du signe de son ordre ainsi qu'un lourd bouclier circulaire.

ÉQUIPEMENT

Sac d'aventurier:	Bourse: 5 pièces d'argent
1 couverture	Haches d'armes
1 torche	Cotte de mailles
1 briquet à silex	Grand bouclier
1 gamelle	
1 outre d'eau	



TORM

VOYOU DE L'ORDRE DES ERRANTS



Pour ce que Torm en sait, sa famille a toujours été errante. Depuis sa naissance, il n'a connu que la misère et l'injustice de la société naine. Jadis fermier, il a vu les siens emportés par la maladie tandis que les apothicaires de la Forge refusaient de leur prodiguer leurs soins. La rage au ventre, Torm a cessé le travail de la terre pour s'investir dans les combats de rue et la criminalité des bas-fonds d'Abu Kazan. Il aurait certainement fini pendu s'il n'avait croisé la route d'Okram, un champion du Bouclier et veilleur du roi. Ce dernier fit preuve d'une miséricorde surprenante, le sortit de la criminalité et le fit entrer au service du capitaine Garum, du Bouclier, en qualité de serviteur. Depuis, Torm suit le capitaine dans toutes ses missions et a rejoint aujourd'hui l'expédition d'Obaar.



FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE
TORM

NIVEAU ① 2 3 4

DÉ DE VIE d10

INITIATIVE 14

CARAC. Valeur Mod.

FOR FORCE	14	+2	
DEX DEXTERITE	14	+2	
CON CONSTITUTION	15	+2	
INT INTELLIGENCE	10	+0	
SAG SAGESSE	11	+0	
CHA CHARISME	12	+1	

ATTAQUE Mod.

CONTACT +3

DISTANCE +3

Arme Dégâts

Mains nues 1d4+2

Fronde 1d4

VITALITÉ

PV POINTS DE VIE 12

POINTS DE VIE RESTANTS

DÉFENSE

DÉFENSE 14

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures Mod.

Armure de cuir +2

CAPACITÉS SPÉCIALES

	Voie culturelle:	Voie 1:	Voie 2:
	ORDRE DES ERRANTS	PUGILAT	PUISSANCE
1	<input type="checkbox"/> Moins que rien: -5 aux tests sociaux avec les bourgeois, +5 avec les miséreux. +5 en discrétion.	<input type="checkbox"/> Poings de fer: peut utiliser l'attaque à distance pour les mains nues dont les DM passent à [1d6 + Mod. de FOR]. 1d8 au rang 3.	<input type="checkbox"/> Argument de taille: ajoute le Mod. de FOR aux PV et aux tests de CHA pour la négociation, la persuasion et l'intimidation.
2	<input type="checkbox"/> Doigts agiles: +5 aux tests de DEX liés à la précision.	<input type="checkbox"/> Peau de fer: bonus de DEF égal au [Mod. de CON].	<input type="checkbox"/> Tour de force: sacrifie 1d4 PV pour gagner +10 à un test de FOR.
3	<input type="checkbox"/> Paysan aguerri: +1 en attaque et aux DM avec les armes de paysan (mains nues, bâton et dague).	<input type="checkbox"/> Peau d'acier: réduit les DM de 2 (minimum 1).	<input type="checkbox"/> Attaque brutale (L): une attaque de contact avec un malus de -2 en attaque et un bonus de +1d6 aux DM.
4	<input type="checkbox"/> Solidarité des Errants: peut demander des services aux miséreux.	<input type="checkbox"/> Déluge de coups (L): peut porter deux attaques dans le tour ou trois attaques en utilisant	<input type="checkbox"/> Briseur d'os: coup critique sur 19 ou 20. En cas de critique, -2 aux tests d'attaque, de FOR et de DEX de sa victime.

Description

Ordre: Errant **Profil:** Voyou
Sexe: masculin **Âge:** 47 ans
Taille: 1,40 m

Torm est une vraie force de la nature. Grand, large d'épaule, avec une barbe et une chevelure fournie de couleur blond cendré. Son visage est marqué par les combats de rue et son œil gauche est blanc. Il porte des vêtements de tissus ternes avec quelques discrètes marques bleues rappelant l'ordre du Bouclier, camouflant une armure de cuir légère. À sa ceinture pend une petite sacoche de cuir pleine de billes de pierre ainsi qu'une fronde et une gourde en terre cuite.

ÉQUIPEMENT

Sac d'aventurier :	Bourse: 5 pièces d'argent
1 couverture	Fronde
1 torche	Bâton
1 briquet à silex	Outils de crochetage
1 gamelle	Armure de cuir
1 outre d'eau	