

Ewilan Gil Sayan

Modificateurs		
FORCE	-1	
DEXTERITE	0	
CONSTITUTION	-1	
INTELLIGENCE	+3	
SAGESSE	+3	
CHARISME	+2	

Autres caractéristiques

INITIATIVE (= ordre de jeu)	0	
ATTAQUE AU CONTACT	0	
ATTAQUE A DISTANCE	0	
ATTAQUE MAGIQUE	+2	

Niveau

0

Description

Ewilan est la fille
disparue de deux
Sentinelles, tout juste
revenue en
Gwendalavir. C'est la
dessinatrice absolue :
tout ce qu'elle imagine
peut devenir réalité



Points de vie

DE DE VIE	PVs	PVs
d8	8	

Défense

/		
---	--	--

Attaque

Arme	Attque	Dommmages
Dessin	1d20 + 2	1d8 + 3



Ewilan Gil’Sayan

Capacités à acquérir

NIVEAU 0		Initiation au Dessin Tout ce qu’Ewilan imagine peut devenir réalité. La difficulté est évaluée par le MJ, et s’accompagne d’un temps de récupération Dessin simple (= du feu) : pas de récupération Dessin normal (= un poignard) : 1 tour de combat/1h Dessin complexe (= un orage ou un dessin éternel) : tout le reste du combat/de la session
NIVEAU 1		Le Chuchoteur Vous pouvez maintenant poser 2 questions par session aux parents d’Ewilan
NIVEAU 2		Pas sur le côté Ewilan peut se transporter elle et une autre personne à un endroit qu’elle a déjà visité. En cas d’usage de cette capacité durant un combat, elle est considérée comme son tour de jeu. d20 + DEX
NIVEAU 3		Communication à distance Vous pouvez vous adresser à distance à une personne/un animal et il peut vous répondre (si personne). Pour initier la connexion, jet d’intelligence/faire au moins 10
NIVEAU 4		Elève de l’Académie



Ewilan Gil'Sayan

Equipement

Notes



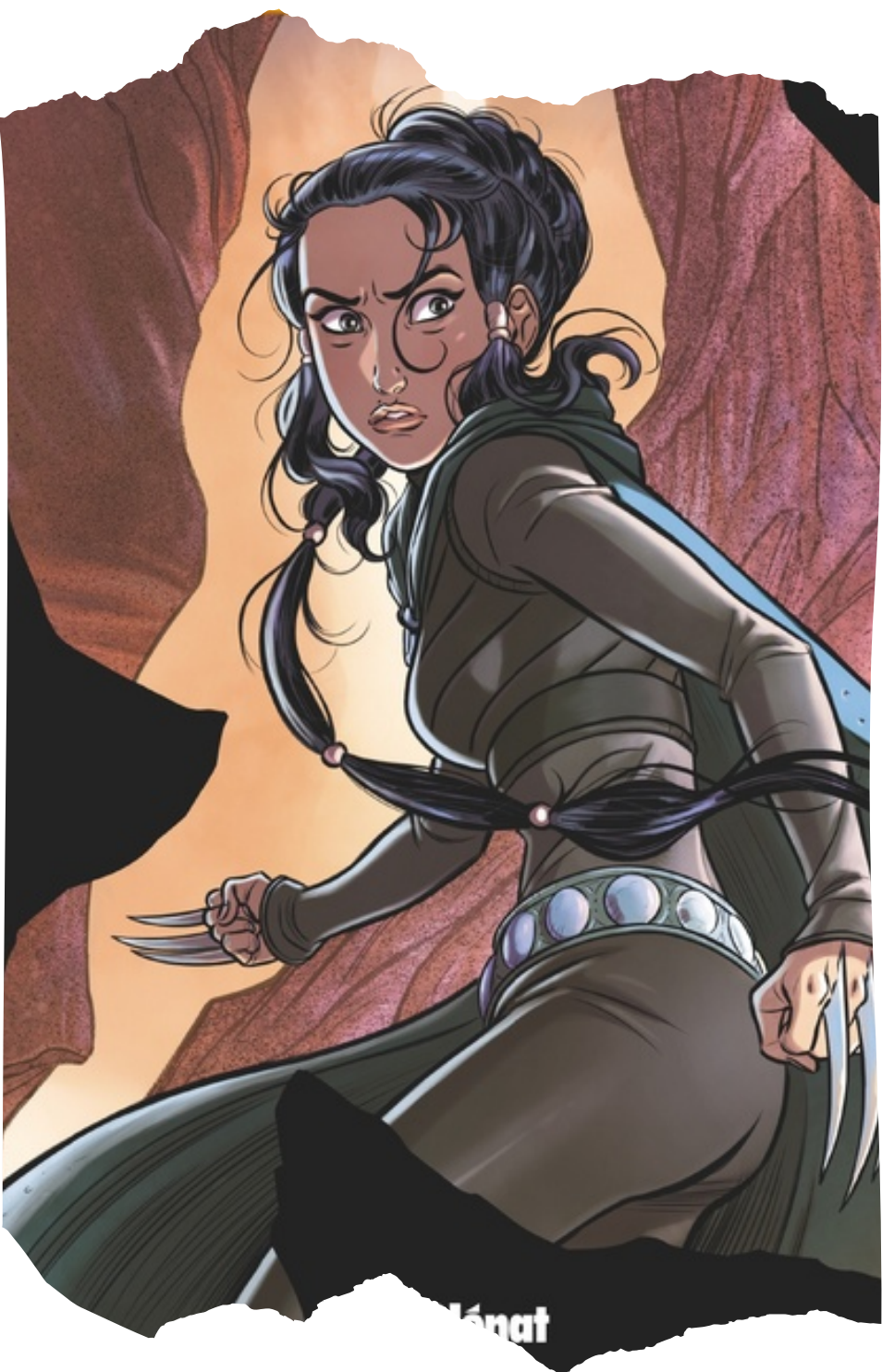
Ellana Caldin

Modificateurs		
FORCE	+1	
DEXTERITE	+3	
CONSTITUTION	+1	
INTELLIGENCE	+1	
SAGESSE	0	
CHARISME	+2	

Autres caractéristiques

INITIATIVE (= ordre de jeu)	+3	
ATTAQUE AU CONTACT	+1	
ATTAQUE A DISTANCE	+1	
ATTAQUE MAGIQUE	-1	

Niveau
0
Description
Une mystérieuse femme aux capacités physiques étonnante, qui appartiendrait à la guilde des Marchombres



Points de vie

DE DE VIE	PVs	PVs
d10	11	

Défense

Armure légère	-1	
---------------	----	--

Attaque

Arme	Attque	Dommages
Etoiles de jet	1d20	1d4
Poignards	1d20 + 1	1d4 + 1
Arc	1d20 + 1	1d4 + 2



Ellana Caldin

Capacités à acquérir

NIVEAU 0		Lames Peut faire jaillir des lames des jointures de sa main (façon Wolverine) Attaque rapprochée : 1d20 + 1, dégats = 1d4+2
NIVEAU 1		Chant Marchombre Vous pouvez immobiliser votre adversaire, jusqu'à 4 en même temps Jet de dextérité
NIVEAU 2		Chute Ellana peut tomber d'une hauteur de 3 m par rang sans se faire mal
NIVEAU 3		Libérée de ses chaînes Ellana peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.
NIVEAU 4		Chevaucheuse de brume



Ellana Caldin

Equipement

Notes



Edwin Til'Illan

Modificateurs		
FORCE	+1	
DEXTERITE	+1	
CONSTITUTION	+2	
INTELLIGENCE	+2	
SAGESSE	0	
CHARISME	+1	

Autres caractéristiques

INITIATIVE (= ordre de jeu)	+1	
ATTAQUE AU CONTACT	+2	
ATTAQUE A DISTANCE	+1	
ATTAQUE MAGIQUE	0	

Niveau

0

Description

Maître d'arme de l'empeteur, commandant de la Légion Noire, Vainqueur dix tournois.. Un guerrier légendaire !



Points de vie

DE DE VIE	PVs	PVs
d10	12	

Défense

Armure légère	-1	
---------------	----	--

Attaque

Arme	Attque	Dommages
Sabre	1d20 + 3	1d8
Arc	1d20 + 1	1d4 + 2



Edwin Til'Illan

Capacités à acquérir

NIVEAU 0		La Voie du Sabre Edwin peut attaquer deux adversaires à la fois avec son sabre si il bénéficie d'un effet de surprise Attaque rapprochée : Sabre
NIVEAU 1		Alarmes de Merwyn Vous obtenez 3 bâtons que vous pouvez planter, qui vous alerteront en cas d'usage du Dessin a proximité. Attention, au premier usage elles se désintègrent
NIVEAU 2		Guerrier né Ajoutez le modificateur d'intelligence en Initiative et en défense en plus de son modificateur de dextérité
NIVEAU 3		Epreuve de l'arc Edwin peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.
NIVEAU 4		Commandant de la Légion Noire



Edwin Til'Ilan

Equipement

Notes



Duom Nil'Erg

Modificateurs		
FORCE	-3	
DEXTERITE	-2	
CONSTITUTION	-2	
INTELLIGENCE	+2	
SAGESSE	+3	
CHARISME	0	

Autres caractéristiques

INITIATIVE (= ordre de jeu)	-2	
ATTAQUE AU CONTACT	0	
ATTAQUE A DISTANCE	0	
ATTAQUE MAGIQUE	+1	

Niveau

0

Description

Un maître du dessin,
plus tout jeune et
bloqué par le verrou
dans les Spires



Points de vie

DE DE VIE	PVs	PVs
d4	4	

Défense

/		
---	--	--

Attaque

Arme	Attque	Dommmages
Dessin	1d20 + 2	1d4 + 1



Duom Nil'Erg

Capacités à acquérir

NIVEAU 0		Dessin Tout ce que Duom imagine peut devenir réalité. La difficulté est évaluée par le MJ, et s'accompagne d'un temps de récupération Dessin simple (= du feu) : pas de récupération Dessin normal (= un poignard) : 1 tour de combat/1h Dessin complexe (= un orage ou un dessin éternel) : tout le reste du combat/de la session /!\ Tant que le verrou sur les spires n'est pas levé, il ne peut pas faire plus qu'un dessin simple
NIVEAU 1		Course du désespoir Vous pouvez fuir loin du champ de bataille pendant votre tour. Il faudra 2 tours pour vous rapprocher à nouveau si vous le souhaitez.
NIVEAU 2		Contrôle mental Duom peut échapper à toute attaque de type mentale (Chant du Marchombre, communication d'un adversaire, hypnose etc)
NIVEAU 3		Pas sur le côté Duom peut se transporter elle et une autre personne à un endroit qu'elle a déjà visité. En cas d'usage de cette capacité durant un combat, elle est considérée comme son tour de jeu. d20 + DEX
NIVEAU 4		Maitre analyste



Duom Nil'Erg

Equipement

Notes



Maniel

Modificateurs		
FORCE	+3	
DEXTERITE	0	
CONSTITUTION	+3	
INTELLIGENCE	0	
SAGESSE	+1	
CHARISME	0	

Autres caractéristiques		
INITIATIVE (= ordre de jeu)	0	
ATTAQUE AU CONTACT	+2	
ATTAQUE A DISTANCE	0	
ATTAQUE MAGIQUE	0	

Niveau
0

Description
Garde de la ville d’Al
Vor que Edwin a
embauché au passage,
se demande ce qu’il fait
là



Points de vie		
DE DE VIE	PVs	PVs
d12	15	

Défense		
Armure	-3	

Attaque		
Arme	Attque	Dommages
Epée	1d20 + 1	1d8 + 1
Lance	1d20	1d4 + 2



Maniel

Capacités à acquérir

NIVEAU 0		Garde de la porte En cas d'attaque surprise, Maniel peut faire un jet d'initiative. S'il réussit (> à l'adversaire), il a le temps d'alerter ses compagnons qui attaquent donc en premier.
NIVEAU 1		Arme de prédilection Maniel choisit une arme de prédilection et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise.
NIVEAU 2		Spécialisation Lorsque Maniel emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 de dommages
NIVEAU 3		Attaque circulaire Maniel peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.
NIVEAU 4		Homme-Lige



Maniel

Equipement

Notes



Artis Valpierre

Modificateurs		
FORCE	-1	
DEXTERITE	0	
CONSTITUTION	-1	
INTELLIGENCE	+2	
SAGESSE	+1	
CHARISME	-3	

Autres caractéristiques

INITIATIVE (= ordre de jeu)	0	
ATTAQUE AU CONTACT	0	
ATTAQUE A DISTANCE	0	
ATTAQUE MAGIQUE	0	

Niveau

0

Description

Artis est un Rêveur, il peut soigner ses compagnons.
Par contre il a le charisme d'une huître et des capacités au combat inexistantes



Points de vie

DE DE VIE	PVs	PVs
d4	3	

Défense

/		
---	--	--

Attaque

Arme	Attque	Dommages
Poignard	1d20	1d4



Artis Valpierre

Capacités à acquérir

NIVEAU 0		Dérouler un Rêve Artis peut une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau d'Artis] PV perdus. Il ne peut pas utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au niveau d'Artis.
NIVEAU 1		Dissimulation Durant un combat, Artis peut se dissimuler aux yeux de ses adversaire. Test de sagesse de difficulté 15
NIVEAU 2		Angoisse du voyage Les jet de dés pour détecter des adversaires ou des pièges gagnent +2
NIVEAU 3		Initié du cinquième cercle Une fois par combat, Artis peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d4 + niveau d'Artis] PV perdus.
NIVEAU 4		Initié du septième cercle



Artis Valpierre

Equipement

Notes



Bjorn Wil'Wayard

Modificateurs		
FORCE	+3	
DEXTERITE	0	
CONSTITUTION	+2	
INTELLIGENCE	0	
SAGESSE	-1	
CHARISME	+1	

Autres caractéristiques

INITIATIVE (= ordre de jeu)	0	
ATTAQUE AU CONTACT	+2	
ATTAQUE A DISTANCE	+1	
ATTAQUE MAGIQUE	0	

Niveau	
0	
Description	
Fier chevalier, il est toujours à la recherche d'une nouvelle Quête, de bonne bière et de galante compagnie. De nature joyeuse, il met la bonne humeur dans la troupe.	



Points de vie

DE DE VIE	PVs	PVs
d8	10	

Défense

Armure	-3	
--------	----	--

Attaque

Arme	Attque	Dommages
Hache de guerre	1d20 + 2	1d8 + 2
Epée	1d20	1d8



Bjorn Wil’Wayard

Capacités à acquérir

NIVEAU 0		Lancer de hache La hache peut être jetée à distance avec les mêmes conditions qu’en combat rapproché
NIVEAU 1		Force brute Bjorn obtient un bonus de +2 par rang à ses tests de course ou de force
NIVEAU 2		Désarmer Si le Bjorn réussit une attaque au contact, l’arme de son adversaire tombe au sol. Avec une marge de réussite de 10 points ou plus, il empêche de récupérer l’arme.
NIVEAU 3		Nouvelle armure Bjorn utilise les gains de la Quête pour s’offrir une nouvelle armure encore plus belles (+1 char) et plus efficace (+1 défense)
NIVEAU 4		Chevalier de l’Empereur



Bjorn Wil'Wayard

Equipment

Notes



Chiam Vite

Modificateurs		
FORCE	0	
DEXTERITE	+3	
CONSTITUTION	0	
INTELLIGENCE	+1	
SAGESSE	+1	
CHARISME	+1	

Autres caractéristiques

INITIATIVE (= ordre de jeu)	+3	
ATTAQUE AU CONTACT	+1	
ATTAQUE A DISTANCE	+1	
ATTAQUE MAGIQUE	+1	

Niveau

0

Description

Prince Faël adroit de son arc, extraordinaire grimpeur mais très indépendant, il n'écoute pas toujours les humains qui l'accompagnent

/!\ N'arrive qu'à la troisième session



Points de vie

DE DE VIE	PVs	PVs
d4	4	

Défense

/		
---	--	--

Attaque

Arme	Attque	Dommages
Arc	1d20 +1	1d4 +2
Epée courte	1d20	1d4 + 1



Chiam Vite

Capacités à acquérir

NIVEAU 0		Prince charmant Chiam obtient un bonus de +2 pour tous ses tests de charisme visant à séduire, baratiner ou mentir.
NIVEAU 1		Vue extraordinaire Chiam peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas (par exemple un ennemi invisible ou plongé dans le noir total) comme s'il le voyait et donc sans malus.
NIVEAU 2		Chute Chiam peut tomber d'une hauteur de 3 m par rang sans se faire mal
NIVEAU 3		Agilité Faëlle Chiam peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour
NIVEAU 4		Duo princier



Chiam Vite

Equipement

Notes



Salim Condo

Modificateurs		
FORCE	+1	
DEXTERITE	+2	
CONSTITUTION	0	
INTELLIGENCE	+1	
SAGESSE	0	
CHARISME	+2	

Autres caractéristiques		
INITIATIVE (= ordre de jeu)	+2	
ATTAQUE AU CONTACT	+1	
ATTAQUE A DISTANCE	0	
ATTAQUE MAGIQUE	0	

Niveau
0

Description

Salim est le meilleur ami d'Ewilan et l'apprenti d'Ellana. Il est issu de notre monde, mais semble prédisposé à développer certaines capacités...



Points de vie		
DE DE VIE d???	PVs	PVs

Défense		

Attaque		
Arme	Attque	Dommages
Poings et pieds	1d20	1d4
Poignard	1d20 + 1	1d4 + 1



Salim Condo

Capacités à acquérir

NIVEAU 0		Acrobate Une fois par combat, Salim peut esquiver une attaque qui devait le toucher.
NIVEAU 1		Fil d’Hulum Vous êtes désormais propriétaire d’un fil ultra résistant qui prend la longueur de votre choix
NIVEAU 2		+1 en dextérité Apprenti Marchombre L’attaque Pieds et poings est maintenant un d20 +1 et du d4 +2
NIVEAU 3		Métamorphose Salim peut maintenant se transformer en loup Toutes ses actions gagnent +2 en DEX Il ne peut plus parler sauf au MJ
NIVEAU 4		Passage de l’Ahn Ju



Salim Condo

Equipment

Notes

