

AVENTURII

Nom du personnage

Type de personnage

Réputation

Nom du joueur

Force

Agilité

Endurance

Intelligence

Perception

Points de Vie *Max*

Actuel

Bonus aux Dommages

Points d'Expérience

Niveau

Compétences et Sortilèges

Matériel

Armes

Armures

Domp du personnage **Rufus**

Type de personnage **Barbare**

Domp du joueur

Reputation **H dévot / indéfendable** - *Le personnage a dévoté la ville d'une cité liée à plusieurs dizaines d'ouvriers et a repris les travaux !*

70	Force	Points de Vie	Max	60
20	Agilité	Hitout		60
60	Endurance	Bonus aux Dommages		+8
10	Intelligence	Points d'Expérience		0
30	Perception	Niveau		1



Compétences et Sortilèges

- Hirne improvisée*
- Hirnes à deux mains*
- Hirnes à une main*
- Esquive*
- Parade*
- Secours allongé*
- Troustire allongé*

Matériel

- Vêtements de voyage*
- Sac*
- Épée simple*
- Bracciale de parade en fer*
- Colle de maille*
- Épée à deux mains*

- Hirnes*
- Épée simple 1D20+8*
- Épée à deux mains 2D20+8*

- Hirnes*
- Colle de maille 10 de protection*

Domp du personnage **Rakia**

Type de personnage **Mercenaire**

Domp du joueur

Reputation **Flaque de géant** - *Le personnage avait tué un énorme géant, bien dans les pentes de l'Épave, resté opposés au travail sur son cycle.*

50	Force	Points de Vie	Max	40
60	Agilité	Hitout		40
40	Endurance	Bonus aux Dommages		+6
20	Intelligence	Points d'Expérience		0
20	Perception	Niveau		1



Compétences et Sortilèges

- Hirnes à deux mains*
- Hirnes à une main*
- Esquive*
- Parade*
- Stratégie*

Matériel

- Vêtements de ville*
- Sac*
- Épée simple*
- Colle de maille*
- Épée à deux mains*
- 3 Égripes dor.*

- Hirnes*
- Épée simple 1D20+6*
- Épée à deux mains 2D20+6*

- Hirnes*
- Colle de maille 10 de protection*

Nom du personnage *Makina*

Type de personnage *Magicienne élémentaliste* Nom du joueur

Réputation *Magique* - *Le personnage ne serait pas humain, mais une créature magique venue observer ; on le respecte et on le craint.*



Force	Poins de Vie	Max	50
Agilité	Actuel	50	
Endurance	Bonus aux Domptages	+4	
Intelligence	Poins d'Expérience	0	
Perception	Niveau	1	

Compétences et Sorcillages

Détection de la magie

Objet magique

Savoir magique

Sorcillage lu

Sorcillage mémorisé (Discussion avec la terre)

Matériel

Vêtements de voyage

Sex

2 Parchemins de sorts

1 Anneau papaver (bête dragon soignée)

Épée simple

1 Engrais d'or

Armes

Épée simple 1D20+4

Armures

Sort de l'air niveau 1 - Inaltérabilité

Prénel au magicien d'être totalement insubmersible (quois il reste visible) un instant.

Sort de la terre niveau 1 - Discussion avec la terre
Prénel au magicien d'apprendre de la terre si elle connaît quelque chose ou si quelque chose est passé inconnu. Dans une vision en accéléré, le magicien peut observer ce qui s'est passé dans les 5 années aux alentours du point où il se trouve.

Nom du personnage *Damar*

Type de personnage *Magie Noir* Nom du joueur

Réputation *Exercisée* - *Le personnage aurait libéré un prince d'une malédiction. Tout le monde lui demande de lever les mauvais sorts.*



Force	Poins de Vie	Max	40
Agilité	Actuel	40	
Endurance	Bonus aux Domptages	+4	
Intelligence	Poins d'Expérience	0	
Perception	Niveau	1	

Compétences et Sorcillages

Détection de la magie

Objet magique

Sorcillage lu

Sorcillage mémorisé (Lecture de l'esprit)

Matériel

Vêtements de voyage

Sex

2 Parchemins de sorts

1 Bague avec symbole célestérique

1 Dague

Épée simple

1 Matériel pour se grimer

Armes

Dague 1D10+4

Épée simple 1D20+4

Armures

Nom du personnage **Olren**

Type de personnage **Aventurier**

Nom du joueur

Réputation *Vend des conrées étranges - Olren ne vendrait ni de l'Empire ni des royaumes voisins, il serait totalement étranger et nul ne sait pourquoi il est là. Il pourrait raconter des histoires merveilleuses et terrribes à la fois.*

40	Force	Points de Vie	Max	60
40	Héaile	Héaile		60
60	Endurance	Bonus aux Dommages		+6
20	Intelligence	Points d'Expérience		0
30	Perception	Niveau		1



Compétences et Sortilèges

Hirne improvisée
Scris du danger
Stratégie
Savoir

Matériel

Vêtements de voyage
Sax
Èpee simple
Dague
Outils de cambrioleur
Beurce
Vêtements d'hiver
2 Empire d'or

Hirnes
Dague ID10 +6
Èpee simple ID20+6
Hirnes

Hirnes

Nom du personnage **Mhano**

Type de personnage **Èle aventurière**

Nom du joueur

Réputation *Destinée à de grandes choses - Le personnage est le sujet d'une prophétie et mourra son époque. Dal ne sait comment.*

30	Force	Points de Vie	Max	40
50	Héaile	Héaile		40
40	Endurance	Bonus aux Dommages		+4
30	Intelligence	Points d'Expérience		0
40	Perception	Niveau		1



Compétences et Sortilèges

Hirnes à distance
Èpauliche
Èsquare
Déception
Furak
Secrète alliage
Sortilège inversé (Lumière)

Matériel

Vêtements de voyage de qualité
Sax
Hir et carquois de Ikkes
Bolles de canuler
Èpee simple
Matériel de surrie (guerre à feu converti en lare, toile enduite imperméable, convertis en les nourriure pour deux jours)

Hirnes
Hir et Ikkes ID20
Èpee simple ID20+4

Hirnes

Sax du feu niveau 1 - Lumière
Hirne de lare bruler un objet (niveau moyen) contre s'il a réussi d'une lantenne. Les lantenne persistera pendant 1 heure.
Durée : 1 heure
Èchec : NO perdre
Augmentation possible de l'effet : pour chaque Point de Vie dépense en plus du point initial, il est possible d'augmenter la durée de l'effet d'1 heure ou la portée de l'ho afin de rendre lantenne un objet utile lors du voyage.

Nom du personnage
Type de personnage
Réputation

Nom du joueur

<input type="checkbox"/>	Force
<input type="checkbox"/>	Agilité
<input type="checkbox"/>	Endurance
<input type="checkbox"/>	Intelligence
<input type="checkbox"/>	Perception

<input type="checkbox"/>	Points de Vie
<input type="checkbox"/>	Actual
<input type="checkbox"/>	Bonus aux Dommages
<input type="checkbox"/>	Points d'Expérience
<input type="checkbox"/>	Niveau

Compétences et Soritifiques

Matériel

Armes

Armures

Nom du personnage *Meron*
Type de personnage *Lain guerrier*
Réputation *Fils de roi - Le personnage serait le fils d'un roi en exil, venu d'un royaume éloigné*

Nom du joueur



<input type="checkbox"/>	Force	<input type="checkbox"/>	Points de Vie
<input type="checkbox"/>	Agilité	<input type="checkbox"/>	Actual
<input type="checkbox"/>	Endurance	<input type="checkbox"/>	Bonus aux Dommages
<input type="checkbox"/>	Intelligence	<input type="checkbox"/>	Points d'Expérience
<input type="checkbox"/>	Perception	<input type="checkbox"/>	Niveau

Compétences et Soritifiques

Matériel

Armes à deux mains
Armes à une main
Altiqae violente
Secunde altiqa

Vêtements de voyage
Colle de maille
Se
Bache simple
Armure de fer
Colle à serrure et clés
Bache à deux mains
9 Epure d'or
Armes
Bache simple 1020+6
Bache à deux mains 2020+6

Armures
Colle de maille 10 de protection
Armure de fer 10 de protection
TOTHI. 20