

PERSONNAGES
POUR LE
JEU D' AVENTURES
DE
L'ANFELIST
ET DU
MONDE DE TROY

Textes, caracs et backgrounds

Extraits du livre de règles, plus quelques ajouts et modifications rédigés par Lionel 'YoYo' Meroni

Mise en page

Lionel 'YoYo' Meroni

Illustrations

Didier Tarquin & Jean-Louis Mourier

(Sauf pour le personnage de Titus dont l'illustration est réalisé par [Teonora](#))

Site web

[Dé roulant](#)

ZARAK LE BAVARD

Zarak est un fier marin agile, rusé, espiègle et rigolard, qui ne rate pas une occasion de se battre, de se bourrer la gueule ou de profiter des charmes des belles demoiselles de Mme Klolila. Il est toujours nostalgique des aventures qu'il à vécu et il traîne dans les tavernes de toutes les villes portuaires du continent, cherchant des personnes à qui raconter ses histoires passionnantes afin de revivre ses péripéties.

MÉTIER

Marin

AGE

29 ans

NIVEAU

1

ORIGINE

Insule (Delpont)

CARACTÉRISTIQUES

Force : +1
Dextérité : +5
Constitution : +4
Intelligence : +3
Sagesse : +1
Charisme : +1

COMPTEURS

Points de vie totaux : 14
Points de vie actuels : ____
Points d'énergie totaux : 6
Points d'énergie actuels : ____

AVANTAGES

Attaque : +6
Défense : +6
Sauvegarde : +5

COMPÉTENCES

Acrobaties : +7
Bluff : +5
Connaissances (Mer du Ponant) : +5
Escalade : +7
Évasion : +7
Natation : +6
Métier (Marin) : +7

ATOUTS

Gladiateur des tavernes
Sommeil réparateur
Attaque défensive
Pouvoir magique : Provoquer la soif

TRAVERS

Mythomane

ARMES ET ARMURES

Épée courte d'abordage (arme d'amateur, dégâts 1D6 + Force)
Petite masse d'arme (arme d'amateur, dégâts 1D6 + Force)

ÉQUIPEMENTS

Vêtements normaux, Besace, Bourse, Rations pour 3 jours, Bol et couverts en bois, Gourde remplie d'eau, Couverture, Corde (15m), Parfum *Beaume de Clémence* (Bluff +1), Lampe à huile + 1 recharge, Recueil d'aventures personnelles, Guide de navigation avancée (métier(marin)+1)



ATOUTS

GLADIATEURS DES TAVERNES

Quand vous vous battez avec une arme improvisée (comme un tabouret, une choppe ou la serveuse), celle-ci occasionne **2d6** points de dégâts.

SOMMEIL RÉPARATEUR

En une nuit de sommeil de six heures minimum, vous récupérez autant de points de vie que si vous vous étiez reposé toute une journée (c'est-à-dire **1d6 + Constitution**)

ATTAQUE DÉFENSIVE

Cet atout vous permet de faire une attaque défensive à votre tour. Appliquez un malus de **-2** à vos jets d'**Attaque**. Vous recevez un bonus de **+4** à tous les jets de **Défense** que vous ferez au tour suivant.

POLNOÏR MAGIQUE

Vous êtes l'heureux détenteur du pouvoir magique commun **Provoquer la soif**.

TRAVERS

MYTHOMANE

« *Parfaitement. Mon père est un dieu du Darshan et ma mère est une sorcière du désert.* »

La vérité, vous la connaissez, mais vous la trouvez souvent terne et sans intérêt. C'est pourquoi vous avez pris le parti de l'embellir à chaque fois que c'est possible. Vous changez des détails, ajoutez des bouts ici et là, jusqu'à la rendre méconnaissable. Mais tellement plus intéressante. Bref, en un mot comme en cent, vous ne pouvez pas vous empêcher de raconter des salades à tout bout de champ. Et comme chacun sait, mentir est le meilleur moyen de se mettre dans les ennuis.

NOTES

FIGURE

Fiorella a appris très jeune à ne compter que sur elle-même et sur la bourse des autres. Elle possède une incroyable confiance en elle, et est capable d'affronter les pires dangers pour toucher son but. Et pour cela, elle use de ses deux qualités remarquables : sa souplesse et son agilité qui font d'elle une acrobate de haut niveau, ainsi que son charme et son charisme magnétique capable d'envoûter et d'emboîter quiconque chez ces messieurs.

Mais elle n'abuse pas de ses talents pour s'enrichir ou pour assouvir des désirs déraisonnables. Elle a un code que lui a enseigné son mentor Ulcène surnommé le prince des voleurs. Les deux principaux préceptes de ce code sont de ne voler que le nécessaire et de ne s'attaquer qu'à ceux qui le méritent, ceux dont les biens ont été acquis de manière illégale et malhonnête.

Depuis la disparition soudaine de son bienveillant guide et mentor, Fiorella parcourt le monde de Troy toujours à la recherche d'une juste cause à défendre.

MÉTIER

Roublarde

ÂGE

22 ans

NIVEAU

1

ORIGINE

Pyston (Armalie)

CARACTÉRISTIQUES

Force : +1
Dextérité : +5
Constitution : +2
Intelligence : +3
Sagesse : +0
Charisme : +4

COMPTEURS

Points de vie totaux : 12
Points de vie actuels : _____
Points d'énergie totaux : 5
Points d'énergie actuels : _____

AVANTAGES

Attaque : +5
Défense : +9
Sauvegarde : +3

COMPÉTENCES

Acrobaties : +6
Discrétion : +9
Escamotage : +9
Fouille : +4
Métier (serrurier) : +6
Perception : +4
Renseignement : +5

ATOUTS

Sexy
Résistant
Pouvoir magique : Rendre les objets translucides (N'affecte pas les vêtements)

ARMES ET ARMURES

Dague (arme d'amateur, dégâts 1D6 + Force)

TRAVERS

Inconscient du danger

ÉQUIPEMENTS

Vêtements normaux, Besace, Bourse, Rations pour 3 jours, Bol et couverts en bois, Gourde remplie d'eau, Couverture, Corde (15m), Grappin et mini-arbalète pour le lancer (Escalade +1), Outils de cambrioleur (Métier (serrurier) +1), Vêtement de damoiselle avec petites échancrures (Bluff +1)



LIEUTENANT CARNIFEX

Autrefois, Carnifex était un soldat émérite de l'armée de la baronnie Foudre-Hardie. Il était à la tête d'un petit groupe d'hommes lorsque la guerre éclata entre les diverses provinces voisines. Lors d'une banale mission d'escorte, alors qu'il tentait de rejoindre un point de ralliement stratégique, ils furent attaqués lui et ses hommes par un groupe ennemi. Pris par surprise, ce fût une véritable boucherie. Le capitaine menât vaillamment ces hommes au combat qui se termina en un vaste champ de bataille ensanglanté. Seul le capitaine resta pour unique survivant au beau milieu des cadavres de ses frères d'armes et de ses ennemis. Suite à cet épisode, le capitaine décida de quitter l'armée et de s'éloigner des guerres des baronnies.

Honnête, franc, et souvent impatient, Carnifex préfère l'action aux paroles. Il aime le combat, et fait son travail avec fierté, honneur et loyauté.

MÉTIER

Soldat

AGE

37 ans

NIVEAU

1

ORIGINE

Foudre-Hardie (Hédule)

CARACTÉRISTIQUES

Force : +5
Dextérité : +3
Constitution : +4
Intelligence : +0
Sagesse : +2
Charisme : +1

COMPTEURS

Points de vie totaux : 19
Points de vie actuels : ____
Points d'énergie totaux : 7
Points d'énergie actuels : ____

AVANTAGES

Attaque : +6
Défense : +5
Sauvegarde : +6

COMPÉTENCES

Connaissance (Région Baronnies) : +3
Équitation : +6
Intimidation : +7
Natation : +10

ATOUTS

Armes et Armures de professionnel
Robustesse
Charge furieuse

TRAVERS

Agit avant, réfléchit trop tard

ARMES ET ARMURES

Masse d'armes à pointe acérées
(arme de professionnel, dégâts 2D6 + Force)
Cuirasse en métal poli
(armure de professionnel, protection 4)

ÉQUIPEMENTS

Vêtements normaux, Besace, Bourse, Rations pour 3 jours, Bol et couverts en bois, Gourde remplie d'eau, Couverture, Cotte matelassée et pantalons de peau portés sous l'armure, Diverses médailles de soldat



ATOUTS

ROBUSTESSE

5 points ont été ajouté au total de vos **points de vie**.

CHARGE FURIÈUSE

Si vous avez passé le tour précédent à courir en direction de vos adversaires, les dégâts de votre première attaque sont doublés : jetez **deux fois** le nombre de **d6** correspondant à votre arme et ajoutez votre bonus de **Force**.

ARME ET ARMURE DE PROFESSIONNEL

Les armes, boucliers et armures de professionnel n'ont plus de secrets pour vous. Vous ne subissez **aucun malus** quand vous les utilisez.

TRAVERS

AGIT AVANT, RÉFLÉCHIT TROP TARD

« C'était de la légitime défense. Comment j'aurais pu deviner que c'était l'aubergiste qui entrait dans ma chambre ? »

Vous êtes un impulsif doté de la patience d'un trollillon de cinq ans devant un sorbet de cervelle de fermière. Pour vous, il sera toujours temps de se poser des questions quand on aura résolu le problème de la façon la plus expéditive possible. En ce qui vous concerne, la première solution que vous entrevoyez est toujours la bonne.

NOTES

PRIAM

Priam était un des meilleurs chasseur du village Troll de Phalompe mais, par un malheureux concours de circonstances, et surtout une envie irrésistible de goûter à l'alcool que transportait cette caravane d'humain, il est devenu un Troll enchanté. Oui c'est ça, enchanté ! Par un sage humain et le voila réduit à lui servir de garde du corps et de main d'œuvre de tout type. La vie est si injuste parfois... Bon, il n'est pas si malheureux que ça : le type avec qui il voyage, enfin le sage, est assez généreux sur la boisson et la nourriture, et ça l'arrange bien parce qu'il a un faible pour la bonne bière d'Eckmül et pour le fin Rouge de Klostoppe... Et aussi pour la liqueur de mangue de Questie... Et il aime bien l'alcool de pruneau du Delpont aussi... Quoi qu'il en soit, il se plaît à accompagner ce petit vieux.

MÉTIER

Troll enchanté,
ancien chasseur d'humain

AGE

19 ans

NIVEAU

1

ORIGINE

Phalompe (Monts Locace)

CARACTÉRISTIQUES

Force : +6
Dextérité : +2
Constitution : +5
Intelligence : +3
Sagesse : -1
Charisme : +0

COMPTEURS

Points de vie totaux : 15
Points de vie actuels : ____
Points d'énergie totaux : 4
Points d'énergie actuels : ____

AVANTAGES

Attaque : +9
Défense : +4
Sauvegarde : +4

COMPÉTENCES

Acrobaties : +9
Connaissances (Monts Locace) : +3
Escalade : +9
Intimidation : +7
Perception : +3
Survie : +5

ATOUTS

Troll
Armes et Armures de professionnel
Armes et Armures de brutasse
Lancer de gens

TRAVERS

Boit comme un trou
Peur de l'eau

ARMES ET ARMURES

Massue trolle en fémur de dragon d'Eckmül garnie de dents d'hyarve (arme de Brutasse, dégâts 3D6 + Force)
Cuir épais, protection naturelle (-4 aux dégâts)

ÉQUIPEMENTS

Vêtements normaux (pagne en peau de Glur), Gris-gris divers que vous portez autour du cou, Morceau de cuir de gryzptérix pouvant toujours servir



ATOUTS

TROLL

Un bonus de **+2** a été ajouté à votre **Force** et un malus de **-1** a été retranché à votre **Sagesse** et **Charisme**.

ARME ET ARMURE DE PROFESSIONNEL

Les armes, boucliers et armures de professionnel n'ont plus de secrets pour vous. Vous ne subissez **aucun malus** quand vous les utilisez.

LANCER DE GENS

Votre victime doit réussir un jet de **Sauvegarde** en opposition a votre jet d'**Attaque**. Si elle réussit, elle atterrit sans dommage. En cas d'échec, elle subit **2d6 + Force** points de dégâts. Si vous lancez votre victime sur quelqu'un d'autre, la cible doit réussir le même jet de **Sauvegarde** ou bien subir les même dégâts. Vous ne pouvez prendre qu'une seule personne pour cible.

ARME ET ARMURE DE BRUTASSE

Les armes, boucliers et armures de brutasse n'ont plus de secrets pour vous. Vous ne subissez **aucun malus** quand vous les utilisez.

TRAVERS

BOÛT COMME UN TROU

« Une mission vitale pour l'avenir de Troy ? On y va après l'apéro ! »

Vous adorez picoler. Dès que vous avez l'occasion (et les moyens) de vous en jeter un derrière la cotte de mailles, vous foncez sans réfléchir aux conséquences. Besoin d'une bonne nuit de sommeil ? Deux heures sur le plancher maculé de vomi de la taverne suffiront ! Ce travers peut vous faire perdre beaucoup de temps.

PEUR DE L'EAU

Si vous êtes forcé d'entrer en contact avec de l'eau, que ce soit parce qu'il en tombe du ciel ou parce que vous devez traverser une rivière, vous devez faire un jet de **Sauvegarde** de difficulté **10 à 30**, en fonction de la quantité d'eau. Si vous échouez, vous abandonnez immédiatement ce que vous étiez en train de faire pour vous mettre au sec par le plus court chemin. Vous ne pouvez pas réessayer avant d'être complètement au sec (ce qui prend au moins une demi-heure).

NOTES

VITALY

L'enseignement au conservatoire, c'était pas pour lui. Certes, Vitaly est un des sages les plus instruits et les plus diplômés du Conservatoire... Mais qu'est ce que vous voulez, enseigner à une bande d'abrutis pareils, c'était au dessus de ses moyens. Du coup, il se sentait obligé de leur faire remarquer leur ignorance, et ça l'énervait tellement qu'en général, il manquait de tact. Cela lui a valu bien sûr de multiples passages devant le conseil des vénérables, auquel il ne siège d'ailleurs pas à cause de son franc parler et de son caractère un peu impulsif, parce qu'un érudit tel que lui y a tout à fait sa place ! Enfin, ils ont estimé que la meilleure chose à faire lui, c'était de l'envoyer en mission à l'extérieur de la capitale, en pleine nature, là où ils n'y a pas de bouseux de citadins à insulter. Du coup, il est parti de bon cœur, en enchantant un troll au passage, parce que ça fait de la main d'œuvre pas cher et ça ne pose pas de questions existentielles du genre qui prend la tête au bout de 5 minutes.

MÉTIER

Sage d'Eckmül

AGE

48 ans

NIVEAU

1

ORIGINE

Eckmül

CARACTÉRISTIQUES

Force : +0
Dextérité : +3
Constitution : +2
Intelligence : +5
Sagesse : +4
Charisme : +1

COMPTEURS

Points de vie totaux : 12
Points de vie actuels : _____
Points d'énergie totaux : 9
Points d'énergie actuels : _____

AVANTAGES

Attaque : +5
Défense : +6
Sauvegarde : +6

COMPÉTENCES

Bluff : +7
Concentration : +7
Connaissances (Mystères) : +10
Connaissances (Nature) : +10
Connaissances (Histoire) : +10
Diplomatie : +7
Métier (guérisseur) : +8
Psychologie : +10

ATOUTS

Sage d'Eckmül
Attaque sournoise
Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ?

TRAVERS

Sarcasmes intempestifs

ARMES ET ARMURES

Bâton ouvragé de Sage (Arme d'amateur, dégâts 1D6 + Force)
Dague (Arme d'amateur, dégâts 1D6 + Force)

ÉQUIPEMENTS

Vêtements normaux, Besace, Bourse, Rations pour 3 jours, Bol et couverts en bois, Gourde remplie d'eau, Couverture, Nécessaire d'écriture, Brasero d'argent pour enchantements, Encens, Sifflet à oiseaux, Briquet d'amadou (6 feux), 3 onguents de guérisseur, Petite serpe



JOSUÉ

Josué est un bûcheron originaire de la province rurale de Souardie. Son père était bûcheron, tout comme son grand-père et son arrière grand-père. Dans la famille, tout homme né et meurt bûcheron. Et c'est ainsi que dès son plus âge on mit une hache entre les mains de Josué. Il a toujours eu une fascination pour la nature et en particulier pour les arbres, les arbustes et les plantes en tout genre.

Josué est une sacré tête de mule, et cela lui vaut pas mal d'ennuis. En effet, il pense avoir toujours raison, et a son village son attitude n'était pas toujours bien perçut. C'est à cause de ce caractère de cochon qu'il s'était disputé violemment avec le charpentier. Ce dernier, prétextant que son bois n'était pas de bonne qualité, refusait de le lui payer. Josué ne trouva pas d'autres solutions que de vouloir négocier à coup de haches. Heureusement il fût stopper dans son élan, mais depuis il vit reclus dans la forêt prétextant que seul les arbres pouvaient le comprendre.

Un jour, alors qu'il abattait un châtaignier, une lumière lui apparut et ce fut pour lui une révélation. Pourquoi se contenter d'abattre des arbres ici, en Souardie ? Il décida alors de prendre sa hache et son sac à dos pour partir à la découverte des forêts du monde de Troy.

MÉTIER

Bûcheron

AGE

21 ans

NIVEAU

1

ORIGINE

Haute Souardie

CARACTÉRISTIQUES

Force : +5
Dextérité : +3
Constitution : +4
Intelligence : +2
Sagesse : +0
Charisme : +1

COMPTEURS

Points de vie totaux : 14
Points de vie actuels : ____
Points d'énergie totaux : 5
Points d'énergie actuels : ____

AVANTAGES

Attaque : +7
Défense : +5
Sauvegarde : +5

COMPÉTENCES

Acrobaties : +9
Connaissances (Nature) : +3
Escalade : +9
Métier (Bûcheron) : +10
Perception : +3
Survie : +5

ATOUTS

Combat à deux armes
Boussole vivante
Pouvoir magique : Faire pousser les arbres
(Vous devez chanter une chanson)

TRAVERS

Intolérant indécrottable

ARMES ET ARMURES

2 Haches de bûcheron (arme d'amateur, dégâts 1D6 + Force)
Gilet de cuir (armure d'amateur, -2 aux dégâts)

ÉQUIPEMENTS

Vêtements normaux, Besace, Bourse, Rations pour 3 jours, Bol et couverts en bois, Gourde remplie d'eau, Couverture, Lanterne à huile avec 3 recharges, Tente 1 place, Corde (10m), Petite casserole, Bouteille d'alcool fort



ATOUTS

COMBAT À DEUX ARMES

Vous gagnez une attaque supplémentaire avec votre deuxième arme, mais toutes vos attaques se font avec un malus de -2.

BOUSSOLE VIVANTE

Tous les jets de **Survie** destinés à vous orienter se font avec un bonus de +4.

POUVOIR MAGIQUE

Vous êtes l'heureux détenteur du pouvoir magique mineur **Faire pousser les arbres**. Cependant ce pouvoir ne fonctionne que si vous chantez une chanson.

TRAVERS

INTOLÉRANT INDECROTTABLE

« Écoutes, t'es bien gentille, mais c'est pas une blonde qui va m'apprendre mon métier. »

Ce qui n'est pas comme vous vous répugne. Les ressortissants d'autres contrées, les gens de l'autre sexe, les créatures d'une autre race. Vous arrivez à les supporter la plupart du temps, mais parfois votre mépris prend le pas sur votre politesse et vous ne pouvez pas retenir une remarque acerbe ou un trait d'humour déplacé. De là à vous retrouver au milieu d'une bagarre générale, il n'y a qu'un pas.

NOTES

WINIFRID

Winifrid est une enfant sauvage, tristement abandonnée dans les forêts glaciales de Souardie par une nuit sans lune, sans un mot, sans couverture, sans bonbon, sans hochet. Les parents sont parfois d'une cruauté indicible. Elle a survécu en étant miraculeusement adoptée par une famille de gryzptérix qui furetait dans le coin. Au contact de ces créatures volantes, terribles et sanguinaires, elle est elle-même devenue une fille terrible et sanguinaire (mais assez peu volante, malgré quelques essais pugnaces). Une fois sa majorité atteinte, à l'âge de 8 ans, elle a décidé de quitter la meute pour parcourir le monde à la recherche de ses vrais parents.

MÉTIER

Gnome (enfant)
Empêcher de tourner en rond

AGE

10 ans

NIVEAU

1

ORIGINE

Souardie

CARACTÉRISTIQUES

Force : +2
Dextérité : +5
Constitution : +0
Intelligence : +1
Sagesse : +5
Charisme : +3

COMPTEURS

Points de vie totaux : 10
Points de vie actuels : ____
Points d'énergie totaux : 10
Points d'énergie actuels : ____

AVANTAGES

Attaque : +4
Défense : +9
Sauvegarde : +5

COMPÉTENCES

Acrobaties : +8
Bluff : +5
Discrétion : +7
Escamotage : +7
Perception : +7

ATOUTS

Gnome de Troy
Gueule d'ange
Sous la ceinture
Réfractaire à la magie

TRAVERS

Kleptomane compulsif

ARMES ET ARMURES

Petit gourdin
(arme d'amateur, dégâts 1D6 + Force)
Fronde
(arme d'amateur, dégâts 1D6 + Dextérité)

ÉQUIPEMENTS

Vêtements normaux, Besace, Bourse, Rations pour 3 jours, Bol et couverts en bois, Gourde remplie d'eau, Couverture, sachet de *brise-dent* (bonbons), Manteau en peau de pétaure pour climat froid, Collier de dents de méchants, Poupée en chiffon nommée *Plinlagueul*



ATOUTS

GNOME DE TROY

Un bonus de **+1** a été ajouté à votre **Dextérité** et votre **Charisme**, et un malus de **-1** a été retranché à votre **Force**.

Vous devez toujours être accompagné d'un adulte.

GUEULE D'ANGE

Votre sourire charmeur et vos yeux innocents vous permettent souvent de vous tirer d'affaire. Vous bénéficiez d'un bonus de **+4** à tous vos jets de **Bluff**.

SOUS LA CEINTURE

Votre science du combat s'assortit de toute une palette de coup bas comme le célèbre coup de genou dans l'aîne. Quand vous faites une tentative de **Krâsse** sur une attaque, vous ajoutez **1dK** sans prélever dans le tas de **Krâsse** pour celui-ci.

RÉFRACTAIRE À LA MAGIE

Vous bénéficiez d'un bonus de **+4** à tous les jets de **Sauvegarde** pour résister à un effet magique quel qu'il soit.

TRAVERS

KLEPTOMANE COMPULSIF

« Cette bague en or est à vous ? Vous avez dû la laisser tomber tout à l'heure, alors... Au lieu d'appeler la milice, vous devriez plutôt me remercier de l'avoir ramassée. »

Vous avez les mains baladeuses. Non, pas comme un sage d'Eckmül après un séjour d'étude en forêt de trois semaines. Plutôt comme un pickpocket qui aurait besoin de beaucoup de monnaie. Vous n'arrivez pas à empêcher les mains susnommées de trainer sur les étals des marchés, au milieu des étagères de bibelots, ou dans les poches de vos amis.

NOTES

YAMU HATILA

La première chose qu'on peut dire en la voyant, c'est que Yamu Hatila est une sacrée bonne femme. Ben oui, elle est originaire de la capitale (du Darshan bien évidemment) et elle a toujours eu le sens des affaires. A 8 ans seulement, elle devinait déjà quand ses parents voulaient la rouler dans la farine ! Et maintenant ? Et bien maintenant, elle est une femme qui a la tête sur les épaules et qui ne se laissera pas faire aussi facilement. Loué soit Xhiatyr, saint patron des commerçants, car les Dieux l'ont toujours eu à la bonne.

MÉTIER

Commerçante

AGE

33 ans

NIVEAU

1

ORIGINE

Xingdu (Bas Darshan)

CARACTÉRISTIQUES

Force : +0
Dextérité : +2
Constitution : +1
Intelligence : +3
Sagesse : +4
Charisme : +5

COMPTEURS

Points de vie totaux : 11
Points de vie actuels : ____
Points d'énergie totaux : 9
Points d'énergie actuels : ____

AVANTAGES

Attaque : +5
Défense : +7
Sauvegarde : +5

COMPÉTENCES

Bluff : +9
Connaissances (Bas Darshan) : +8
Diplomatie : +9
Intimidation : +6
Perception : +8
Psychologie : +8
Renseignement : +10

ATOUTS

Chouchou d'un Dieu (Xhiatyr)
Arts martiaux
Que d'une œil

TRAVERS

Mortelle curiosité

ARMES ET ARMURES

Pieds, poings, tête...
(armes Naturelles, dégâts 2D6 + Force)
Baguettes d'ivoire fixant son chignon
(armure d'amateur, dégâts 1D6 + Force)

ÉQUIPEMENTS

Vêtements normaux, Besace, Bourse, Rations pour 3 jours, Bol et couverts en bois, Gourde remplie d'eau, Couverture, Longue-vue (Perception + 1), Collection de parfum exotiques (Diplomatie + 1), Bijoux raffinés, Livre de compte, Nécessaire d'écriture



ATOUTS

ARTS MARTIAUX

Vos attaques à mains nues occasionnent **2d6** points de dégâts, plus votre bonus de **Force**.

QUE D'UN OÏL

Vous avez toujours droit à un jet de **Défense** ou de **Sauvegarde** pour éviter une attaque, même si vous dormez à poings fermés au moment de l'attaque. En outre, vous pouvez toujours faire des jets de **Perception** pour entendre ce qui se passe autour de vous quand vous dormez.

CHOUCHOU D'UN DIEU

Vous bénéficiez de la protection discrète de **Xhiatyr l'incomparable**, la plus puissante divinité du Darshan. Il pourra vous aider lors d'une transaction commerciale, une tentative d'escroquerie, etc... Pour l'appeler, jetez autant de **dK** que vous le voulez, si vous obtenez au moins un **6**, vous recevez une réponse. Mais attention, tous les **6** que vous obtenez sont déduits de votre total de **Points d'Énergie**.

TRAVERS

MORTELLE CURIOSITÉ

« *Mais il fallait que je sache à quoi ressemblait le harem du shah !* »

L'inconnu revêt pour vous des attraits presque irrésistible. Vous brûlez de tout savoir et de tout voir, surtout quand c'est interdit. Qu'y a-t-il derrière cette montagne au loin ? Qu'est-ce qui se cache dans ce coffre cadénassé ? L'épouse que le bourgmestre cloître dans sa chambre est-elle aussi belle et peu farouche qu'on le raconte ?

NOTES

TITUS

Dans cette taverne miteuse, Titus n'était qu'un apprenti cuisinier condamné à une vie morne et sans intérêt. Et puis un jour, entre le soufflet aux parottes et les brochettes de pétaure à la bière de Questie, ce fut la révélation : Il était fait pour l'aventure ! Quelques secondes de distraction plus tard, les brochettes avaient pris feu, faisant exploser le soufflet, projetant les parottes brûlantes sur les jolis voilages en dentelles, et la taverne de maître Splinter partait en fumée. Le pauvre homme a été enseveli sous les décombres. Heureusement, Titus s'en est sorti sans une égratignure. Il faut dire qu'il a toujours eu une chance étonnante. Il ne lui restait plus qu'à prendre quelques cours de maniement des armes et à se lancer dans la carrière de chasseur de trésors.

Il s'est révélé excellent dans le maniement de deux armes à la fois. Faire tourner des brochettes dans chaque main pendant des années, ça donne une sacrée pratique ! Il ne lui reste désormais que la dernière étape à franchir : devenir un véritable aventurier. Et pour ça, il est prêt aux exploits les plus extravagantes.

MÉTIER

Chasseur de trésors
Cuisinier

ÂGE

25 ans

NIVEAU

1

ORIGINE

Port Pourpre (Questie)

CARACTÉRISTIQUES

Force : +4
Dextérité : +2
Constitution : +5
Intelligence : +1
Sagesse : +2
Charisme : +1

COMPTEURS

Points de vie totaux : 15
Points de vie actuels : ____
Points d'énergie totaux : 8
Points d'énergie actuels : ____

AVANTAGES

Attaque : +6
Défense : +4
Sauvegarde : +7

COMPÉTENCES

Acrobaties : +7
Connaissances (Mystères) : +4
Fouille : +4
Métier (cuisinier) : +4
Survie : +8

ATOUTS

Armes et Armures de professionnel
Combat à deux armes
Chanceux
Pouvoir magique :
Faire pousser des boutons

TRAVERS

Naïveté désarmante

ARMES ET ARMURES

Épée d'escrime à garde en or (arme de professionnel, dégâts 2d6 + Force)
Dague d'escrime assortie (arme d'amateur, dégâts 1d6 + Force)
Pourpoint de cuir renforcé (armure d'amateur, -2 aux dégâts)

ÉQUIPEMENTS

Vêtements normaux, Besace, Bourse, Rations pour 3 jours, Bol et couverts en bois, Gourde remplie d'eau, Couverture, Vêtements de voyage savamment usés pour donner un air de baroudeur, Cartes approximatives du continent, Livres contant les aventures du célèbre héros *Yort de Tsuéfna*



ATOUTS

COMBAT À DEUX ARMES

Vous gagnez une attaque supplémentaire avec votre deuxième arme, mais toutes vos attaques se font avec un malus de -2.

ARME ET ARMURE DE PROFESSIONNEL

Les armes, boucliers et armures de professionnel n'ont plus de secrets pour vous. Vous ne subissez **aucun malus** quand vous les utilisez.

CHANCEUX

Vous jouissez d'une chance insolente : vous gagnez souvent aux dés, votre patron ne passe jamais vous voir quand vous faites la sieste pendant la journée, etc ..

Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer tous les dés d'une **krâsse** (y compris lors d'une **Contre-krâsse**).

POLVOIR MAGIQUE

Vous êtes l'heureux détenteur du pouvoir magique commun **Faire pousser des boutons**

TRAVERS

NAÏVETÉ DÉSARMANTE

« Le vieux marin m'a donné une authentique carte au trésor à la place de nos gages. On n'est pas vernis, les gars ? »

C'est incroyable à quel point vous pouvez être naïf. vous prenez des vessies pour des lanternes sans qu'on ait besoin de mettre de chandelles à l'intérieur. Il faut parfois vous secouer et vous rappeler que tout n'est pas à prendre au premier degré et que parfois les gens vous mentent pour arriver à leurs fins. Vos amis évitent de vous laisser seul, de crainte de vous voir vous embarquer sur un navire d'esclavagiste soi-disant en partance pour les *Monts d'Or Pur* ou quelque autre mythe du même acabit.

NOTES
