

TRANCHONS & TRAQUONS

NOM: Elias

CLASSE: Assassin

Peuple: Humain

Age: 23 ans **Taille:** 1,75m **Poids:** 70kg **Sexe:** M **Signe:** Crapaud-buffle (chance)

Traits

✓ Agilité	+1
✓ Armes de mêlée	+3
○ Armes de tir	+2
○ Courage	
✓ Défense	+3
✓ Discrétion	+2
○ Equitation	
○ Erudition	
○ Etre au parfum	+1
✓ Habilité	+1
○ Médecine	
○ Pièges	+1
○ Présence	
○ Robustesse	
○ Survie	+2
✓ Tromperie	+2
✓ Vigilance	+3

Langues connues

- ✓ Royaumes ○ Feuillu
○ Rouge ○ Telgesch
○ Pierreux ○ Kriss

Dons

Don principal:

Empoisonneur (en début de partie, 2d6 doses de poison d'une puissance +1)

Boucher (+1 aux dégâts avec les armes de mêlée)

Complications

«J'aurai ta peau»

Elias est pourchassé par les membres de son ancienne guilde des assassins qui ont juré sa mort.

Relations

Sa sœur Zia, assassin.

Armure



Défense



Armes de mêlée

3 Dagues (+1)

Armes de tir

Points de Vie: 20

(maximum= 20)

Récupération: 1 point/jour

Réflexe: «Je fouille les cadavres»

Destin: Fatigue

Besace Un grappe et une corde

Une armure en cuir clouté (-2)

2d6 doses de poison (cfr. Empoisonneur)

Expérience:

+1 dans un trait	5 XP
+1 dans un trait hors classe	10 XP
Acquérir un sort ou un chant	10 XP
Acquérir un don	10 XP

Points d'aventure:

5

1 point d'aventure permet d'acheter une carte événement.

Je reprends mon souffle (1)

Tricheur (1)

Deuxième chance (1)

Maître tricheur (2)

Furie (2)

Dans les parties (3)

Requiem (3)

L'aventurier récupère 3 pts de vie. Non utilisable en combat

Lancez 3D; gardez les deux meilleurs.

Relancez les dés (le premier jet doit être un échec)

Lancez 3D et additionnez les résultats.

Multipliez les dégâts que vous infligez par deux.

Le monstre est blessé même si le joueur loupe son jet d'attaque.

L'aventurier se retrouve à 1 pv.

La difficulté de l'attaque est de 8, dégâts X2

TRANCHONS & TRAQUONS

NOM: Zia

CLASSE: Assassin

Peuple: Humain

Age: 21 ans **Taille:** 1,60m **Poids:** 55Kg **Sexe:** F **Signe:** Forteresse (protection)

Traits

<input checked="" type="checkbox"/> Agilité	+1
<input type="checkbox"/> Armes de mêlée	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Armes de tir	+3
<input type="checkbox"/> Courage	
<input checked="" type="checkbox"/> Défense	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Discrétion	+2
<input type="checkbox"/> Equitation	
<input type="checkbox"/> Erudition	
<input type="checkbox"/> Etre au parfum	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Habilité	+1
<input type="checkbox"/> Médecine	
<input type="checkbox"/> Pièges	
<input type="checkbox"/> Présence	+2
<input type="checkbox"/> Robustesse	
<input type="checkbox"/> Survie	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Tromperie	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Vigilance	+4

Langues connues

- ☒ Royaumes ☐ Feuillu
☐ Rouge ☐ Telgesch
☐ Pierreux ☐ Kriss

Dons

Don principal:

Empoisonneur (en début de partie, 2d6 doses de poison d'une puissance +1)

Ombre de l'ombre

Complications

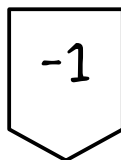
«Boulet»

Son frère Elias a réussi à se mettre à dos toute son ancienne guilde des assassins. Zia fait tout ce qu'elle peut pour protéger son frère.

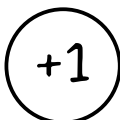
Relations

Son frère Elias, assassin.

Armure



Défense



Armes de mêlée

Une épée émoussée (+2)

Armes de tir

Un arc (+4/P) et 15 flèches

Points de Vie: 20
(maximum= 20)

Récupération: 1 point/jour

Réflexe: «Tirer d'abord, parler ensuite»

Destin: Fatigue

Besace Une cagoule

Une armure de cuir noirci (-1)

2d6 doses de poison (cfr. Empoisonneur)

Expérience:

+1 dans un trait	5 XP
+1 dans un trait hors classe	10 XP
Acquérir un sort ou un chant	10 XP
Acquérir un don	10 XP

Points d'aventure:

5

1 point d'aventure permet d'acheter une carte événement.

Je reprends mon souffle (1)

Tricheur (1)

Deuxième chance (1)

Maître tricheur (2)

Furie (2)

Dans les parties (3)

Requiem (3)

L'aventurier récupère 3 pts de vie. Non utilisable en combat

Lancez 3D; gardez les deux meilleurs.

Relancez les dés (le premier jet doit être un échec)

Lancez 3D et additionnez les résultats.

Multipliez les dégâts que vous infligez par deux.

Le monstre est blessé même si le joueur loupe son jet d'attaque.

L'aventurier se retrouve à 1 pv.

La difficulté de l'attaque est de 8, dégâts X2

TRACTIONS & TRAQUONS

NOM: Trompe-la-mort

CLASSE: Guerrier

Peuple: Humain

Age: 22 ans **Taille:** 1,90m **Poids:** 90Kg **Sexe:** M **Signe:** Loup Gris (domination)

Traits

- ☐ Agilité
- ☒ Armes de mêlée +4
- ☒ Armes de tir +2
- ☒ Courage +1
- ☒ Défense +4
- ☐ Discrétion
- ☒ Equitation +1
- ☐ Erudition +1
- ☐ Etre au parfum
- ☐ Habilité
- ☐ Médecine
- ☐ Pièges
- ☐ Présence +1
- ☒ Robustesse +2
- ☐ Survie +1
- ☐ Tromperie
- ☐ Vigilance +1

Langues connues

- ☒ Royaumes ☐ Feuillu
- ☐ Rouge ☐ Telgesch
- ☐ Pierreux ☐ Kriss

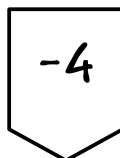
Dons

Don principal: _____
Foudre de guerre (deux attaque par round)
Dur à cuire (+10 pts de Vie)

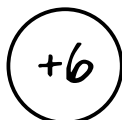
Complications

Relations

Armure



Défense



Armes de mêlée

Une hache (+3)

Armes de tir

Points de Vie: 37
(maximum= 37)

Récupération: 1 point/jour

Réflexe: «Peur de rien»

Destin: Fatigue

Besace Un bouclier moyen (2/-1)

Une cotte de mailles (-3)

Expérience:

- +1 dans un trait 5 XP
- +1 dans un trait hors classe 10 XP
- Acquérir un sort ou un chant 10 XP
- Acquérir un don 10 XP

Points d'aventure:

5

1 point d'aventure permet d'acheter une carte événement.

Je reprends mon souffle (1)

Tricheur (1)

Deuxième chance (1)

Maître tricheur (2)

Furie (2)

Dans les parties (3)

Requiem (3)

L'aventurier récupère 3 pts de vie. Non utilisable en combat

Lancez 3D; gardez les deux meilleurs.

Relancez les dés (le premier jet doit être un échec)

Lancez 3D et additionnez les résultats.

Multipliez les dégâts que vous infligez par deux.

Le monstre est blessé même si le joueur loupe son jet d'attaque.

L'aventurier se retrouve à 1 pv.

La difficulté de l'attaque est de 8, dégâts X2

TRANCHONS & TRAQUONS

NOM: Thibaut

CLASSE: Templier

Peuple: Humain

Age: 19 ans **Taille:** 1,80m **Poids:** 75Kg **Sexe:** M **Signe:** Lames (justice)

Traits

- ☐ Agilité
- ☒ Armes de mêlée +5
- ☐ Armes de tir
- ☒ Courage +2
- ☒ Défense +3
- ☐ Discrétion
- ☒ Equitation +2
- ☐ Erudition +1
- ☐ Etre au parfum
- ☐ Habilité
- ☐ Médecine +1
- ☐ Pièges
- ☒ Présence +2
- ☒ Robustesse +3
- ☐ Survie
- ☐ Tromperie
- ☐ Vigilance +1

Langues connues

- ☒ Royaumes ☐ Feuillu
- ☐ Rouge ☒ Telgesch
- ☒ Pierreux ☐ Kriss

Dons

Don principal:

Imposition des mains (soins pour 5 points de Vie; Présence X/jour)

Complications

Relations

Thibaut est un templier; il peut donc compter sur l'aide et l'hospitalité de son ordre dans les couvents et les monastères.

Armure



Défense



Points de Vie: 28
(maximum= 28)

Récupération: 2 points/jour

Armes de mêlée

Une épée à deux mains (+5)

Armes de tir

Réflexe: «Je ne me sépare jamais de mon épée»

Destin: Fatigue

Besace Un cheval de bataille + selle et fontes
Une armure de plate cabossée (-4)

Expérience:

- +1 dans un trait 5 XP
- +1 dans un trait hors classe 10 XP
- Acquérir un sort ou un chant 10 XP
- Acquérir un don 10 XP

Points d'aventure:

5

1 point d'aventure permet d'acheter une carte événement.

Je reprends mon souffle (1)

Tricheur (1)

Deuxième chance (1)

Maître tricheur (2)

Furie (2)

Dans les parties (3)

Requiem (3)

L'aventurier récupère 3 pts de vie. Non utilisable en combat

Lancez 3D; gardez les deux meilleurs.

Relancez les dés (le premier jet doit être un échec)

Lancez 3D et additionnez les résultats.

Multipliez les dégâts que vous infligez par deux.

Le monstre est blessé même si le joueur loupe son jet d'attaque.

L'aventurier se retrouve à 1 pv.

La difficulté de l'attaque est de 8, dégâts X2

TRANCHONS & TRAQUONS

NOM: Hugues-La-Main

CLASSE: Voleur

Peuple: Humain

Age: 35 ans **Taille:** 1,80m **Poids:** 83Kg **Sexe:** M **Signe:** /

Traits

- | | |
|--|-----------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Agilité | <u>+2</u> |
| <input type="checkbox"/> Armes de mêlée | <u>+2</u> |
| <input type="checkbox"/> Armes de tir | <u>+2</u> |
| <input type="checkbox"/> Courage | <u> </u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Défense | <u>+4</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Discrétion | <u>+1</u> |
| <input type="checkbox"/> Equitation | <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Erudition | <u> </u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Etre au parfum | <u>+2</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Habilité | <u>+2</u> |
| <input type="checkbox"/> Médecine | <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Pièges | <u>+1</u> |
| <input type="checkbox"/> Présence | <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Robustesse | <u> </u> |
| <input type="checkbox"/> Survie | <u> </u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Tromperie | <u>+2</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Vigilance | <u>+1</u> |

Langues connues

- | | |
|--|-----------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Royaumes | <input type="checkbox"/> Feuillu |
| <input type="checkbox"/> Rouge | <input type="checkbox"/> Telgesch |
| <input type="checkbox"/> Pierreux | <input type="checkbox"/> Kriss |

Dons

Don principal:

Anguille (Agilité/2 = Armure)

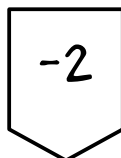
Complications

Endetté (le voleur doit une grosse somme d'argent à un boss de la pègre)

Relations

Le voleur connaît les marchés noirs et a ses entrées dans les tavernes les plus miteuses.

Armure



Défense



Points de Vie: 20
(maximum= 20)

Récupération: 1 point/jour

Armes de mêlée

Une dague (+1/P)

Armes de tir

Une fronde (+4/P)

Réflexe: «Je surveille les arrières...»

Destin: Fatigue

Besace Des outils de crochetage
Un tunique de cuir abîmé (-1)

Expérience:

- | | |
|------------------------------|-------|
| +1 dans un trait | 5 XP |
| +1 dans un trait hors classe | 10 XP |
| Acquérir un sort ou un chant | 10 XP |
| Acquérir un don | 10 XP |

Points d'aventure:

7

1 point d'aventure permet d'acheter une carte événement.

Je reprends mon souffle (1)

Tricheur (1)

Deuxième chance (1)

Maître tricheur (2)

Furie (2)

Dans les parties (3)

Requiem (3)

L'aventurier récupère 3 pts de vie. Non utilisable en combat
Lancez 3D; gardez les deux meilleurs.

Relancez les dés (le premier jet doit être un échec)

Lancez 3D et additionnez les résultats.

Multipliez les dégâts que vous infligez par deux.

Le monstre est blessé même si le joueur loupe son jet d'attaque.

L'aventurier se retrouve à 1 pv.

La difficulté de l'attaque est de 8, dégâts X2