



NOM DU PERSONNAGE

CLASSE &amp; NIVEAU

RACE

## HISTORIQUE

## ALIGNEMENT

## POINTS D'EXPÉRIENCE

INSPIRATION

+2

BONUS DE MAÎTRISE

☐ -1 Force
 ☒ +5 Dextérité
 ☐ +2 Constitution
 ☐ +1 Intelligence
 ☐ +0 Sagesse
 ☒ +5 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

☒ +5 Acrobaties (Dex)
 ☐ +1 Arcanes (Int)
 ☐ -1 Athlétisme (For)
 ☐ +3 Discrétion (Dex)
 ☐ +0 Dressage (Sag)
 ☐ +3 Escamotage (Dex)
 ☐ +1 Histoire (Int)
 ☐ +3 Intimidation (Cha)
 ☒ +3 Investigation (Int)
 ☐ +0 Médecine (Sag)
 ☐ +1 Nature (Int)
 ☒ +2 Perception (Sag)
 ☒ +2 Perspicacité (Sag)
 ☒ +5 Persuasion (Cha)
 ☐ +1 Religion (Int)
 ☒ +5 Représentation (Cha)
 ☒ +5 Supercherie (Cha)
 ☐ +0 Survie (Sag)

COMPÉTENCES

<b>CLASSE D'ARMURE</b>  <span style="font-size: 2em;">14</span>	<b>INITIATIVE</b>  <span style="font-size: 2em;">+3</span>	<b>VITESSE</b>  <span style="font-size: 2em;">9m</span>
<b>Maximum de points de vie</b> <span style="font-size: 2em;">10</span>		
<b>POINTS DE VIE ACTUELS</b>		
<b>POINTS DE VIE TEMPORAIRES</b>		
<b>Total</b> <span style="font-size: 2em;">1d8</span>	<b>SUCCÈS</b> ○ ○ ○ <b>ÉCHECS</b> ○ ○ ○ <b>JETS DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT</b>	
<b>DÉS DE VIE</b>		

NOM	BONUS D'ATT	DÉGÂTS/TYPE
Rapier	+5	1d8+3 perforant; finesse
Dague	+5	1d4+3 perforant; finesse lancer (portée 6 m/18 m)
Attaque avec un sort	+5	

**Sort mineurs**

Vous connaissez illusion mineure, main de mage et vous pouvez les lancer à volonté.

**Emplacements de sorts.** Vous possédez deux emplacements de sorts de niveau 1 que vous pouvez utiliser pour lancer vos sorts préparés.

**Sorts préparés.** Vous préparez deux sorts de niveau 1 que vous serez prêt à lancer.

**Sorts connus niveau 1**

Vous connaissez image silencieuse, lueurs féériques, soin des blessures et sommeil.

**Sorts choisis niveau 1**

image silencieuse et soin des blessures

**ATTAQUES ET INCANTATIONS**

<p>J'accepte la critique et j'adore échanger des idées au point que je sais apprécier une bonne insulte, même si j'en suis la cible.</p> <p>TRAITS DE PERSONNALITÉ</p>
<p>Paix. La musique doit apaiser les colères, les frustrations et la paix dans les cœurs des personnes qui souffrent.</p> <p>IDÉAUX</p>
<p>J'aime le village de Bouchon et ses habitants pour m'avoir accepté comme je suis.</p> <p>LIENS</p>
<p>Je n'arrive pas à dire non lorsqu'on me demande de faire la fête.</p> <p>DÉFAUTS</p>

**Inspiration bardique** (1d6 - 3/repos long)  
Pour ce faire, utilisez une action bonus à votre tour pour choisir une créature autre que vous-même dans un rayon de 18 mètres autour de vous et qui peut vous entendre. Ce personnage gagne un dé d'Inspiration bardique (d6). Une fois dans les 10 minutes suivantes, le personnage peut lancer le dé et ajouter le nombre obtenu à un jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde qu'elle vient de faire.

**Vision dans le noir** (18 m)  
Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une zone de lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

**Ascendance féérique**  
Lorsque on lance sur vous un effet de charme, vous gagnez Avantage sur vos jets de sauvegarde et la magie ne peut pas vous endormir.

**Polyvalence**  
Vous gagnez la maîtrise de deux compétences de votre choix. (Déjà choisi)

**À la demande du public**  
Vous trouvez toujours un endroit où vous produire, généralement dans une auberge ou une taverne mais aussi, éventuellement, dans un cirque, un théâtre ou même à la cour d'un noble. Là, vous êtes nourri et logé gratuitement (avec des moyens modestes ou dans le confort, selon la qualité de l'établissement) tant que vous donnez une représentation chaque soir. De plus, ces représentations font de vous une sorte de personnalité publique. Quand des étrangers vous reconnaissent dans une ville où vous êtes monté sur scène, ils se montrent généralement sympathiques.

[illegible]

PC		Rapière, dague, armure de cuir, luth, flûte, coffre, étui à cartes, vêtements fins,
PA		encre/bouteille, plume d'écriture, lampe,
PE		huile/flasque (2), papier (5), parfum/fiole, cire à cacheter, savon, vêtements/costume, bourse
PO	10	
PP		

**ÉQUIPEMENT**



## Sortilèges

**Caractéristique d’incantation** Charisme ; **DD de sauvegarde des sorts** 13  
**Légende composante** : V = Verbales, S = Somatiques, M = Matérielles

### Sort de niveau 0

#### MAIN DU MAGE

Durée d'incantation : 1 action; Portée : 9 mètres; Composantes: V, S; Durée : 1 minute  
Une main magique ne pouvant aller à plus de 9mètre de vous, vous permet via une action pouvant par exemple manipuler un objet, ouvrir une porte non verrouillés. Elle peut porter 5kg au maximum et ne peut pas attaquer ou activer un objet magique.

#### ILLUSION MINEURE

Durée d'incantation : 1 action; Portée : 9 mètres; Composantes : S, M (un morceau de toison); Durée : 1 minute  
Vous créez une illusion à un maximum de 9mètres qui peut être une image ou un son. Une image sera un petit meuble comme une chaise ou des traces alors qu’un son peut être un simple murmure ou un cri. Si un personnage examine par une action votre illusion, il doit faire un test d’Intelligence (Investigation) opposé au DD du jet de votre sort pour découvrir que c’est une illusion et ne plus être affecté.

### Sort de niveau 1

#### LUEURS FÉRIQUES

Durée d'incantation : 1 action; Portée : 18 mètres; Composantes: V; Durée: concentra-  
tion,jusqu'à 1 minute  
À l’endroit que vous ciblez, tous les objets dans un cube de 6 mètres sont auréolés d’une lumière d’une couleur de votre choix. Chaque personnage ciblé par ce sort doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter d’avoir cette lumière. Tous personnages qui attaquent une cible auréolé d’une lumière gagne avantage.

#### IMAGE SILENCIEUSE

Durée d'incantation : 1 action; Portée : 18 mètres; Composantes: V, S, M (un morceau de toi-  
son); Durée: concentration,jusqu'à 10 minutes  
Votre illusion peut créer l’image d’un objet, d’un personnage ou d’un phénomène visible de 4,50 mètres de côté (Un brouillard par exemple).  
L’illusion apparaît à l’endroit que vous avez ciblé à une distance maximum de 18mètres. Votre illusion n’est qu’une image sans aucune odeurs et sons. En utilisant une action, vous pouvez la déplacer et si c’est un personnage il sera animé afin de marcher naturellement. Si un per-  
sonnage examine ou touche votre illusion, il doit réussir un test d’Intelligence (Investigation) contre le DD de votre sort pour briser l’illusion.

#### SOIN DES BLESSURES

Durée d'incantation : 1 action; Portée : contact; Composantes: V, S; Durée : instantanée  
Ce sort permet de guérir les blessures d’une personne vivante et lui donne 1d8 + votre modifi-  
cateur de caractéristique points de vie.

#### SOMMEIL

Durée d'incantation : 1 action; Portée : 27 mètres; Composantes: V, S, M (une pincée de sable  
fin); Durée : 1 minute  
Votre personnage doit lancer un nombre de d8 par niveau de votre classe. Ce nombre permet d’endormir les personnages au point que vous avez ciblé dans un rayon de 6m. Le personnage avec le moins de vie est la première à être affectée puis on choisit par ordre croissant les sui-  
vantes. Chaque personnage affecté rentre dans un profond sommeil et sont inconscientes à moins qu’on les attaque, qu’on les réveille par une action ou que la durée du sort se termine.

## Histoire

Cela fait un an que vous parcourez les routes du protectorat de Valliance gagnant votre vie en réalisant quelques spectacles ou des petits boulots peu rémunérés. Ce voyage vous a permis de faire bien des connaissances et de rencontrez les petits gens que votre famille n’apprécie guère. Vous pourriez revenir à Madaris et continuez des études de comptabilités mais vous avez décidé que voir le monde et rendre heureux les gens avec la musique étaient votre raison de vivre.

Cette passion vient de votre vieux maître Herbert Vitalis qui a eu la patience et une attitude si chaleureuse qu’il vous a fait oublier la tristesse d’être un enfant de trop et jamais assez bon. Malheureusement, Vitalis a été chassé de Madaris et c’est cet événement qui vous poussa à continuer à vous entraîner pour ensuite devenir un saltimbanque.

La vie est rude et cette première année a bien failli être la dernière. Le froid, la faim et les mauvaises rencontres ont bien failli briser votre enthousiasme. Néanmoins, il vous a fallu un petit succès pour balayer les regrets et de continuer votre route avant que le début d’une ex-  
traordinaire aventure frappe à votre porte.

## Alignement : Neutre Bon

L’alignement est un point de départ pour jouer votre personnage mais il n’est pas obligatoire. Il faut avant tout que vous donniez à votre personnage à un intérêt à être avec les autres joueurs. Il ne faut pas hésiter à l’inventer en le proposant au reste du groupe.

L’alignement neutre bon de ce personnage représente son caractère bienfaiteur et a tendance à aider son prochain plus que lui-même et fait de son mieux pour «bien» agir. Il n’est cepen-  
dant pas un individu qui aime suivre à la lettre les lois et aime choisir de temps en temps des solutions qui sortent de l’ordinaire pour arriver à ses objectifs.

## Quelques informations sur l'univers et les terres de Rava

Depuis sa création, Zonakron est un monde instable, saturé de magie, qui attira la curiosité de nombreuses entités puissantes et des divinités avides d’obtenir de nouveaux suivants. Après des millénaires de conflits, les divinités disparurent soudainement en laissant les mortels déci-  
der de leur avenir.

Nous sommes en l’année 197 de l’ère du silence divin et les terres de Rava sont partagées en majorité entre de puissantes cités-états et la république du Kitor depuis des siècles. La paix est maintenue difficilement et de nombreuses régions sont abandonnées à des petits seigneurs vivant encore dans une ère moyenâgeuse archaïque.

## Valliance et son protectorat

La cité de Valliance est au début d’une révolution industrielle que ses voisins ne sont pas prêts d’obtenir. Usine textile, d’acier, de verre et de machinerie, la ville est un rêve éveillé pour ses citoyens qui voient chaque année émerger son lot de nouveautés. Autour de la cité, de nom-  
breux villages et petites villes profitent de sa puissance économique et de sa protection accep-  
tant en contre partie d’obéir à ses lois.

Malgré cette chance, la campagne de Valliance n’est pas sans danger et les bandits prospèrent en s’attaquant aux plus faibles, des complots cherchent à déstabiliser l’économie et la poli-  
tique de la cité et des monstres provenant d’expériences interdites chassent les malchanceux.

La langue parlée le plus couramment est le ravien qui est très proche du français mais Val-  
liance étant un véritable carrefour commercial entre de nombreux pays, il est tout à fait cou-  
rant d’entendre la langue elfique ou draconique dans le protectorat de Valliance.

## Demi-elfe dans le protectorat de Valliance

La cité de Valliance ainsi que les terres de Ravanne sont depuis des siècles le berceau d’une so-  
ciété permettant à multiple espèce de vivre ensemble. Les demi-elfes ainsi que le croisement  
entre deux espèces civilisées sont tout à fait accepté à cette époque. Valliance n’est plus au  
moyen âge ! Les esprits ont changé et acceptent les demi-elfes comme n’importe quel citoyen  
de la cité de Valliance.

Il est courant que l’enfant ait un nom ou un prénom de son parent humain. Voici quelques  
exemples de noms typiques à Valliance :

**Exemple de prénoms masculins** Albert, Cyril, Éler, Jaoven, Kenri Kernard, Gilles, Lervé, Ma-  
thias, Sanicios, Virici  
**Exemple de prénoms féminins** Anaïg, Bélise, Chloé, Ginette, Leucéna, Madine, Morgana,  
Rose, Sandrine, Talavica  
**Exemple de noms de famille** Alarco(gaulois), Blato(gaulois), BriseFort, Dulac, Durnos (gaulois),  
Griffon, Hautjardin, Kraken, Neige d’or, Rougelance, Vinnos (gaulois), Vivelame

## Votre second niveau

Votre personnage passe à 17 points de vies et passe à 2d8 dés de vie. Il gagne un sort connu  
dont on vous suggère héroïsme.  
Vous gagnez la capacité Touche-à-tout et Chant de repos.

#### Touche-à-tout

Pour toutes les compétences que vous ne maîtrisez pas, vous ajoutez la moitié de votre bonus  
de maîtrise (arrondi à l’entier inférieur)

#### Chant reposant

Lors d’un repos court, tous personnages de votre groupe qui utilise un ou plusieurs dés de vie  
gagne en plus 1d6 points de vie supplémentaire.



Svéa Ramberg

NOM DU PERSONNAGE

Guerrier 1

CLASSE & NIVEAU

Nain

RACE

Sauvageon(Guide)

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

Neutre

ALIGNEMENT

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE

+2

14

DEXTÉRITÉ

+1

12

CONSTITUTION

+3

16

INTELLIGENCE

+1

12

SAGESSE

+2

14

CHARISME

-1

08

INSPIRATION

+2

BONUS DE MAÎTRISE

●

+4 Force

○

+1 Dextérité

●

+5 Constitution

○

+1 Intelligence

○

+2 Sagesse

○

-1 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

●

+1 Acrobaties (Dex)

○

+1 Arcanes (Int)

●

+4 Athlétisme (For)

○

+1 Discrétion (Dex)

○

+2 Dressage (Sag)

○

+1 Escamotage (Dex)

○

+1 Histoire (Int)

○

-1 Intimidation (Cha)

○

+1 Investigation (Int)

○

+0 Médecine (Sag)

○

+1 Nature (Int)

●

+4 Perception (Sag)

○

+2 Perspicacité (Sag)

○

-1 Persuasion (Cha)

○

+1 Religion (Int)

○

-1 Représentation (Cha)

○

-1 Supercherie (Cha)

●

+4 Survie (Sag)

COMPÉTENCES

CLASSE D'ARMURE

15

INITIATIVE

+1

VITESSE

7.5m

Maximum de points de vie 14

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 1d10

DÉS DE VIE

SUCCÈS

ÉCHECS

JETS DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

NOM

BONUS D'ATT

DÉGÂTS/TYPE

Marteau de guerre

+4

1d8+2 contondant; polyvalente 1d10

Arbalète légère

+3

1d8+1 perforant; munitions (portée 24m/96m); 2 mains

Portée.

La première distance d'une arme à distance indique une attaque sans pénalité. La seconde ajoute désavantage sur votre attaque.

Polyvalente.

Une arme polyvalente peut être utilisée avec une ou deux mains. Lorsque celle-ci est utilisée avec les deux mains, vous utilisez le dé indiqué par polyvalente.

Contondant/Perforant/Tranchant

Le type de dégât d'une arme est utilisé pour passer la résistance d'ennemi.

ATTAQUES ET INCANTATIONS

12

SAGESSE PASSIVE (PERCEPTION)

**Maîtrises.** armes courantes, armes de guerre, hachette, hache d'armes, marteau léger, marteau de guerre  
**Langues.** Commun(Ravien), Nain(Nolcadien), draconique

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES

PC

PA

PE

PO

PP

10

Marteau de guerre, arbalète légère, chemise de mailles, bouclier, 20 carreaux, sac à dos, pied-de-biche, marteau, piton (10), torche (10), boîte d'allume-feu, rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, piège à mâchoires, vêtements de voyage, bâton, trophée, bourse

ÉQUIPEMENT

La vie est un jeu auquel on doit jouer gros pour pouvoir vivre gros afin de rien regretter.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Vivre des expériences est importante afin de les partager

IDÉAUX

Quand mes amis me demandent de les aider, je les aide autant que je peux.

LIENS

La vie est un jeu et j'aime parier pour pimenter ma vie ! Un peu trop hélas.

DÉFAUTS

**Second souffle.**

Vous possédez une réserve limitée d'endurance dans laquelle puiser afin de vous protéger. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour regagner un nombre de points de vie égal à 1d10 + votre niveau de guerrier. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez finir un court ou un long repos avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

**Style de combat (défense).** Quand vous portez une armure, vous gagnez un bonus de +1 à votre CA. Ce bonus est déjà inclus dans votre CA.

**Vision dans le noir.**

Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une zone de lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

**Résistance naine.**

Vous êtes avantagé sur vos jets de sauvegarde contre le poison et vous possédez une résistance contre les dégâts de poison.

**Ténacité naine.**

Votre nombre maximum de points de vie augmente de 1. Il augmente de nouveau de 1 chaque fois que vous gagnez un niveau (inclus dans le profil).

**Entraînement aux armes naines.**

Vous maîtrisez les haches de guerre, les hachettes, les marteaux légers et les marteaux de guerre.

**Maîtrise des outils.**

Vous maîtrisez les outils d'artisan de votre choix parmi cette liste : outils de forgeron, matériel de brasseur, outils de maçon.

**Connaissance de la pierre.**

Quand vous faites un test d'Intelligence (Histoire) relatif au travail de la pierre, vous considérez que vous possédez la maîtrise de la compétence Histoire et vous ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au résultat du test au lieu de votre bonus de maîtrise normal.

APTITUDES & TRAITS



## Historique

Les nolcadiens sont des nains qui aiment l’océan et les voyages. Svéa n’en fait pas exception et elle tomba amoureuse de la région de Valliance. Avec ses 27 ans, cette jeune naine a décidé de payer ses dettes en devenant un excellent guide aussi bien sur terre que sur mer.

En effet, Svéa est déjà endetté après avoir jouer au tripot bien connu «A rideau rouge» à Valliance. Après deux années de dure labeur, Svéa n’a plus aucune dette mais pas grand chose en poche. Néanmoins ce travail lui a permis d’aimer la région de Valliance et d’avoir de bons amis sur qui compter.

Sa famille lui manque et un jour elle repartira voir sa famille dans les lointaines îles de Zona-ka. Pour le moment, elle profite de la vie et aide uniquement les personnes qui ont gagné sa confiance. Jusqu’au jour où un évènement allait bousculer sa vie routinière.

## Alignement : Neutre

L’alignement est un point de départ pour jouer votre personnage mais il n’est pas obligatoire. Il faut avant tout que vous donniez à votre personnage à un intérêt à être avec les autres joueurs. Il ne faut pas hésiter à l’inventer en le proposant au reste du groupe.

L’alignement neutre de ce personnage représente son caractère indécis et qui fait ce qui lui semble «bien» pour lui ou pour les autres. Ces actes tendent à faire de son mieux pour son bien-être et de son groupe. Il ne ressent pas le besoin d’épouser une cause sauf la sienne et espère éviter de faire du mal à autrui ou qu’on lui fasse du mal.

## Quelques informations sur l'univers et les terres de Rava

Depuis sa création, Zonakron est un monde instable, saturé de magie, qui attira la curiosité de nombreuses entités puissantes et des divinités avides d’obtenir de nouveaux suivants. Après des millénaires de conflits, les divinités disparurent soudainement en laissant les mortels décider de leur avenir.

Nous sommes en l’année 197 de l’ère du silence divin et les terres de Rava sont partagées en majorité entre de puissantes cités-états et la république du Kitor depuis des siècles. La paix est maintenue difficilement et de nombreuses régions sont abandonnées à des petits seigneurs vivant encore dans une ère moyenâgeuse archaïque.

## Valliance et son protectorat

La cité de Valliance est au début d’une révolution industrielle que ses voisins ne sont pas prêts d’obtenir. Usine textile, d’acier, de verre et de machinerie, la ville est un rêve éveillé pour ses citoyens qui voient chaque année émerger son lot de nouveautés. Autour de la cité, de nombreux villages et petites villes profitent de sa puissance économique et de sa protection acceptant en contre partie d’obéir à ses lois.

Malgré cette chance, la campagne de Valliance n’est pas sans danger et les bandits prospèrent en s’attaquant aux plus faibles, des complots cherchent à déstabiliser l’économie et la politique de la cité et des monstres provenant d’expériences interdites chassent les malchanceux.

La langue parlée le plus couramment est le ravien qui est très proche du français mais Valliance étant un véritable carrefour commercial entre de nombreux pays, il est tout à fait courant d’entendre la langue elfique ou draconique dans le protectorat de Valliance.

## Les Nains Nolcadien dans le protectorat de Valliance

Il existe plusieurs branches de parentés pour les nains. Les nolcadiens sont certainement les moins sédentaires de tous et le voyage fait partie de leur culture. L’océan est leur terrain favori mais ces derniers mettent leur pieds là où ils veulent. On peut trouver des clans de nolcadiens dans la grande majorité des villes portuaires importantes. Valliance n’en fait pas exception et des familles y vivent depuis plusieurs siècles.

La langue des nolcadiens est très particulières et n’a rien avoir avec les autres peuples nains. Voici quelques exemples de prénoms et noms typiques à Valliance :

**Exemple de prénoms masculins** Abia, Günter, Lukas, Sigfried, Sigmund  
**Exemple de prénoms féminins** Frieda, Gerlind, Gretel, Halnne, Inga, Wilel  
**Exemple de noms de famille** Fleck, Kahn, Liden, Mauss, Schwartz

## Votre second niveau

Votre personnage passe à 22 points de vies et passe à 2d10 dés de vie. Vous gagnez une utilisation de la capacité sursaut d’activité.

### SURSAUT D’ACTIVITÉ

Vous pouvez repousser vos propres limites pendant quelques instants. Lors de votre tour, vous pouvez faire une action supplémentaire en plus de votre action normale et d’une éventuelle action bonus. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez finir un court repos ou un long repos avant de pouvoir l’utiliser de nouveau. À partir du niveau 17, vous pouvez l’utiliser deux fois avant d’avoir besoin de vous reposer, mais vous ne pouvez pas l’utiliser plus d’une fois par tour.







## Histoire

Tout jeune, on vous a placé dans une école militaire et malheureusement pour vos parents vous n’étiez pas destiné à obéir au moindre ordre qu’on vous donnait. Pourtant, vous avez un bon fond et même si vous n’étiez pas un bon soldat, vous avez prouvé que vous étiez un bon éclaireur. Après quelques années d’apprentissage, vous avez quitté l’école pour devenir messager.

Ce métier était pas votre idée mais de votre papoune qui avez réussi à canaliser votre énergie et votre curiosité dans un métier vous permettant de rencontrer des gens partout dans le protectorat. Même si au départ, vous étiez contre, vos premières missions furent une révélation. Voir du paysage et le danger des routes ont comblé votre cœur. Pourtant cette vie allait encore être bien plus excitante prochainement.

## Alignement : Chaotique Bon

L’alignement est un point de départ pour jouer votre personnage mais il n’est pas obligatoire. Il faut avant tout que vous donniez à votre personnage à un intérêt à être avec les autres joueurs. Il ne faut pas hésiter à l’inventer en le proposant au reste du groupe.

L’alignement Chaotique bon de ce personnage représente son caractère rebelle. Ce dernier a tendance à partir sur son plan mais le fera pour aider son prochain. Ils ont souvent un idéal dont l’objectif est d’améliorer la vie de tous et de briser les chaînes de ceux à qui ont volé leur liberté. Ils ont tendance à suivre la majorité du temps leurs propres décisions que celle des autres et espèrent qu’on le suive.

## Quelques informations sur l’univers et les terres de Rava

Depuis sa création, Zonakron est un monde instable, saturé de magie, qui attira la curiosité de nombreuses entités puissantes et des divinités avides d’obtenir de nouveaux suivants. Après des millénaires de conflits, les divinités disparurent soudainement en laissant les mortels décider de leur avenir.

Nous sommes en l’année 197 de l’ère du silence divin et les terres de Rava sont partagées en majorité entre de puissantes cités-états et la république du Kitor depuis des siècles. La paix est maintenue difficilement et de nombreuses régions sont abandonnées à des petits seigneurs vivant encore dans une ère moyenâgeuse archaïque.

## Valliance et son protectorat

La cité de Valliance est au début d’une révolution industrielle que ses voisins ne sont pas prêts d’obtenir. Usine textile, d’acier, de verre et de machinerie, la ville est un rêve éveillé pour ses citoyens qui voient chaque année émerger son lot de nouveautés. Autour de la cité, de nombreux villages et petites villes profitent de sa puissance économique et de sa protection acceptant en contre partie d’obéir à ses lois.

Malgré cette chance, la campagne de Valliance n’est pas sans danger et les bandits prospèrent en s’attaquant aux plus faibles, des complots cherchent à déstabiliser l’économie et la politique de la cité et des monstres provenant d’expériences interdites chassent les malchanceux.

La langue parlée le plus couramment est le ravien qui est très proche du français mais Valliance étant un véritable carrefour commercial entre de nombreux pays, il est tout à fait courant d’entendre la langue elfique ou draconique dans le protectorat de Valliance.

## Humain dans le protectorat de Valliance

Les humains des terres de Ravanne appelé Ravien ont trouvé refuge sur ces terres depuis plusieurs milliers d’année. D’une nature obstinée et survivante, ils ont toujours trouvé un moyen d’évoluer et de prospérer malgré les dangers sans fin de Zonakron.

Même si aujourd’hui, on trouve des raviens sur tous les continents du monde, leur berceau reste les terres de Ravanne où jadis il y avait leur premier empire appelé Ravanne. Voici quelques exemples de noms typiques à Valliance :

**Exemple de prénoms masculins** Albert, Cyril, Éler, Jaoven, Kenri Kernard, Gilles, Lervé, Mathias, Sanicios, Virici

**Exemple de prénoms féminins** Anaïg, Bélise, Chloé, Ginette, Leucéna, Madine, Morgana, Rose, Sandrine, Talavica

**Exemple de noms de famille** Alarco(gaulois), Blato(gaulois), BriseFort, Dulac, Durnos (gaulois), Griffon, Hautjardin, Kraken, Neige d’or, Rougelance, Vinnos (gaulois), Vivelame

## Votre second niveau

Votre personnage passe à 15 points de vies, passe à 2d8 dés de vie et vous gagnez la capacité ruse.

### Ruse

Votre vivacité d’esprit et votre agilité vous permettent de vous déplacer et d’agir rapidement. Vous pouvez faire une action bonus à chacun de vos tours de combat. Par contre, cette action sert uniquement à accomplir les actions se précipiter, se désengager ou se cacher.



<b>FORCE</b>	+0	10
<b>DEXTÉRITÉ</b>	+3	16
<b>CONSTITUTION</b>	+1	12
<b>INTELLIGENCE</b>	+0	10
<b>SAGESSE</b>	+2	14
<b>CHARISME</b>	+1	12

  

INSPIRATION	
+2	BONUS DE MAÎTRISE

  

● +2	Force
● +5	Dextérité
○ +1	Constitution
○ +0	Intelligence
○ +2	Sagesse
○ +1	Charisme
<b>JETS DE SAUVEGARDE</b>	

  

○ +3	Acrobaties (Dex)
○ +0	Arcanes (Int)
○ +0	Athlétisme (For)
● +5	Discrétion (Dex)
○ +2	Dressage (Sag)
○ +3	Escamotage (Dex)
○ +0	Histoire (Int)
○ +1	Intimidation (Cha)
○ +0	Investigation (Int)
● +4	Médecine (Sag)
○ +0	Nature (Int)
● +4	Perception (Sag)
○ +2	Perspécacité (Sag)
○ +1	Persuasion (Cha)
● +2	Religion (Int)
○ +1	Représentation (Cha)
○ +1	Supercherie (Cha)
○ +2	Survie (Sag)
<b>COMPÉTENCES</b>	

CLASSE D'ARMURE

14

INITIATIVE

+2

VITESSE

7.5m

Maximum de points de vie 9

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 1d8

DÉS DE VIE

SUCCÈS ○○○○

ÉCHECS ○○○○

JETS DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

<p>Les dogmes des dieux de Rava nous aide à apprendre de nos erreurs et d'aller de l'avant dans notre vie sans choisir pour nous.</p>
<p>TRAITS DE PERSONNALITÉ</p>
<p>Caléto est le dieu du courage et il est de mon devoir de l'enflammer chez les personnes dans le besoin.</p>
<p>IDÉAUX</p>
<p>Mon passé est enterré à Bouchon et c'est ici que j'ai trouvé mon avenir grâce à des amis dans ce village et à Valliance.</p>
<p>LIENS</p>
<p>Une colère terrible m'envahit lorsqu'une personne est agressée et je suis capable du pire pour défendre cette personne.</p>
<p>DÉFAUTS</p>

[illegible]

**Vision dans le noir.**  
Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une zone de lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

**Ruse gnome.**  
Vous êtes avantagé pour tous les jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.

**Illusionniste-né.**  
Vous connaissez le tour de magie illusion mineure et utilisez l'Intelligence comme caractéristique d'incantation pour le lancer.

**ILLUSION MINEURE**  
Durée d'incantation : 1 action; Portée : 9 mètres; Composantes : S, M (un morceau de toison); Durée : 1 minute  
Vous créez une illusion à un maximum de 9 mètres qui peut être une image ou un son. Une image sera un petit meuble comme une chaise ou des traces alors qu'un son peut être un simple murmure ou un cri. Si un personnage examine par une action votre illusion, il doit faire un test d'Intelligence (Investigation) opposé au DD du jet de votre sort pour découvrir que c'est une illusion et ne plus être affecté.

**Communication avec les petits animaux.**  
À l'aide de bruits et de gestes, vous arrivez à transmettre des concepts simples à des bêtes de taille Petite ou inférieure. Les gnomes des forêts aiment les animaux et ont souvent des écureuils, des blaireaux, des lapins, des taupes, des pics-verts et d'autres créatures comme compagnons.

**APTITUDES & TRAITS**

12	SAGESSE PASSIVE (PERCEPTION)

PC		<p>Marteau de guerre, arbalète légère, cotte de mailles, bouclier, 20 carreaux, sac à dos, pied-de-biche, marteau, piton (10), torche (10), boîte d'allume-feu, rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, piège à mâchoires, vêtements de voyage, bâton, trophée, bourse</p>
PA		
PE		
PO	10	
PP		

**ÉQUIPEMENT**



## Alignement : Loyal Bon

L'alignement est un point de départ pour jouer votre personnage mais il n'est pas obligatoire. Il faut avant tout que vous donniez à votre personnage à un intérêt à être avec les autres joueurs. Il ne faut pas hésiter à l'inventer en le proposant au reste du groupe.

L'alignement Loyal bon de ce personnage représente son caractère croisé. D'une nature a suivre les lois et à les protéger. Ils ont surtout tendance à suivre les préceptes auxquels ils ont décidé de suivre et de s'y tenir la majorité du temps. Les règles sont importantes mais il faut aussi que ça profite aux gens de bien et de combattre les injustices par les mots en priorité avant d'être obligé d'en venir aux mains.

## Histoire

Les arts martiaux permettent de combattre et vaincre des adversaires plus grands et plus fort. Suite à un violent évènement dans votre vie que vous n'arrivez pas à en parler, vous êtes rentré dans une école de combat de Valliance du nom du bouclier du cridio que votre famille vous a payé. Malgré l'entraînement difficile, vous avez su apprendre à contrôler votre peur et trouver une paix intérieure fragile.

Hélas votre famille n'était pas assez riche pour vous soutenir et quand vous avez su que ces derniers avait tant sacrifier, vous les avez remercier et décida de partir. Décision difficile que sa famille désapprouvait mais Nibulda ne voulait plus être un fardeaux.

Mendiant et faisant quelques combats clandestins truqués pour survivre, elle se retrouva un jour au pied de l'autel de la chapelle de Calétos, le dieu du courage, de la liberté et protecteur des faibles. C'est ici que Nibulda trouva la foi et un objectif dans sa vie. Apprenant les dogmes de ce dieu auprès de fidèles venant nettoyer cette chapelle, elle partie sur les routes pour à son tour préserver les chapelles des dieux de Rava et aider les plus faibles.

## Quelques informations sur l'univers et les terres de Rava

Depuis sa création, Zonakron est un monde instable, saturé de magie, qui attira la curiosité de nombreuses entités puissantes et des divinités avides d'obtenir de nouveaux suivants. Après des millénaires de conflits, les divinités disparurent soudainement en laissant les mortels décider de leur avenir.

Nous sommes en l'année 197 de l'ère du silence divin et les terres de Rava sont partagées en majorité entre de puissantes cités-états et la république du Kitor depuis des siècles. La paix est maintenue difficilement et de nombreuses régions sont abandonnées à des petits seigneurs vivant encore dans une ère moyenâgeuse archaïque.

## Valliance et son protectorat

La cité de Valliance est au début d'une révolution industrielle que ses voisins ne sont pas prêts d'obtenir. Usine textile, d'acier, de verre et de machinerie, la ville est un rêve éveillé pour ses citoyens qui voient chaque année émerger son lot de nouveautés. Autour de la cité, de nombreux villages et petites villes profitent de sa puissance économique et de sa protection acceptant en contre partie d'obéir à ses lois.

Malgré cette chance, la campagne de Valliance n'est pas sans danger et les bandits prospèrent en s'attaquant aux plus faibles, des complots cherchent à déstabiliser l'économie et la politique de la cité et des monstres provenant d'expériences interdites chassent les malchanceux.

La langue parlée le plus couramment est le ravien qui est très proche du français mais Valliance étant un véritable carrefour commercial entre de nombreux pays, il est tout à fait courant d'entendre la langue elfique ou draconique dans le protectorat de Valliance.

## Gnome dans le protectorat de Valliance

Ils existent de nombreuses branches dans la famille des gnomes. Le gnome de sel est celui qui vit dans les terres de Rava même si on peut les trouver un peu partout dans le monde. Tout comme les humains, ils sont arrivés sur ces terres depuis des millénaires et ont côtoyés de nombreuses espèces. Contrairement aux gnomes habituelles, ces derniers aiment vivre en communauté et être sédentaire.

La culture des gnome est très proche des humains et leurs noms de famille se rapprochent de leurs voisins excepté qu'ils sont souvent assez bizarres. Voici quelques exemples de noms typiques à Valliance :

**Exemple de prénoms masculins** Binirt, Camikip, Gakmy, Pietto, Wimi  
**Exemple de prénoms féminins** Bidubi, Dyngo, Lokass, Smouthie, Ybnana  
**Exemple de noms de famille** Chausette, Pigeon, Rincechardon, Rapidou

## Votre second niveau

Votre personnage passe à 17 points de vies et passe à 2d8 dés de vie. Il gagne un sort connu dont on vous suggère héroïsme.

Vous gagnez la capacité Touche-à-tout et Chant de repos.

### Touche-à-tout

Pour toutes les compétences que vous ne maîtrisez pas, vous ajoutez la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi à l'entier inférieur)

### Chant reposant

Lors d'un repos court, tous personnages de votre groupe qui utilise un ou plusieurs dés de vie gagne en plus 1d6 points de vie supplémentaire.







## Sortilèges

**Caractéristique d’incantation** Intelligence; **DD de sauvegarde des sorts** 13  
**Légende composante** : V = Verbales, S = Somatiques, M = Matérielles

### Sort de niveau 0

#### MAIN DU MAGE

**Durée d'incantation** : 1 action; **Portée** : 9 mètres; **Composantes**: V, S; **Durée** : 1 minute  
Une main magique ne pouvant aller à plus de 9mètre de vous, vous permet via une action pouvant par exemple manipuler un objet, ouvrir une porte non verrouillés. Elle peut porter 5kg au maximum et ne peut pas attaquer ou activer un objet magique.

#### Poigne électrique

**Durée d'incantation** : 1 action; **Portée** : contact; **Composantes** : V, S **Durée** : instantanée  
La foudre jaillit de votre main et bondit sur la créature que vous tentez de toucher. Faites une attaque de sort au corps à corps contre la cible. Vous êtes avantagé lors du jet d’attaque si votre cible porte une armure métallique. Si vous touchez la cible, elle subit 1d8 dégâts de foudre et ne peut pas effectuer de réaction avant le début de son prochain tour.

#### Prestidigitation

**Durée d'incantation** : 1 action; **Portée** : 3 mètres; **Composantes**: V, S; **Durée** : jusqu’à 1 heure  
Ce sort est un tour de magie basique que les incantateurs novices utilisent pour s’entraîner. Vous l’utilisez pour créer à portée l’un des effets magiques suivants:

Vous créez un effet sensoriel immédiat et inoffensif, comme une pluie d’étincelles, un coup de vent, de faibles notes de musique ou une odeur étrange. Vous allumez ou éteignez instantanément une chandelle, une torche ou un petit feu de camp. Vous nettoyez ou salissez instantanément un objet ne faisant pas plus de 30 décimètres cubes. Vous refroidissez, réchauffez ou aromatisez jusqu’à 30 décimètres cubes de matière non vivante pendant 1 heure. Vous faites apparaître une couleur, une petite marque ou un symbole sur un objet ou une surface pendant 1 heure. Vous créez un colifichet non magique ou une image illusoire tenant dans votre main, qui persiste jusqu’à la fin de votre prochain tour.

Si vous lancez le sort à plusieurs reprises, vous ne pouvez pas avoir plus de trois effets non instantanés actifs à la fois. Vous pouvez révoquer un tel effet par une action.

#### Rayon de givre

**Durée d'incantation** : 1 action; **Portée** : 18 mètres; **Composantes**: V, S; **Durée** : instantanée  
Un rayon de lumière d’un blanc bleuté file vers une créature à portée. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si vous la touchez, elle subit 1d8 dégâts de froid et sa vitesse est réduite de 3 mètres jusqu’au début de votre prochain tour.

### Sort de niveau 1

#### Armure du mage

**Durée d'incantation** : 1 action; **Portée** : contact; **Composantes**: V, S, M (un bout de cuir tanné); **Durée**: 8 heures  
Vous touchez une créature consentante qui ne porte pas d’armure et l’enveloppez d’une force magique protectrice jusqu’à la fin du sort. La CA de base de la cible passe à 13 + son modificateur de Dextérité. Le sort se termine si la cible revêt une armure ou si vous révoquez le sort par une action.

#### Détection de la magie

**Durée d'incantation** : 1 action; **Portée** : personnelle; **Composantes**: V, S; **Durée**: concentration, jusqu’à 10 minutes  
Pendant toute la durée du sort, vous percevez la présence de magie dans un rayon de 9 mètres. Si vous percevez ainsi une magie, vous pouvez dépenser votre action pour discerner une faible aura autour d’une créature ou d’un objet visible dans la zone et imprégné de magie. Vous découvrez aussi à quelle école appartient cette magie, le cas échéant.  
Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

#### Mains brûlantes

**Durée d'incantation** : 1 action; **Portée** : Cône de 4.5m; **Composantes**: V, S; **Durée** : instantanée  
Alors que vous vous tenez les doigts écartés en éventail et les pouces l’un contre l’autre, une mince nappe de feu s’étend depuis vos mains tendues. Chaque créature située dans un cône de 4,50 mètres doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent reçoivent 3d6 dégâts de feu, les autres la moitié seulement. Le feu embrase tous les objets inflammables de la zone, à moins que quelqu’un ne les porte ou ne les transporte.

#### Projectiles magiques

**Durée d'incantation** : 1 action; **Portée** : 36 mètres; **Composantes**: V, S; **Durée** : instantanée  
Vous créez trois fléchettes faites d’énergie magique luisante. Chacune touche une créature de votre choix, située à portée dans votre champ de vision. Une fléchette inflige 1d4+1 dégâts de force à la cible. Toutes les fléchettes frappent leur cible en même temps, sachant que vous pouvez toutes les diriger contre une seule et même créature ou les répartir entre plusieurs.

## Histoire

Très jeune elfe de 25 ans, on vous a baladé de villes et villages pour enfin trouver un maître qui accepte de vous enseigner la magie. Vous êtes doué car vous avez commencé, il y a à peine un an et vous savez déjà bien maîtrisé votre sujet alors qu’il aurait fallu pas moins de trois ans pour un étudiant normal.

Votre famille est heureuse que vous avez enfin progressé dans un art utile fissurant l’image du cancre que vous étiez. Pourtant il va être difficile de devenir quelqu’un d’honorable aux yeux de vos parents ainsi que votre frère et votre sœur. Mais est-ce que ça a réellement de l’importance ?

Pour votre maître qui est un mage de campagne conduisant une petite roulotte à travers la campagne, vous avez pu côtoyer des personnes bien plus agréables et apprécier les cours en plein air. Malgré une personnalité paisible, la vie a tendance à vous donner un coup de pied au cul et qui forcera à choisir l’aventure qui vous attend.

## Quelques informations sur l'univers et les terres de Rava

Depuis sa création, Zonakron est un monde instable, saturé de magie, qui attira la curiosité de nombreuses entités puissantes et des divinités avides d’obtenir de nouveaux suivants. Après des millénaires de conflits, les divinités disparurent soudainement en laissant les mortels décider de leur avenir.

Nous sommes en l’année 197 de l’ère du silence divin et les terres de Rava sont partagées en majorité entre de puissantes cités-états et la république du Kitor depuis des siècles. La paix est maintenue difficilement et de nombreuses régions sont abandonnées à des petits seigneurs vivant encore dans une ère moyenâgeuse archaïque.

## Valliance et son protectorat

La cité de Valliance est au début d’une révolution industrielle que ses voisins ne sont pas prêts d’obtenir. Usine textile, d’acier, de verre et de machinerie, la ville est un rêve éveillé pour ses citoyens qui voient chaque année émerger son lot de nouveautés. Autour de la cité, de nombreux villages et petites villes profitent de sa puissance économique et de sa protection acceptant en contre partie d’obéir à ses lois.

Malgré cette chance, la campagne de Valliance n’est pas sans danger et les bandits prospèrent en s’attaquant aux plus faibles, des complots cherchent à déstabiliser l’économie et la politique de la cité et des monstres provenant d’expériences interdites chassent les malchanceux.

La langue parlée le plus couramment est le ravien qui est très proche du français mais Valliance étant un véritable carrefour commercial entre de nombreux pays, il est tout à fait courant d’entendre la langue elfique ou draconique dans le protectorat de Valliance.

## Elfe dans le protectorat de Valliance

Les elfes des terres de Ravanne sont appelés shasikyr qui veut dire les enfants de shasi. Leur peau rouge est très caractéristique et sont très nombreux dans les terres de Rava. La plupart sont originaires du Dalakyr voisin même si de nombreuses familles d’elfes y vivent depuis un bon millénaire sur ces terres.

Aujourd’hui, les elfes doivent faire face à une malédiction qui les touchent les rendant amère ou mentalement instable au point de chercher toujours une nouvelle expérience à vivre. Voici quelques exemples de noms typiques à Valliance :

**Exemple de prénoms masculins** Ashalyr, Eskélonne, Jasoziel, Raniel, Tézéranasse

**Exemple de prénoms féminins** Azoriella, Éllaorle, Horsishir, Laëlla, Mandielle, Riwen, Vishiri

**Exemple de noms de famille** Asokyr, Baloa’Fierana, Elkosa, Ojaelone, Ulosiel

## Alignement : Loyal neutre

L’alignement est un point de départ pour jouer votre personnage mais il n’est pas obligatoire. Il faut avant tout que vous donniez à votre personnage à un intérêt à être avec les autres joueurs. Il ne faut pas hésiter à l’inventer en le proposant au reste du groupe.

L’alignement loyal neutre de ce personnage représente son caractère juge. Ce dernier a tendance à vouloir faire le pour et le contre lorsqu’il rencontre un problème et essaye d’être logique pour le résoudre. Les lois et les règles sont importantes à suivre mais ne tombe pas dans une naïve vision de la vie. Le bien et le mal est pour vous une question de point de vue et il faut avant tout se concerter pour trouver le meilleur plan à suivre.

## Votre second niveau

Votre personnage passe à 10 points de vies et passe à 2d6 dés de vie. Il gagne un emplacement de sort.

Vous gagnez la capacité Tradition arcanique où on vous suggère de choisir l’école de magie évocation.

#### Évocateur érudit.

L’argent et le temps que vous passez à copier un sort d’évocation dans votre grimoire sont divisés par deux.

#### Façonneur de sorts.

Quand vous lancez un sort d’évocation qui affecte des créatures autres que vous se trouvant dans votre champ de vision, vous pouvez choisir un nombre de créatures égal à 1 + le niveau de votre sort. Les créatures choisies réussissent automatiquement leurs jets de sauvegarde contre le sort et ne subissent aucun dégât, même si elles auraient normalement dû subir la moitié des dégâts pour un jet de sauvegarde réussi.