

Nom : Adiega (la très froide)

Surnom :

Mode de jeu : Vercingétorix

Description : Adiega est une jeune femme séduisante à la peau pâle. De carrure mince, des longs cheveux noirs encadrent son visage ovale d'où ressortent deux yeux bleu-vert et des lèvres qui semblent toujours fendu dans un sourire sarcastique. On l'accepte car Drustan la considère comme son porte-bonheur et son don pour prédire l'avenir s'est souvent révélé très utile, pour ne pas dire indispensable.

Historique : « L'herbe qui n' est pas employée à temps est sans vertu » Bâtarde ! Voilà un mot qu'Adiega a beaucoup entendu au cours de son enfance. C'est en effet une hanner-sidhe, une enfant qui a du sang faé dans les veines. Sa mère était fille de pêcheur. Au cours d'une promenade sur la plage elle disparut et durant trois jours personne ne parvint à la retrouver. Quand elle réapparut, elle était enceinte de plusieurs mois et au bout de quelques semaines donna naissance à une fille dont le sang faé ne faisait aucun doute. C'est à l'âge de 10 ans que ses dons firent leur apparition: elle marcha à travers la mer en furie pour sauver le fils du chef qui s'était imprudemment laissé emporter par les eaux déchainées et prédit divers événements dont une attaque de pirates. Elle recut l'enseignement de la bandrwyd (Femme druide) Lydris dans l'art de la guérison par les plantes.

Traits principaux

Caracteristiques

Hargne	Endurance
4	5
Adresse	Intelligence
6	6



Caracteristiques

Volonté	Présence
7	7
Perception	Dàn
5	5

Caracteristiques dérivées

Toucher (Hargne + Adresse) / 2 :	5
Viser (Perception + Adresse) / 2 :	5
Vie (Endurance + Volonté) :	12
BD (Hargne / 2 ; Hargne / 4) :	2/1
Magie (Présence + Volonté / 2) :	7



Vocations

Marin	10
Thaumaturge	15
Guérisseuse	15
_____	_____
_____	_____

Vertus

Honneur :	12
Loyauté :	20
Courage :	18

Points de Dan

Dés bonus en plus (max 3) :	2
Dés malus en moins (max 3) :	+ x ou - x sur un dés : 2x points
Relancer les dés d'un test :	5
Obtenir une Triade :	7

Combat

Pugilat :	(12)
Mêlée :	(11)
Tir :	(17)

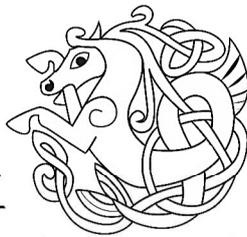
Traits Legendaires

Valeur

Valeur



Renommée & Hauts Faits 3



Domaines Thaumaturgiques

Eau, Divination (Thaumaturgie 22)

Équipement

Armes

Nom	V.U	V.D
Fronde (20 balles de plomb)	22	+5
Dague	16	+6
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



Armures

Nom	V.P
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Autres biens

Poche en cuir remplie d'herbes médicinales, collier en or orné d'aigues marines qui apparut une nuit à son chevet sans qu'elle sache comment.

Vie

Vie maximum	:		=	<u>12</u>
Vie actuelle	:		=	_____
1/2 de Vie	:	-1D	=	<u>6</u>
3/4 de vie	:	-2D	=	<u>3</u>
Vie à 0 - Volonté	:	Mort	=	<u>-7</u>

Qualité de réussite et d'échec

Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus	Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus
1-3	faible	faible	1	16-18	excellente	effarant	6
4-6	médiocre	banal	2	19-21	exceptionnelle	atterant	7
7-9	moyenne	moyen	3	22-24	extraordinaire	horrible	8
10-12	bonne	grave	4	25-27	héroïque	abominable	9
13-15	très bonne	très grave	5	28-30	légendaire	mythologique	10



Notes

Renommée & Hauts Faits 3



Domaines Thaumaturgiques

Équipement

Armes

Nom	V.U	V.D
Claideb (épée longue)	22	+12
Bouclier	22	+8
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



Armures

Nom	V.P
Broigne	6
Bouclier	5
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Autres biens

Un torque d'argent rappelant son statut de noble et un bracelet de coquillages offert par sa « soeur » Elantia.

Vie

Vie maximum	:		=	<u>11</u>
Vie actuelle	:		=	_____
1/2 de Vie	:	-1D	=	<u>5</u>
3/4 de vie	:	-2D	=	<u>2</u>
Vie à 0 - Volonté	:	Mort	=	<u>-5</u>

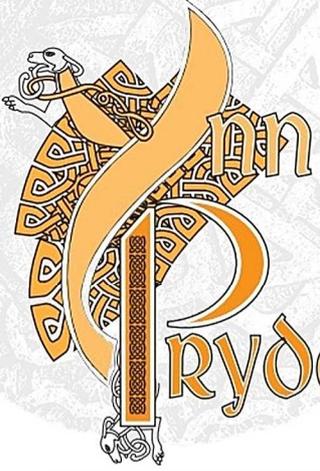
Qualité de réussite et d'échec

Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus	Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus
1-3	faible	faible	1	16-18	excellente	effarant	6
4-6	médiocre	banal	2	19-21	exceptionnelle	atterant	7
7-9	moyenne	moyen	3	22-24	extraordinaire	horrible	8
10-12	bonne	grave	4	25-27	héroïque	abominable	9
13-15	très bonne	très grave	5	28-30	légendaire	mythologique	10



Notes

Démétrios est surnommé Calgacos par les autres car il est le seul à manier une épée, arme coûteuse et peu courante dans le clan des Mac Ronach. Il utilise ce surnom comme nom usuel depuis son arrivée au sein du clan.



Nom : Elantia (Biche)

Surnom : _____

Mode de jeu : Vercingétorix

Description : Élanée, cheveux blonds coupés court, visage en coeur, sourcils fins, pommettes saillantes et des yeux verts à faire tourner les coeurs. Sa langue est aussi acérée que ses flèches et elle n'hésite pas à se moquer cruellement de quiconque lui déplaît (ou lui parle d'amour). Curieusement : elle s'entend plutôt bien avec Taruos qui la respecte depuis qu'un coup dans les parties sensibles a calmé ses ardeurs un jour de grande beuverie. Elle considère Calgacos comme son grand frère.

Historique : « Chat timide fait souris effrontée »
 Pendant ses dix premières années Elantia vécut dans les rues de Léopolis. Son père était un guerrier du roi d'après ce que lui avait dit sa mère, mort au combat dans une escarmouche contre l'empire Carolien. Elle se joint à une bande de mendiants et survécut en volant de la nourriture à droite et à gauche. Un jour sa chance l'abandonna et elle fut repérée en train de voler à l'étalage... Poursuivie, elle alla buter directement dans le cheval d'une noble dame et pour sa défense rejeta la responsabilité sur l'incapacité du roi à protéger son peuple. Amusée et impressionnée par son bagout, Damara (la mère de Calgacos) lui offrit sa protection. Elle suivit Calgacos et sa famille en exil dans le tuath des Mac Ronach et c'est aujourd'hui la meilleure espionne du Tigerna Arator.

Traits principaux

Caracteristiques

Hargne	Endurance
5	6
Adresse	Intelligence
8	4



Caracteristiques

Volonté	Présence
4	7
Perception	Dàn
6	5

Caracteristiques dérivées

Toucher (Hargne + Adresse) / 2 :	6
Viser (Perception + Adresse) / 2 :	7
Vie (Endurance + Volonté) :	10
BD (Hargne / 2 ; Hargne / 4) :	3/1
Magie (+ Volonté / 2) :	0



Vocations

Truand	14
Marin	12
Eclaireur	14
_____	_____
_____	_____

Vertus

Honneur :	14
Loyauté :	18
Courage :	18

Points de Dan

Dés bonus en plus (max 3) :	2
Dés malus en moins (max 3) :	2
+ x ou - x sur un dés :	2 x points
Relancer les dés d'un test :	5
Obtenir une Triade :	7

Combat

Pugilat :	(12)
Mêlée :	(11)
Tir :	(17)

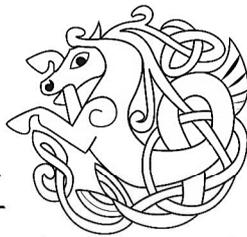
Traits Legendaires

Valeur

Valeur



Renommée & Hauts Faits 3



Domaines Thaumaturgiques

Équipement

Armes

Nom	V.U	V.D
Poignard	17	+7
Arc long	24	+10
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



Armures

Nom	V.P
Veste de cuir	4
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Autres biens

Crochets de serrurier, carquois avec 20 flèches

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Vie

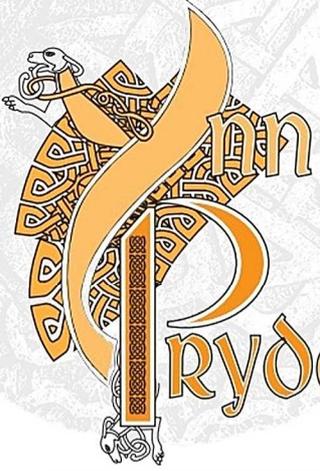
Vie maximum	:		=	<u>10</u>
Vie actuelle	:		=	_____
1/2 de Vie	:	-1D	=	<u>5</u>
3/4 de vie	:	-2D	=	<u>2</u>
Vie à 0 - Volonté	:	Mort	=	<u>-4</u>

Qualité de réussite et d'échec

Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus	Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus
1-3	faible	faible	1	16-18	excellente	effarant	6
4-6	médiocre	banal	2	19-21	exceptionnelle	atterant	7
7-9	moyenne	moyen	3	22-24	extraordinaire	horrible	8
10-12	bonne	grave	4	25-27	héroïque	abominable	9
13-15	très bonne	très grave	5	28-30	légendaire	mythologique	10



Notes



Nom : Taruos (Taureau)

Surnom :

Mode de jeu : Vercingétorix

Description : Colosse jovial qui hurle plus qu'il ne parle, engloutit des litres d'alcool et aime peu de choses plus au monde qu'une bonne bagarre, sa tignasse et sa barbe brune en bataille entourent son visage rond et cordial. On distingue sous ses épais sourcils deux yeux bleus. En dessous, vient un nez tordu qu'on devine avoir été cassé plus d'une fois. Quelques traces de brûlure réparties sur tout le haut du corps complètent le tableau.

Historique : « Mieux vaut une bonne querelle que la solitude. »
 Fils de forgeron, quand il n'était pas à l'atelier, il participait à des compétitions « sportives » ou se battait contre les autres garçons. Reconnu comme l'homme le plus fort des environs, il s'est fait remarquer par le Tigerna Arator lors d'une bataille contre des pirates venus du Nord tuant le capitaine du navire ennemi d'un coup de poing. Convaincu par le chef du clan de passer de la forge au champ de bataille il est un des guerriers les plus craint par les ennemis des Mac Ronach et les plus appréciés par ses camarades.

Traits principaux

Caracteristiques

Hargne	Endurance
9	9
Adresse	Intelligence
6	4



Caracteristiques

Volonté	Présence
4	4
Perception	Dan
4	5

Caracteristiques dérivées

Toucher (Hargne + Adresse) / 2 :	7
Viser (Perception + Adresse) / 2 :	5
Vie (Endurance + Volonté) :	13
BD (Hargne / 2 ; Hargne / 4) :	4/2
Magie (+ Volonté / 2) :	0



Vocations

Guerrier	16
Artisan	12
Athlète	12
_____	_____
_____	_____

Vertus

Honneur :	12
Loyauté :	20
Courage :	18

Points de Dan

Dés bonus en plus (max 3) :	2
Dés malus en moins (max 3) :	2
+ x ou - x sur un dés : 2 x points	
Relancer les dés d'un test :	5
Obtenir une Triade :	7

Combat

Pugilat :	(18)
Mêlée :	(12)
Tir :	(10)

Traits Legendaires

Valeur

Valeur



Renommée & Hauts Faits 3



Domaines Thaumaturgiques

Équipement

Armes

Nom	V.U	V.D
Dane Axe*	19	+16
Ceste**	23	+7
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



Armures

Nom	V.P
Veste de cuir	4
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Autres biens

Un torque de bronze signifiant son statut de guerrier. Il porte au poignet un bracelet d'or et d'argent en forme de spirale offert par Arator (qui le portait au biceps) pour son exploit face au capitaine lochlannach.

Vie

Vie maximum	:		=	<u>13</u>
Vie actuelle	:		=	_____
1/2 de Vie	:	-1D	=	<u>6</u>
3/4 de vie	:	-2D	=	<u>3</u>
Vie à 0 - Volonté	:	Mort	=	<u>-4</u>

Qualité de réussite et d'échec

Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus	Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus
1-3	faible	faible	1	16-18	excellente	effarant	6
4-6	médiocre	banal	2	19-21	exceptionnelle	atterant	7
7-9	moyenne	moyen	3	22-24	extraordinaire	horrible	8
10-12	bonne	grave	4	25-27	héroïque	abominable	9
13-15	très bonne	très grave	5	28-30	légendaire	mythologique	10

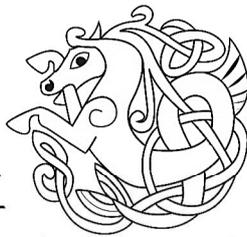


Notes

*Une "Dane Axe" est une hache de type scandinave qui se tient à deux mains.

**Un ceste est un gantelet en cuir recouvert de bandes et/ou de pointes en métal.

Renommée & Hauts Faits 3



Domaines Thaumaturgiques

Équipement

Armes

Nom	V.U	V.D
Poignard	18	+6
Fronde (10 balles en plomb)	19	+5
_____	_____	_____
_____	_____	_____



Armures

Nom	V.P
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Autres biens

grande sacoche contenant diverses babioles revendables et des cartes de Pryddein. Un collier en nacre offert par son père peu de temps avant le naufrage.

Vie

Vie maximum	:		=	<u>11</u>
Vie actuelle	:		=	_____
1/2 de Vie	:	-1D	=	<u>5</u>
3/4 de vie	:	-2D	=	<u>2</u>
Vie à 0 - Volonté	:	Mort	=	<u>-5</u>

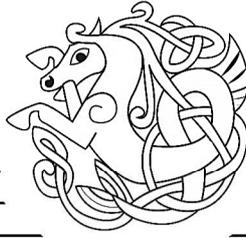
Qualité de réussite et d'échec

Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus	Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus
1-3	faible	faible	1	16-18	excellente	effarant	6
4-6	médiocre	banal	2	19-21	exceptionnelle	atterant	7
7-9	moyenne	moyen	3	22-24	extraordinaire	horrible	8
10-12	bonne	grave	4	25-27	héroïque	abominable	9
13-15	très bonne	très grave	5	28-30	légendaire	mythologique	10



Notes

Renommée & Hauts Faits 3



Domaines Thaumaturgiques

Équipement

Armes

Nom	V.U	V.D
Lance longue	20	+15
Bouclier rond	20	+8
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



Armures

Nom	V.P
Veste de cuir	4
Bouclier rond	5
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Autres biens

Un torque de bronze finement ciselé signifiant son statut de combattant. Vertragos y tient tout particulièrement car c'est le Tigerna Arator en personne qui lui a donné.

Vie

Vie maximum	:		=	<u>10</u>
Vie actuelle	:		=	_____
1/2 de Vie	:	-1D	=	<u>5</u>
3/4 de vie	:	-2D	=	<u>2</u>
Vie à 0 - Volonté	:	Mort	=	<u>-4</u>

Qualité de réussite et d'échec

Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus	Marge	Qualité	Gravité	Bonus/Malus
1-3	faible	faible	1	16-18	excellente	effarant	6
4-6	médiocre	banal	2	19-21	exceptionnelle	atterant	7
7-9	moyenne	moyen	3	22-24	extraordinaire	horrible	8
10-12	bonne	grave	4	25-27	héroïque	abominable	9
13-15	très bonne	très grave	5	28-30	légendaire	mythologique	10



Notes
