



Les Chroniques de Diebmore

FICHE DE PERSONNAGE

Nom :
Prénom :
Race :
Genre :
Âge :
Classe :
Corruption : o o o o o
Sanité mentale : o o o o o
Bourse : PP PO PA
Endurance Perception Dextérité Charisme Intelligence

Attributs

Compétences

Base : -
-
-
Personnelles : -

Équipement

Armes :
Principale :
Secondaire :
D'appoint :

Armure :

Tête : -
Torse : -
Bras : -
Jambes : -
Accessoires : -

Talent : -

Personnage

Lieu de naissance :
Rang social :
Niveau d'étude :
Croyance :

Histoire

Description

Quêtes

Relations

Inventaire

-
-
-
-
-
-

Les Chroniques de Nebomore

UNIVERS DE JEU DE RÔLE

<http://mcjdr.fr/>

Introduction :

Bienvenue braves aventuriers dans les Chroniques de Nebomore. Vous tenez entre vos mains votre fiche de personnage. Elle a été créée tout spécialement pour vous, afin de vous permettre de suivre et noter les évolutions de votre personnage au fil de la partie. Cet univers est médiéval-fantastique, ne vous étonnez pas d'y croiser des monstres infâmes et des mages baroudeurs. Si beaucoup de nos sources d'inspiration vous seront familières, nous espérons arriver à vous surprendre par nos ajouts et nos façons détournées de travailler ces références. Bon jeu et bon voyage ! Puisse votre maître du jeu se montrer astucieux et perspicace pour vous garantir la meilleure partie qu'il soit.

Empire d'Ebène :

Au cœur de l'univers des Chroniques de Nebomore, se trouve un Empire cosmopolite. Il veille de sa capitale impériale sur la sécurité et le maintien des privilèges de son peuple. Aidé par ses armées et sa guilde de mages, l'Empereur d'Ebène est craint et respecté partout de par le vaste monde. Le cours de sa monnaie, la solidité de son acier, le cœur brave et solidaire de ses citoyens sont autant d'éléments qui lui garantissent puissance et pérennité. Sans compter sur la Sainte-Église de Dracaelys, dont la foi et la piété rachètent nos âmes et purgent nos cœurs des démons.

Système :

Si votre maître du jeu suit nos règles, il vous suffira de disposer de quelques dés de 10 pour jouer. Le jeu s'articule autour d'un système attribut + compétence. Pour réaliser une action, vous devrez additionner vos statistiques et ensuite lancer un double dé de 10. Si le résultat se trouve entre 2 et votre objectif, c'est réussi. Attention, sans compétence le système ne change pas, c'est juste plus difficile. Dans tous les cas, le plus important c'est de vous amuser avec votre maître du jeu.

Classes :

Si chaque classe possède ses propres raisons de partir vivre de voyages, aucune ne se ressemble. Que vous soyez des hommes d'armes, de foi ou de peu, à chacun sa motivation première. Les breteurs, bourgeois et sorciers chercheront honneur, fortune et gloire. À l'inverse, les chevaliers, médecins et exorcistes voueront leur vie à de plus nobles idéaux. Tandis que les gens de peu que sont les voleurs, bardes et sorcelleurs, se satisferont déjà bien assez de survivre jusqu'au lendemain.

Pour nous suivre :

Les Chroniques de Nebomore vous attendent sur Facebook, venez-vous tenir au courant de nos travaux et voir toutes nos annonces. Les auteurs sont aussi sur Twitter : @MEffulgens et @Mpslemj. Nebomore c'est aussi une association strasbourggeoise de jeu de rôle. N'hésitez pas à rejoindre nos parties publiques !

Unis face au Nord, Ensemble dans la Mort !

CC-BY-NC