

LES LÉGENDAIRES

LE JEU D'AVENTURES



DANAËL

CHEVALIER DE LARBOS

Danaël est un chevalier du royaume de Larbos, ex-membre des Faucons d'Argent. Noble de cœur et d'esprit, il s'est juré de combattre l'injustice partout sur le monde d'Alysia et a fondé les Légendaires, dont il est le chef. Sa droiture en fait une source d'inspiration constante pour ses amis. Son épée d'or, forgée par les elfes, est une alliée précieuse dans son combat. Magique, elle revient toujours à son propriétaire, car elle réagit à son sang.

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
JETONS	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 4 ♥ Points de Vie 14 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 4 ♥ Points de Vie 16 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 4 ♥ Points de Vie 20 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 5 ♥ Points de Vie 22
TRAITS & TESTS	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +1 🧠 Esprit +2 👊 Puissance +2 	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +2 🧠 Esprit +2 👊 Puissance +2 	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +2 🧠 Esprit +2 👊 Puissance +3 	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +2 🧠 Esprit +3 👊 Puissance +3
COMBAT	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 13 🗡️ Épée d'or d20 + 🚫 dégâts d12 + 🌍 	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 14 🗡️ Épée d'or d20 + 🚫 dégâts d12 + 🌍 	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 14 🗡️ Épée d'or d20 + 🚫 dégâts d12 + 🌍 	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 14 🗡️ Épée d'or d20 + 🚫 dégâts d12 + 🌍
CAPACITÉS	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Attaque assurée <input checked="" type="checkbox"/> Leader né <input checked="" type="checkbox"/> Épée d'or <input type="checkbox"/> Défense améliorée <input type="checkbox"/> Attaque puissante <input type="checkbox"/> Lien magique 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Attaque assurée <input checked="" type="checkbox"/> Leader né <input checked="" type="checkbox"/> Épée d'or <input type="checkbox"/> Défense améliorée <input type="checkbox"/> Attaque puissante <input type="checkbox"/> Lien magique 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Attaque assurée <input checked="" type="checkbox"/> Leader né <input checked="" type="checkbox"/> Épée d'or <input type="checkbox"/> Défense améliorée <input type="checkbox"/> Attaque puissante <input type="checkbox"/> Lien magique 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Attaque assurée <input checked="" type="checkbox"/> Leader né <input checked="" type="checkbox"/> Épée d'or <input type="checkbox"/> Défense améliorée <input type="checkbox"/> Attaque puissante <input type="checkbox"/> Lien Magique

LES LÉGENDAIRES

LE JEU D'AVENTURES



JADINA

PRINCESSE D'ORCHIDIA

Jadina est à la fois princesse d'Orchidia et magicienne. Elle détient le Bâton-Aigle, un artefact très puissant qui lui permet de jeter des éclairs et de dresser un bouclier de lumière. Pour avoir rejoint Danaël et les Légendaires contre l'avis de ses parents, le roi et la reine, elle a été bannie de son royaume et déchue de son titre de princesse. Depuis «l'accident Jovénia», elle a du mal à contrôler ses pouvoirs. Malgré son côté enfant gâté un peu snob et son attachement au confort, Jadina n'est pas aussi superficielle qu'elle en a l'air. Elle est surtout d'une grande intelligence et d'un grand cœur.

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
JETONS	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 6 ♥ Points de Vie 10 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 7 ♥ Points de Vie 12 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 8 ♥ Points de Vie 14 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 8 ♥ Points de Vie 16
TRAITS & TESTS	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +1 🌐 Esprit +4 👑 Puissance +0 	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +1 🌐 Esprit +5 👑 Puissance +0 	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +1 🌐 Esprit +6 👑 Puissance +0 	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +2 🌐 Esprit +6 👑 Puissance +0
COMBAT	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 11 🚫 Bâton-Aigle d20 + 🚫 dégâts d8 + 🌐 	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 11 🚫 Bâton-Aigle d20 + 🚫 dégâts d8 + 🌐 	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 11 🚫 Bâton-Aigle d20 + 🚫 dégâts d8 + 🌐 	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 12 🚫 Bâton-Aigle d20 + 🚫 dégâts d8 + 🌐
CAPACITÉS	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Éclair de Jade <input checked="" type="checkbox"/> Lumière <input checked="" type="checkbox"/> Érudit <input type="checkbox"/> Bouclier de Jade <input type="checkbox"/> Explosion de Jade <input type="checkbox"/> Réserve de pouvoir 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Éclair de Jade <input checked="" type="checkbox"/> Lumière <input checked="" type="checkbox"/> Érudit <input type="checkbox"/> Bouclier de Jade <input type="checkbox"/> Explosion de Jade <input type="checkbox"/> Réserve de pouvoir 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Éclair de Jade <input checked="" type="checkbox"/> Lumière <input checked="" type="checkbox"/> Érudit <input type="checkbox"/> Bouclier de Jade <input type="checkbox"/> Explosion de Jade <input type="checkbox"/> Réserve de pouvoir 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Éclair de Jade <input checked="" type="checkbox"/> Lumière <input checked="" type="checkbox"/> Érudit <input type="checkbox"/> Bouclier de Jade <input type="checkbox"/> Explosion de Jade <input type="checkbox"/> Réserve de pouvoir

LES LÉGENDAIRES

LE JEU D'AVENTURES



RAZZIA

COLOSSE DE RYMAR

Il ne faut pas se fier aux apparences ! Razzia a beau être un petit gros qui zozote, il est en réalité le plus fort des Légendaires. Avant «l'accident Jovénia», il avait un physique d'athlète et on le surnommait le Colosse de Rymar. Aujourd'hui encore, il manie son sabre, le Léviathan, avec toute la dextérité du combattant aguerri qu'il a été. Jovial et d'une nature plutôt discrète, il n'aime pas trop parler de son passé, mais il est toujours présent quand on a besoin de lui.

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
JETONS	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 3 ♥ Points de Vie 21 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 3 ♥ Points de Vie 23 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 3 ♥ Points de Vie 27 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 4 ♥ Points de Vie 29
TRAITS & TESTS	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +0 🧠 Esprit +1 👊 Puissance +4 	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +1 🧠 Esprit +1 👊 Puissance +4 	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +1 🧠 Esprit +1 👊 Puissance +5 	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +1 🧠 Esprit +2 👊 Puissance +5
COMBAT	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 12 🚫 Le Léviathan d20 + 🚫 dégâts d10 + 🌍 	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 13 🚫 Le Léviathan d20 + 🚫 dégâts d10 + 🌍 	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 13 🚫 Le Léviathan d20 + 🚫 dégâts d10 + 🌍 	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 13 🚫 Le Léviathan d20 + 🚫 dégâts d10 + 🌍
CAPACITÉS	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Attaque assurée <input checked="" type="checkbox"/> Impressionnant <input checked="" type="checkbox"/> Érudit <input type="checkbox"/> Défense améliorée <input type="checkbox"/> Coup de poing marteau <input type="checkbox"/> Tour de force 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Attaque assurée <input checked="" type="checkbox"/> Impressionnant <input checked="" type="checkbox"/> Érudit <input type="checkbox"/> Défense améliorée <input type="checkbox"/> Coup de poing marteau <input type="checkbox"/> Tour de force 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Attaque assurée <input checked="" type="checkbox"/> Impressionnant <input checked="" type="checkbox"/> Érudit <input type="checkbox"/> Défense améliorée <input type="checkbox"/> Coup de poing marteau <input type="checkbox"/> Tour de force 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Attaque assurée <input checked="" type="checkbox"/> Impressionnant <input checked="" type="checkbox"/> Érudit <input type="checkbox"/> Défense améliorée <input type="checkbox"/> Coup de poing marteau <input type="checkbox"/> Tour de force

LES LÉGENDAIRES

LE JEU D'AVENTURES



SHIMY

ELFE ÉLÉMENTAIRE

Shimy est une elfe élémentaire. C'est un pouvoir très rare, même parmi les siens, qui lui permet de fusionner avec l'eau et la terre, d'où elle tire ses pouvoirs. Elle a vécu la plus grande partie de sa vie dans le monde elfique, à l'écart des humains. Elle a du mal à communiquer ses sentiments et peut sembler froide, mais elle a un grand cœur et est prête à tout sacrifier pour ceux qu'elle aime.

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
JETONS	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 4 ♥ Points de Vie 12 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 5 ♥ Points de Vie 14 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 5 ♥ Points de Vie 16 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 5 ♥ Points de Vie 20
TRAITS & TESTS	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +2 🌐 Esprit +2 🌀 Puissance +1 	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +2 🌐 Esprit +3 🌀 Puissance +1 	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +3 🌐 Esprit +3 🌀 Puissance +1 	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +3 🌐 Esprit +3 🌀 Puissance +2
COMBAT	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 12 🚫 Mains nues d20 + 🚫 dégâts d12 + 🌀 	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 12 🚫 Mains nues d20 + 🚫 dégâts d12 + 🌀 	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 13 🚫 Mains nues d20 + 🚫 dégâts d12 + 🌀 	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 13 🚫 Mains nues d20 + 🚫 dégâts d12 + 🌀
CAPACITÉS	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Combat à mains nues <input checked="" type="checkbox"/> Poing de pierre <input checked="" type="checkbox"/> Affinité pour l'eau <input type="checkbox"/> Esquive du félin <input type="checkbox"/> Peau de pierre <input type="checkbox"/> Tremblement de terre 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Combat à mains nues <input checked="" type="checkbox"/> Poing de pierre <input checked="" type="checkbox"/> Affinité pour l'eau <input type="checkbox"/> Esquive du félin <input type="checkbox"/> Peau de pierre <input type="checkbox"/> Tremblement de terre 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Combat à mains nues <input checked="" type="checkbox"/> Poing de pierre <input checked="" type="checkbox"/> Affinité pour l'eau <input type="checkbox"/> Esquive du félin <input type="checkbox"/> Peau de pierre <input type="checkbox"/> Tremblement de terre 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Combat à mains nues <input checked="" type="checkbox"/> Poing de pierre <input checked="" type="checkbox"/> Affinité pour l'eau <input type="checkbox"/> Esquive du félin <input type="checkbox"/> Peau de pierre <input type="checkbox"/> Tremblement de terre

LES LÉGENDAIRES

LE JEU D'AVENTURES



GRYF

JAGUARIAN

Un peu immature, un brin charmeur, Gryf est le plus courageux des Légendaires, à tel point qu'il a tendance à foncer sans réfléchir. Cette impulsivité lui cause parfois des ennuis ! Mi-homme, mi-bête, son nom complet est Gryfenfer, en référence à ses griffes acérées de jaguarian, capables de tout trancher. Quand il était tout petit, il a été capturé et on l'a forcé à combattre dans les arènes, mais il a réussi à s'en échapper.

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
JETONS	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 2 ♥ Points de Vie 14 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 3 ♥ Points de Vie 16 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 3 ♥ Points de Vie 18 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Points d'Action 3 ♥ Points de Vie 20
TRAITS & TESTS	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +3 🌐 Esprit +0 👊 Puissance +2 	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +3 🌐 Esprit +1 👊 Puissance +2 	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +4 🌐 Esprit +1 👊 Puissance +2 	<ul style="list-style-type: none"> 🚫 Adresse +5 🌐 Esprit +1 👊 Puissance +2
COMBAT	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 15 🚫 Mains nues d20 + 🚫 dégâts d12 + 🌐 	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 15 🚫 Mains nues d20 + 🚫 dégâts d12 + 🌐 	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 16 🚫 Mains nues d20 + 🚫 dégâts d12 + 🌐 	<ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Défense 17 🚫 Mains nues d20 + 🚫 dégâts d12 + 🌐
CAPACITÉS	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Attaque assurée <input checked="" type="checkbox"/> Combat à mains nues <input checked="" type="checkbox"/> Charge <input type="checkbox"/> Défense améliorée <input type="checkbox"/> Sens du sacrifice <input type="checkbox"/> Prems 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Attaque assurée <input checked="" type="checkbox"/> Combat à mains nues <input checked="" type="checkbox"/> Charge <input type="checkbox"/> Défense améliorée <input type="checkbox"/> Sens du sacrifice <input type="checkbox"/> Prems 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Attaque assurée <input checked="" type="checkbox"/> Combat à mains nues <input checked="" type="checkbox"/> Charge <input type="checkbox"/> Défense améliorée <input type="checkbox"/> Sens du sacrifice <input type="checkbox"/> Prems 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Attaque assurée <input checked="" type="checkbox"/> Combat à mains nues <input checked="" type="checkbox"/> Charge <input type="checkbox"/> Défense améliorée <input type="checkbox"/> Sens du sacrifice <input type="checkbox"/> Prems