

## Empire d'Ebène :

Au cœur de l'univers des Chroniques de Nebomore, se trouve un Empire éternel. 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 Eglise de Dracaelys, dont la foi et la piété rachètent nos âmes et purgent nos cœurs des démons.

## Système de 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 bretteurs, bourgeois et sorciers chercheront honneur, fortune et gloire. A l'inverse, les chevaliers, médecins et exorcistes vouent leur vie à de plus nobles idéaux. Tandis que pour les gens de peu que sont les voleurs, bardes et sorcelleurs, se satisfont 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. Sur notre site internet, vous trouverez le fil d'actualité twitter avec le #lcnjdr mais aussi les liens vers nos partenaires et illustrateurs. Sans compter notre veille sur le monde du jeu de rôle. Une newsletter vous attend ainsi qu'un flux Rss pour ne rien manquer.

# Les Chroniques de Nebomore

Jeu de Rôle

<http://lcnjdr.wpweb.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.

## Règles du Jeu :

Si votre maître du jeu suit correctement nos règles, il vous suffira de disposer des quelques dés de 10 pour jouer. Avec peut-être deux dés de 6 et une pièce de monnaie dans certains cas. Sans oublier cette feuille de personnage et un crayon à papier. Et une gomme, c'est indispensable ! Plus sérieusement, 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.



# Les Chroniques de Nebomore

## Fiche de Personnage

Nom : Prénom :  
Race : Genre :  
Age : Classe :  
Santé mentale : Corruption :  
Niveau : Bourse :

### Attributs :

Endurance Perception Dextérité Charisme Intelligence  
- - - - -

### Compétences

Base :

-

-

-

-

-

Personnelles :

-

-

-

-

-

-

Talents :

-

### Armes

Principale :

Secondaire :

D'Appoint :

### Armure

Tête :

Torse :

Bras :

Jambes :

Accessoires :

### Inventaire

### Passé du personnage

Lieu de naissance :

Rang social :

Croyance :

Niveau d'étude :

Histoire :

### Description

### Quêtes

### Relations

### Notes

