

Personnage **KRUSH**

## Race

DEMI-ORQUE

## Profil

COMBATTANT

## Niveau

Points de vie / niveau

10

## Caractéristiques

ADRESSE	+0	
ESPRIT	+0	
PUISSANCE	+4	

## Scores

Défense	16	
Points de chance	0	
Points de vie	22	

## CAPACITÉS RACIALES / BONUS

+3 PV. Voir dans le noir total jusqu'à 30 mètres.

## Capacités spéciales

## VOIE DU GUERRIER

- 1  **Double attaque** : vous pouvez faire deux attaques à votre tour, mais vous n'ajoutez pas votre Puissance aux dommages de la seconde attaque.
- 2  **Athlète complet** : vous lancez deux d20 aux tests de course, de saut et d'escalade.
- 3  **Coup de maître** : une fois par combat, sur une attaque de contact réussie, vous pouvez faire tomber un adversaire, le désarmer, l'aveugler, etc. pour 1d6 tours. Contre un Chef, cela ne dure qu'un seul tour.
- 4  **Attaque puissante** : si le résultat de votre d20 d'attaque est supérieur ou égal à la défense de votre cible (sans ajouter votre Puissance), infligez 2d6 de dommages supplémentaires.
- 5  **Attaque circulaire** : vous pouvez attaquer une fois chaque adversaire situé au contact (ne se cumule pas à double attaque).

## Description

Age : 14 ans  
Taille : 1,73 m  
Poids : 75 kg

Krush est si grand et si costaud pour son âge, que de loin on peut le confondre avec un adulte dans la force de l'âge.

Sa peau est toute verte, il possède des oreilles pointues et deux canines qui lui donnent un air féroce.

À voir ses muscles saillants, son armure de métal et sa lourde épée, c'est certain, Krush est un guerrier !



## ÉQUIPEMENT

ÉPÉE LOURDE (D8 PUISSANCE)

ARMURE DE MÉTAL (DÉFENSE 14)

BOUCLIER (DÉFENSE +2)

## OBJETS DE VALEUR

Bourse :



## Personnage MAËLA

Race

ELFE

Profil

MAGE

Niveau Points de vie / niveau

6

## Caractéristiques

ADRESSE	+1	
ESPRIT	+3	
PUISSANCE	+0	

## Scores

Défense	12	
Points de chance	3	
Points de vie	11	

## CAPACITÉS RACIALES / BONUS

+1 en défense. Voir dans la pénombre. Ne pas se perdre en forêt.

## Capacités spéciales

## VOIE DE LA MAGIE

- Familier** : vous invoquez un dragonnet. Vous pouvez voir et entendre par ses sens. Il possède une défense de 13 et, s'il perd un point de vie, il disparaît pour 1 heure. Vous gagnez +1 en Défense lorsque votre dragonnet vous protège.
- Flèche de feu** : un test d'Esprit réussi contre la défense de la cible lui inflige (2d6 + Esprit) dommages de feu.
- Connaissance** : vous lancez deux d20 aux tests de connaissance : histoire, géographie, blasons, magie, langages anciens, etc. Vous pouvez aussi provoquer de petits effets magiques à volonté (allumer une bougie, générer un son, claquer une porte, etc.).
- Invisibilité** : vous vous rendez invisible pendant (1d6 + Esprit) tours. Plus personne ne peut détecter votre présence sauf si vous le voulez. Si vous attaquez ou utilisez une capacité, vous redevenez visible.
- Vol** : vous pouvez voler pendant (1d6 + Esprit) tours. Votre vitesse de déplacement est la même qu'au sol.

## Description

Age : 55 ans  
Taille : 1,55 m  
Poids : 45 kg

Maëla est une magnifique jeune fille dotée d'une surprenante chevelure violette. Un trait elfique, tout comme ses oreilles pointues. Elle est vêtue d'une longue robe assortie à ses cheveux et tient un bâton surmonté d'un rubis rougeoyant. L'adorable dragonnet qui la suit partout est la preuve qu'elle maîtrise la magie...



## ÉQUIPEMENT

BÂTON (D4 ADRESSE)

## OBJETS DE VALEUR

Bourse :

Personnage **KAROOM**

Race

NAÏN

Profil

MYSTIQUE

Niveau

Points de vie / niveau

8

## Caractéristiques

ADRESSE	+0	
ESPRIT	+2	
PUISSANCE	+2	

## Scores

Défense	12	
Points de chance	2	
Points de vie	15	

## CAPACITÉS RACIALES / BONUS

Voir dans le noir jusqu'à 30 m. Ne pas se perdre sous terre. Deux d20 pour résister à la magie.

## Capacités spéciales

## VOIE DU PRÊTRE

1  **Soins** : 2 fois par jour, vous pouvez soigner une créature au contact. Cela lui permet de récupérer (2d8 + Esprit) points de vie. Vous pouvez lancer ce sort une fois supplémentaire par capacité choisie dans la Voie du prêtre.

2  **Arme d'argent** : pendant [1d6 + Esprit] tours, vous ajoutez votre Esprit aux dommages. Contre les démons et les morts-vivants, vous obtenez en plus deux d20 en attaque et 1d6 de dommages supplémentaires.

3  **Délivrance** : en touchant votre cible, vous annulez toutes les pénalités infligées par des capacités (mutilation, douleur, poison, maladie, etc.). Vous pouvez annuler la pétrification (récente) ou la cécité magique par un rituel de 10 minutes.

4  **Intervention divine** : vous faites appel à votre dieu pour changer le cours des événements. Une fois par combat, vous pouvez décider qu'un test (du MJ ou d'un joueur) est un échec ou une réussite, même après avoir pris connaissance du résultat des dés.

5  **Rappel à la vie** : une fois par jour, vous pouvez ramener à la vie une créature humanoïde décédée depuis moins de 10 minutes par point d'Esprit. Vous devez accéder à son corps. Elle s'éveille avec 1 point de vie.

## Description

Âge : 19 ans

Taille : 1,23 m

Poids : 55 kg

Malgré sa petite taille, Karoom n'est pas un enfant, mais un jeune nain, comme l'atteste sa superbe barbe rousse ! Karoom porte avec fierté l'énorme marteau qui lui a été remis pour son initiation de prêtre de Thurdim, le dieu des forgerons. Il devra essayer de s'en montrer digne en étant courageux et en aidant ses compagnons.



## ÉQUIPEMENT

MARTEAU A DEUX MAINS (D8 PUISSANCE)

ARMURE DE CUIR (DÉFENSE 12)

## OBJETS DE VALEUR

Bourse :

Personnage **FÉLINDRA**

Race

HUMAINE

Profil

AVENTURIÈRE

Niveau

Points de vie / niveau

8

## Caractéristiques

ADRESSE	+4	
ESPRIT	+0	
PUISSANCE	+0	

## Scores

Défense	16	
Points de chance	2	
Points de vie	13	

## CAPACITÉS RACIALES / BONUS

+2 points de chance.

## Capacités spéciales

## VOIE DU RÔDEUR

- 1  **Double tir** : vous pouvez faire deux attaques à distance à votre tour, mais vous n'ajoutez pas votre Adresse aux dommages de la seconde attaque.
- 2  **Homme des bois** : vous lancez deux d20 aux tests de survie en pleine nature (chasse, natation, escalade, discrétion, vigilance, connaissance des animaux, etc.).
- 3  **Compagnon animal** : vous pouvez voir par les sens de votre loup et vous lancez deux d20 aux tests pour pister. En combat, il inflige 1d6 dommages par tour à un adversaire. Défense 15, points de vie (niveau x 5).
- 4  **Dans le mille** : si le résultat de votre d20 d'Adresse est supérieur ou égal à la défense de la cible, ajoutez +1d6 aux dommages. Une fois par jour, vous pouvez accomplir une prouesse avec une arme à distance : couper une corde, faire sauter un objet de la main, etc. Cette attaque ne fait alors pas de dommages.
- 5  **Refuge** : vous trouvez toujours un abri et un minimum de nourriture pour vous et 4 alliés. Au matin, tout le monde récupère la moitié de ses points de vie (en plus de la moitié normale).

## Description

Âge : 17 ans  
Taille : 1,64 m  
Poids : 48 kg

Félintra est une étonnante jeune femme, elle a les oreilles légèrement pointues et ses cheveux noirs se teintent de reflets bleus. Sans doute un lointain héritage elfique. Elle ne se sépare jamais de son grand arc en bois et au loin, discrètement, un grand loup noir la surveille et la rejoint parfois le soir lorsqu'elle dort à la belle étoile.



## ÉQUIPEMENT

ÉPÉE COURTE (D6 ADRESSE)

ARC LONG (D8 ADRESSE)

ARMURE DE CUIR (DÉFENSE 12)

## OBJETS DE VALEUR

Bourse :