



Valéros

HUMAIN (H) GUERRIER 1

ALIGN NB INIT +6 VD 9 m

CARAC.

FOR	14
DEX	15
CON	12
INT	13
SAG	8
CHA	10

DÉFENSE

pv	11
AC	17
contact	12, pris au dépourvu 15
Réf	+2, Vig +3, Vol -1

ATTAQUE

Corps à corps épée longue, +4 (1d8+2)
Corps à corps épée longue, +1 (1d8+2)
 épée courte, +1 (1d6+1)
Distance arc court, +3 (1d6)

COMPÉTENCES

Équitation	+6
Escalade	+1
Intimidation	+4
Natation	-4

DONS

Arme de prédilection (épée longue), Chasseur de gros gibier ^{Co}, Combat à deux armes, Science de l'initiative



Équipement de combat feu grégeois ; autre équipement cotte de mailles, épée longue, arc court avec 20 flèches, épée courte, sac à dos, rations (2), corde en soie, 1 po



Séoni

HUMAINE (F) ENSORCELEUSE 1

ALIGN LN INIT +2 VD 12 m

CARAC.

FOR	8
DEX	14
CON	12
INT	10
SAG	13
CHA	15

DÉFENSE

pv	5
AC	12
contact	12, pris au dépourvu 10
Réf	+2, Vig +1, Vol +3

ATTAQUE

Corps à corps bâton, -1 (1d6-1)
Distance dague, +2 (1d4-1)
Sorts préparés (NLS 1, 2 pour évocation)
 1^e (5/jour) – armure de mage, projectile magique
 0 (6/jour) – aspersion acide, détection de la magie, hébètement (DD 12), lecture de la magie
Pouvoirs magiques (NLS 1)
 1/jour – lumières dansantes

COMPÉTENCES

Art de la magie	+6
Bluff	+8
Concentration	+4

DONS

École renforcée (évocation), Esquive, Tatouage varisien (évocation) ^{Co}



Équipement de combat bâton fumigène, sacoche immobilisante ; autre équipement dague, bâton, sac à dos, bâton éclairant (5), rations (4), 27 po



Kyra

HUMAINE (F) PRÊTRE 1 (SARENRAE)

ALIGN NB INIT -1 VD 9 m

CARAC.

FOR	13
DEX	8
CON	14
INT	10
SAG	15
CHA	12

DÉFENSE

pv	10
AC	15
contact	9, pris au dépourvu 15
Réf	-1, Vig +4, Vol +7

ATTAQUE

Corps à corps cimenterre, +1 (1d6+1/ 18-20)
Distance arbalète légère, -1 (1d8/ 19-20)
Attaque spéciale 1/j – renvoi suprême, 4/j – renvoi des morts-vivants (+1, 2d6+2)
Sorts préparés (NLS 2)
 1^e – bénédiction, injonction (DD 13), soins légers ^D
 0 – détection de la magie, lumière, lecture de la magie
^D sort de domaine (guérison, soleil)

COMPÉTENCES

Concentration	+6
Connaissances (religion)	+6
Premiers secours	+4

DONS

Campagnard ^{Co}, Maniement d'une arme de guerre (cimenterre), Volonté de fer



Équipement chemise de mailles, écu en bois, arbalète légère avec 10 carreaux, cimenterre, sac à dos, rations (6), symbol sacré en argent, 12 po



Merisiel

ELFE (F) ROUBLARD 1

ALIGN CN INIT +3 VD 12 m

CARAC.

FOR	12
DEX	17
CON	12
INT	8
SAG	13
CHA	10

DÉFENSE

pv	7
AC	15
contact	13, pris au dépourvu 12
Réf	+6, Vig +1, Vol +1 (+2 contre les enchantements)
Immunité	sommeil

ATTAQUE

Corps à corps rapière, +1 (1d6+1/ 18-20)
Distance dague, +3 (1d4+1/ 19-20)
Attaque spéciale attaque sournoise +1d6

COMPÉTENCES

Acrobaties	+7
Déplacement silencieux	+7
Désamorçage/sabotage	+4
Détection	+5
Discretion	+7
Escalade	+3
Fouille	+4
Intimidation	+2
Perception auditive	+5
Saut	+3

DONS

Citadin (Port-Énigme) ^{Co}, Esquive



Équipement de combat acide, feu grégeois (2) pierre à tonnerre ; autre équipement armure de cuir, dagues (6), rapière, sac à dos, grappin, lanterne à capote, flasque d'huile (5), rations (3), corde en soie, outils de cambrioleur, 25 po