

**VALÉROS**

**Humain (m) Guerrier 7**

ALIGN NB INIT +7 VD 9 m

DÉITÉ Cayden Cailean NÉ À Andoran

**CARAC.**

FOR	16
DEX	16
CON	12
INT	13
SAG	8
CHA	10

**DÉFENSE**

pv	50
AC	20
contact	13, pris au dépourvu 17
Réf	+5, Vig +6, Vol +1

**ATTAQUE**

Corps à corps *épée longue de froid* +1, +12/+7 (1d8+6/19-20/ +1d6 de froid) ou *épée longue de froid* +1, +10/+5 (1d8+6/19-20/ +1d6 de froid) et *épée courte* +1, +10 (1d6+2/19-20)  
**Distance** arc long de maître, +11/+6 (1d8+3/x3)  
**Attaque de base** +7 ; **lutte** +10

**COMPÉTENCES**

Équitation	+13
Escalade	+10
Intimidation	+10
Natation	+7

**DONS**

Arme de prédilection (*épée courte*), Arme de prédilection (*épée longue*), Attaque en puissance, Chasseur de gros gibier <sup>Grd</sup>, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Expertise du combat, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (*épée longue*)



**Équipement de combat** feu grégeois (2), *élixir de souffle enflammé*, *potion d'endurance de l'ours*, *potions de soins modérés* (3) ; **autre équipement** cuirasse +1, *épée longue de froid* +1, *épée courte* +1, arc long composite (+3 en For) avec 20 flèches, dague en argent, *gantelets d'ogre*, sac à dos, rations (6), corde en soie, 30 pp, 17 po

Fils d'un fermier de la tranquille campagne Andorienne, Valéros a passé sa jeunesse à rêver de partir à l'aventure et d'explorer le monde. Et c'est exactement ce qu'il a fait au cours de ces dernières années, en tant que mercenaire de la Bande du Maule, garde du Consortium de l'Aspis ou chasseur de prime, louant son bras à une douzaine d'employeurs différents dans de nombreux pays. La naïveté de sa jeunesse a fait place aux cicatrices et à la résolution d'un guerrier vétérans. Rusé, il estime toutefois que l'approche la plus simple et la plus directe est souvent la meilleure. Il fait preuve d'une patience toute approximative face aux plans alambiqués et aux entourloupes magiques. Noble de nature, Valéros dissimule souvent ses aspirations derrière un comportement vulgaire et grossier. Il prétend qu'il n'y a pas de meilleure façon de terminer une journée d'aventure que par « une soirée de beuverie et une nuit en douce compagnie ».

**SÉONI**

**Humain (f) Ensorceleuse 7**

ALIGN LN INIT +2 VD 12 m

DÉITÉ Pharasma NÉ À Varisia

**CARAC.**

FOR	8
DEX	14
CON	12
INT	10
SAG	13
CHA	18

**DÉFENSE**

pv	26
AC	15
contact	14, pris au dépourvu 13
Réf	+4, Vig +3, Vol +6

**ATTAQUE**

Corps à corps bâton, +2 (1d6-1)  
**Distance** dague de maître, +6 (1d4-1/19-20)  
**Attaque de base** +3, **lutte** +2  
**Sorts préparés** (NLS 7, 8 pour évocation ; contact à distance +5)  
 3<sup>e</sup> (5/jour) – éclair (DD 19), rapidité  
 2<sup>e</sup> (7/jour) – invisibilité, rayon ardent, toile d'araignée  
 1<sup>er</sup> (7/jour) – aggrandissement, armure de mage, bouclier, mains brûlantes (DD 17), projectile magique  
 0 (6/jour) – aspersion acide, détection de la magie, hébètement (DD 14), lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation  
**Pouvoirs magiques** (NLS 7)  
 1/jour – lumières dansantes

**COMPÉTENCES**

Art de la magie	+10
Bluff	+14
Concentration	+11
Détection	+3
Escalade	+2
Perception auditive	+3

**DONS**

École renforcée (évocation), École supérieure (évocation), Esquive, Extension de durée, Tatouage varisien (évocation) <sup>Grd</sup>, Vigilance (quand le familier est à proximité)

**FAMILIER**

Jeune dragon bleu (comme lézard MM page 276)



**Équipement de combat** baguette de soins modérés, parchemin de boule de feu, parchemin de vol, sacoche immobilisante, baguette de projectiles magiques (NLS 3, 50 charges) ; **autre équipement** dague de maître, amulette d'armure naturelle +1, bâton, cape de Charisme +2, anneau de protection +2, sac sans fond, torche éternelle, rations (4), 20 pp, 34 po

Séoni est une aventurière accomplie mais reste une énigme pour ses compagnons. Neutre sur la plupart des sujets, liée par des codes et des mandats qu'elle prend rarement la peine d'expliquer, l'ensorceleuse tient la bride haute à ses émotions. Très attachée aux détails (une particularité qui pousse souvent Mérisiel à l'appeler une « monstreuse maniaque »), Séoni est une planificatrice prudente et méticuleuse, une comptoteuse qui se trouve souvent frustrée par les passages à l'action improvisés de ses compagnons impulsifs. Malgré tout, elle est restée aux côtés de ses camarades dans bien des situations difficiles, ce qui étonne et trouble perpétuellement Valéros qui se pose souvent des questions à haute voix (pas sans une certaine nuance d'appréciation) à propos de la « la sorcière et de ses plans ».

**MERISIEL**

**Elfe (f) Roublard 7**

ALIGN CN INIT +5 VD 12 m

DÉITÉ Calistria NÉ À Absalom

**CARAC.**

FOR 12  
DEX 20  
CON 12  
INT 8  
SAG 13  
CHA 10

**DÉFENSE**

pv 34  
AC 20  
contact 15, pris au dépourvu 15  
Réf +11, Vig +3, Vol +3  
(+5 contre les enchantements)  
Immunité sommeil  
Capacités défensives sens  
des pièges +2, esquive  
instinctive, esquive totale

**ATTAQUE**

Corps à corps rapière acérée +1, +1  
(1d6+2/ 15-20)  
Distance dague, +10 (1d4+1/ 19-20)  
Attaque de base +5; lutte +6

Attaque spéciale attaque sournoise  
+4d6

**COMPÉTENCES**

Acrobaties +13  
Bluff +10  
Crochetage +12  
Déplacement silencieux +10  
Désamorçage/sabotage +9  
Détection +11  
Discrétion +10  
Escalade +3  
Escamotage +12  
Fouille +7  
Intimidation +2  
Perception auditive +9  
Saut +16

**DONS**

Attaque en finesse, Citadin (Port-Énigme)<sup>Cd</sup>, Esquive, Souplesse du serpent



Équipement de combat potion de soins modérés (2), potion d'invisibilité (2) ; autre équipement armure de cuir cloutée +1, dagues (12), rapière acérée +1, amulette d'armure naturelle +1, gants de Dextérité +2, anneau de saut, rations (3), outils de cambrioleur de maître, pierre de jade d'une valeur de 50 po, 70 pp

L'expérience de la vie a appris à Mérisiel à apprécier pleinement la vie au moment présent. En effet, il est impossible de savoir quand les bonnes choses toucheront à leur fin. Elle a tout juste un siècle (encore une adolescente pour son peuple) mais elle s'est déjà habituée à voir ses amis vieillir. Elle est ouverte et exprime ses pensées comme ses émotions et n'hésite jamais à faire savoir quand quelque chose ne lui convient pas. Mérisiel n'a jamais été le couteau le plus affûté du tiroir mais elle compense en transportant une bonne douzaine de lame sur sa personne. Jusque-là, elle n'a jamais été confrontée à un problème qu'elle n'a pu résoudre avec un peu d'acier tranchant. Toujours prête à partir ou en train de préparer sa dernière combine pour un peu d'argent facile, elle est toujours la plus rapide, en toutes circonstances, que ce soit à la course ou avec ses chères lames. De toute façon, elle ne supporterait pas qu'il en soit autrement.

**KYRA**

**humain (f) Prêtre 7**

ALIGN NB INIT -1 VD 9 m

DÉITÉ Sarenrae NÉ À Qadira

**CARAC.**

FOR 13  
DEX 8  
CON 14  
INT 10  
SAG 18  
CHA 12

**DÉFENSE**

pv 49  
AC 20  
contact 10, pris au dépourvu 20  
Réf +2, Vig +8, Vol +13

**ATTAQUE**

Corps à corps cimeterre +1, +8 (1d6+2/ 18-20)  
Distance arbalète légère, +4 (1d8/ 19-20)  
Attaque de base +5 ; lutte +6

Attaque spéciale 1/j – renvoi suprême, 4/j – renvoi des morts-vivants (+3, 2d6+8)

Sorts préparés (NLS 7, contact à distance +4)

4<sup>e</sup> – bouclier de feu<sup>D</sup>, puissance divine, restauration  
3<sup>e</sup> – cécité/surdité (DD 17), dissipation de la magie, guérison des maladies, lumières brûlantes<sup>D</sup>

2<sup>e</sup> – aide, arme spirituelle, force de taureau, métal brûlant<sup>D</sup> (DD 16), résistance aux énergies destructrices

1<sup>er</sup> – bénédiction, bouclier de la foi, faveur divine, injonction (DD 15), sanctuaire (DD 15), soins légers<sup>D</sup>

0 – détection de la magie (2), lumière, lecture de la magie, réparation (2)

<sup>D</sup> sort de domaine (guérison, soleil)

**COMPÉTENCES**

Concentration +12  
Connaissances (religion) +10  
Premiers secours +14

**DONS**

Arme de prédilection (cimeterre), Campagnard<sup>Cd</sup>, Maniement d'une arme de guerre (cimeterre), Magie de guerre, Volonté de fer



Équipement de combat eau bénite (3), baguette de soins modérés (40 charges), autre équipement chemise de mailles +2, écu en acier +1, arbalète légère avec 20 carreaux, cimeterre +1, cape de résistance +1, médaillon de sagesse, anneau de protection +1, sac à dos, rations (4), symbol sacré en or (avec flamme éternelle) d'une valeur de 300 po, 30 pp

Kyra fut une des rares survivantes d'un terrible raid sur sa ville natale. Sur les ruines fumantes de son village, elle jura de consacrer sa vie et son bras armé à Sarenrae. Dotée d'une volonté farouche, fière de sa foi et douée pour manier le cimeterre, Kyra a parcouru un long chemin depuis son baptême du feu. En ce jour fatidique, elle perdit sa famille et son foyer et pourtant, là où un autre esprit plus faible aurait été dévoré par la haine et la soif de revanche, Kyra a trouvé la paix dans la Fleur de l'Aube. Elle a acquis la certitude que, si elle peut empêcher, ne serait-ce qu'une seule personne d'être tuée par des êtres maléfiques, ses propres pertes n'auront pas été vaines. Sa foi est profonde mais elle ne se considère pas comme une évangéliste et garde ses sermons pour ceux qui savent apprécier ses enseignements... une vertu qu'elle a apprise après de nombreuses discussions philosophiques frustrantes avec Valéros et Mérisiel.