

**VALÉROS**

**Humain (m) Guerrier 14**

ALIGN NB INIT +10 VD 9 m

DÉITÉ Cayden Cailean NÉ À Andoran

**CARAC.**

FOR	20
DEX	22
CON	16
INT	13
SAG	8
CHA	10

**DÉFENSE**

pv	123
AC	28
contact	19, pris au dépourvu 22
Réf	+11, Vig +14, Vol +5

**ATTAQUE**

**Corps à corps** épée longue de froid en fer froid +3, +24/+19/+14 (1d8+12/17-20 +1d6 de froid) ou épée longue de froid +3, +22/+17/+12 (1d8+12/17-20 +1d6 de froid) et épée courte +2, +20/+15/+10 (1d6+4/19-20)  
**Distance** arc long composite +1, +21/+16/+11 (1d8+5/x3)  
**Attaque de base** +14 ; **lutte** +19

**COMPÉTENCES**

Équitation	+23
Escalade	+19
Intimidation	+17
Natation	+16

**DONS**

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



Équipement de combat potions de soins modérés (3) ; autre équipement cuirasse de mithral +3, épée longue de froid en fer froid +3, épée courte +2, arc long composite +1 (+4 en For) avec 20 flèches, dague en argent, amulette de Constitution +4, ceinture de force de géant +6, gant de dextérité +4, anneau de protection +2, cape de résistance +2, sac à dos, rations (6), corde en soie, 50 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 14**

ALIGN LN INIT +3 VD 12 m

DÉITÉ Pharasma NÉ À Varisia

**CARAC.**

FOR	8
DEX	16
CON	12
INT	10
SAG	13
CHA	24

**DÉFENSE**

pv	50
AC	23
contact	15, pris au dépourvu 20
Réf	+7, Vig +5, Vol +10

**ATTAQUE**

**Corps à corps** bâton de feu, +6 (1d6-1)  
**Attaque de base** +7, **lutte** +6  
**Sorts préparés** (NLS 14, 15 pour évocation)  
 7<sup>e</sup> (4/jour) – rayon prismatique (DD 26)  
 6<sup>e</sup> (6/jour) – éclair multiple (DD 25), vision lucide  
 5<sup>e</sup> (7/jour) – cône de froid (DD 24), téléportation, renvoi  
 4<sup>e</sup> (7/jour) – invisibilité suprême, mur de feu, porte dimensionnelle, tempête de grêle  
 3<sup>e</sup> (7/jour) – dissipation de la magie, éclair (DD 22), rapidité, vol  
 2<sup>e</sup> (8/jour) – image miroir, invisibilité, rayon ardent, résistance aux énergies, toile d'araignée  
 1<sup>e</sup> (8/jour) – aggrandissement, armure de mage, bouclier, endurance aux énergies destructrices, mains brûlantes (DD 20), projectile magique  
 0 (6/jour) – aspersion acide, détection de la magie, hébètement (DD 17), lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, rayon de givre, signature magique  
**Pouvoirs magiques** (NLS 10)  
 1/jour – lumières dansantes

**COMPÉTENCES**

Art de la magie	+17
Bluff	+24
Concentration	+18
Détection	+3
Escalade	+2
Perception auditive	+3

**DONS**

École renforcée (évocation), École supérieure (évocation), Efficacité des sorts accrue, Esquive, Extension de durée, Quintessence des sorts, Tatouage varisien (évocation) <sup>CS</sup>, Vigilance (quand le familier est à proximité)

**FAMILIER**

Dragon bleu (comme lézard MM page 276)



Équipement de combat potion de soins modérés, sceptre de métamagie mineure, bâton de feu (50 charges), parchemin de boule de feu, baguette de projectiles magiques (NLS 9, 50 charges) ; autre équipement dague de maître, amulette d'armure naturelle +3, cape de Charisme +6, bracelets d'armure +5, gants de Dextérité +2, anneau de protection +2, sacs sans fond, torche éternelle, rations (4), 23 pp, 29 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 « monstrueuse 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 14**

ALIGN CN INIT +8 VD 12 m

DÉITÉ Calistria NÉ À Absalom

**CARAC.**

FOR 12  
DEX 26  
CON 12  
INT 8  
SAG 13  
CHA 10

**DÉFENSE**

pv 65  
AC 28  
contact 18, pris au dépourvu 23

Réf +18, Vig +5, Vol +5  
(+6 contre les enchantements)

Immunité sommeil

Capacités défensives sens  
des pièges +4, esquive  
instinctive, esquive totale

**ATTAQUE**

Corps à corps rapière acérée +2,  
+20/+15 (Id6+2/15-20)

Distance dague de maître,  
+19/+14 (Id4+1/19-20)

Attaque de base +10; lutte +11

Attaque spéciale attaque sournoise

+7d6, attaque handicapante, es-  
quive instinctive supérieure

**COMPÉTENCES**

Acrobaties +25  
Bluff +13  
Crochetage +17  
Déplacement silencieux +21  
Désamorçage/sabotage +14  
Détection +14  
Discrétion +21  
Escalade +3  
Escamotage +17  
Fouille +14  
Intimidation +2  
Perception auditive +12  
Saut +29

**DONS**

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



Équipement de combat potion de soins modérés (2) ; autre équipement armure de cuir cloutée d'ombre et de déplacement furtif +5, dagues (12), rapière acérée +2, amulette d'armure naturelle +2, bottes de sept lieues, gants de Dextérité +6, anneau de saut, anneau d'invisibilité, anneau de protection +3, rations (3), outils de cambrioleur de maître, pierre de jade d'une valeur de 50 po, 15 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 14**

ALIGN NB INIT -1 VD 9 m

DÉITÉ Sarenrae NÉ À Qadira

**CARAC.**

FOR 13  
DEX 8  
CON 14  
INT 10  
SAG 24  
CHA 12

**DÉFENSE**

pv 94  
AC 26  
contact 11, pris au dépourvu 26

Réf +5, Vig +13, Vol +20

**ATTAQUE**

Corps à corps cimeterre saint +2, +14/+9  
(Id6+3/18-20)

Attaque de base +10; lutte +11

Attaque spéciale 1/1 – renvoi suprême, 8/1 – renvoi  
des morts-vivants (+3, 2d6+15)

Sorts préparés (NLS 14, contact à distance +4)

7<sup>e</sup> – destruction (DD 24), dissipation de la magie (incan-  
tation rapide), rayon de soleil (DD 24)<sup>o</sup>

6<sup>e</sup> – barrière de lames (DD 23), dissipation suprême,  
festin des héros, guérison suprême<sup>o</sup> (2)

5<sup>e</sup> – colonne de feu<sup>o</sup> (DD 22), convocation de monstres V,  
exécution (DD 22), résistance à la magie

4<sup>e</sup> – bouclier de feu<sup>o</sup>, liberté de mouvement, marche dans  
les airs, puissance divine, restauration

3<sup>e</sup> – dissipation de la magie (2), guérison des maladies,  
lumière du jour, lumières brillantes<sup>o</sup>, prière (2)

2<sup>e</sup> – aide, arme spirituelle (2), force de taureau,  
métal brillant<sup>o</sup> (DD 19), résistance aux énergies  
destructrices (2)

1<sup>er</sup> – bénédiction (2), bouclier de la foi (2), faveur divine  
(2), injonction (DD 16), sanctuaire (DD 19),  
soins légers<sup>o</sup>

0 – détection de la magie (2), lumière, réparation (3)

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

**COMPÉTENCES**

Concentration +19  
Connaissances (religion) +17  
Premiers secours +22

**DONS**

Arme de prédilection (cime-  
terre), Campagnard<sup>Cd</sup>, Emprise  
sur les morts-vivants, Incantation  
rapide, Maniement d'une arme  
de guerre (cimeterre), Magie de  
guerre, Volonté de fer



Équipement de combat eau bénite (3), parchemin de résurrection, baguette de soins importants (50 charges), baguette de restauration (25 charges), autre équipement chemise de mailles +4, écu en acier +4, cimeterre saint +2, cape de résistance +2, médaillon de sagesse +6, anneau de protection +2, sac à dos, rations (4), symbol sacré en or (avec flamme éternelle) d'une valeur de 300 po, 42 pp, 5 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.