

EZREN

Humain (m) Magicien 4

ALIGN NB INIT +3 VD 9 m

DÉITÉ Athé NÉ À Absalom

CARAC.

FOR 11
DEX 9
CON 12
INT 17
SAG 15
CHA 9

DÉFENSE

pv 15
AC 11
contact 10, pris au dépourvu 11
Réf +0, Vig +4, Vol +6

ATTAQUE

Corps à corps canne, +2 (1d6)
Distance arbalète légère +1 (1d8/19-20)
Attaque de base +2 ; lutte +2

Sorts préparés (NLS 4, contact à distance +1)
2° – force de taureau, rayon ardent, toile d'araignée (DD 15)
1° – alarme, bouclier du mage, projectile magique (2)
0° – détection de la magie (2), hébètement (DD 13), lumière

COMPÉTENCES

Art de la magie +10
Concentration +8
Connaissances (géographie) +10
Connaissances (histoire) +10
Connaissances (mystères) +10
Connaissances (plans) +4
Estimation +6

DONS

Écriture de parchemin, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

FAMILIER

Sournois (belette, MdM, 282)



Équipement de combat bâton de projectile magique (NLS 1, 50 charges), feu grégeois (2), potion de soins modérés ; autre équipement bracelet d'armure +1, canne (matraque), dague, arbalète légère et 20 carreaux, perle de thaumaturgie de niveau 1, sac à dos, rations (6), étui à parchemin, grimoire, bourse de composantes de sorts, deux perles de 50 po chaque, 55 po

Fils d'un marchand d'épices prospère de l'un des districts les plus riches d'Absalom, Ezren a eu une enfance heureuse. Tout cela changea le jour où l'église d'Abadar accusa son père d'hérésie. Ezren passa la majeure partie de sa vie adulte à essayer de redorer la réputation ternie de son père et, quand il découvrit la preuve de sa culpabilité, il réalisa qu'il avait sacrifié sa vie à un mensonge. Il abandonna alors sa famille et partit à la recherche d'une vie nouvelle. Privé des membres agiles de sa jeunesse, Ezren adopta naturellement une vie de magicien et se révéla rapidement un autodidacte de talent. Bien qu'il débâte souvent des vertus de la religion avec Seelah et que son sens de l'humour atrophié en fasse la victime des plaisanteries de Lem, ses jeunes compagnons de voyage apprécient son expérience du monde et son esprit rusé.

SEELAH

Humain (f) Paladin 4

ALIGN LB INIT +0 VD 6 m

DÉITÉ Iomédoé NÉ À Katapesh

CARAC.

FOR 16
DEX 10
CON 14
INT 8
SAG 13
CHA 12

DÉFENSE

pv 34
AC 20
contact 10, pris au dépourvu 20
Réf +2, Vig +7, Vol +3

ATTAQUE

Corps à corps épée longue +1, +9 (1d8+4/19-20)
Distance arc long composite de maître, +5 (1d8+3/x3)
Attaque de base +4 ; lutte +7
Attaque spéciale châtement du mal 1/j, imposition des mains (8 pv/jour), renvoi des morts-vivants (+3, 2d6+2, niveau 1)

Pouvoir magique (NLS 4)
À volonté – détection du mal
Sorts préparés (NLS 2)
1° – restauration partielle
Particularités Aura de courage, grâce divine, santé divine

COMPÉTENCES

Connaissances (religion) +4
Équitation +4
Psychologie +6

DONS

Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Combat monté



Équipement de combat eau bénite (2), baguette de soins légers (50 charges) ; autre équipement armure à plaques, écu en acier, épée longue +1, dague, arc long composite (For +3) de maître, et 20 flèches, cape de résistance +1, sac à dos, rations (4), symbol divin en argent, 33 po

Les parents de Seelah furent tués par des pillards gnolls quelques mois à peine après s'être installés à Solku. Quand un groupe de chevaliers de Iomédae arriva pour défendre le village, Seelah fut émerveillée par leurs armures rutilantes. Elle vola le heaume de l'une des paladines mais fut bien vite dévorée par le remord. Pire encore, avant même qu'elle n'ait pu restituer le casque à sa propriétaire, celle-ci fut tuée lors de la bataille de la Grêle Rouge. Rongée par la culpabilité, Seelah confessa son crime aux paladins et jura fidélité à leur cause. Au fil des ans, sa culpabilité s'est transformée en une puissante conviction. Son charme indéniable et sa voix puissante en font souvent le chef de son groupe de compagnons. Elle apprécie la sagesse d'Ezren et les convictions de Harsk mais c'est l'irrévérencieux Lem qui l'amuse le plus, même si elle trouve qu'il en fait trop parfois.

HARSK

Nain (m) Rôdeur 4

ALIGN LN INIT +3 VD 6 m

DÉITÉ Torag

NÉ À Druma

CARAC.

| | |
|-----|----|
| FOR | 14 |
| DEX | 16 |
| CON | 15 |
| INT | 10 |
| SAG | 12 |
| CHA | 6 |

DÉFENSE

| | |
|---|--|
| pv 29 | |
| AC 16 | |
| contact 13, pris au dépourvu 13 | |
| +4 contre les géants | |
| Réf +8, Vig +7, Vol +3 | |
| +2 contre les poisons, les sorts et les pouvoirs magiques | |

ATTAQUE

Corps à corps grande hache de maître, +7 (ld2+3/x3)
Distance arbalète lourde +1 +8 (ld0+1/19-20)
Attaque de base +4 ; **lutte** +6
Attaque spéciale ennemi favori (+2 contre les géants), +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes
Sorts préparés (NLS 2)
 1^o – enchevêtrement (DD 12)
Particularités connaissance de la pierre, stabilité, vision dans le noir (18 m)

COMPÉTENCES

| | |
|------------------------|-----|
| Déplacement silencieux | +10 |
| Détection | +8 |
| Discrétion | +10 |
| Dressage | +2 |
| Perception auditive | +8 |
| Premiers secours | +8 |
| Survie | +8 |

DONS

Endurance, Pistage, Rechargement rapide (arbalète lourde), Tir à bout portant, Tir rapide

COMPAGNON ANIMAL

Mordeur (blaireau, MdM, 268)



Équipement de combat antidote, *potion de soins modérés*, *potions de passage sans trace* (2), bâton fumigène, sacochette immobilisante ; **autre équipement** armure de cuir +1, grande hache de maître, arbalète lourde +1 et 30 carreaux, sac à dos, rations (4), sifflet, pot de thé, 41 po

Décidément, Harsk n'a rien d'un nain ordinaire : il aime les vastes plaines à ciel ouvert, méprise le goût de l'alcool et préfère livrer bataille à distance plutôt qu'au corps à corps. Mais peu de gens osent se moquer de cela car si Harsk tient quelque chose des nains, c'est bien son caractère grincheux et colérique. Cette colère est née à la mort de son frère et de son groupe de compagnons. Ils furent tous tués par des géants et Harsk arriva un instant trop tard pour sauver son frère. La haine des géants façonna la vie de Harsk. Il préfère un thé bien fort à de l'alcool (pour garder les idées claires), il aime les étendues sauvages de la surface (car c'est là que se trouvent les géants), et il privilégie l'arbalète à la hache (ce qui lui permet d'entamer le combat plus rapidement). Ses compagnons accordent une grande valeur à ses dons de combattant même s'ils ont parfois un peu peur de lui.

LEM

Halfelin (m) Barde 4

ALIGN CB INIT +3 VD 6 m

DÉITÉ Shelyn

NÉ À Chéliax

CARAC.

| | |
|-----|----|
| FOR | 8 |
| DEX | 16 |
| CON | 13 |
| INT | 12 |
| SAG | 8 |
| CHA | 16 |

DÉFENSE

| | |
|---------------------------------|--|
| pv 20 | |
| AC 18 | |
| contact 15, pris au dépourvu 15 | |
| Réf +9, Vig +4, Vol +5 | |
| +2 contre la peur | |

ATTAQUE

Corps à corps épée courte, +3 (ld4-1/19-20)
Distance fronde de maître, +9 (ld3-1)
Attaque de base +3 ; **lutte** +1
Attaques spéciales musique de barde 4/j (contre-chant, fascination, inspiration talentueuse, inspiration vaillante +1)
Sorts connus (NLS 4)
 2^e (1/jour) – *image miroir*, *soins modérés*
 1^o (3/jour) – *fou rire* (DD 14), *image silencieuse* (DD 15), *soins légers*
 0^o (2/jour) – *détection de la magie*, *convocation d'instrument*, *lumière*, *message*, *prestidigitation*, *son imaginaire* (DD 14)

COMPÉTENCES

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Acrobaties | +10 |
| Bluff | +10 |
| Concentration | +8 |
| Déplacement silencieux | +5 |
| Diplomatie | +12 |
| Discrétion | +7 |
| Escalade | +1 |
| Perception auditive | +3 |
| Représentation (instruments à vent) | +8 |
| Représentation (scène) | +10 |
| Saut | +3 |
| Savoir bardique | +5 |
| Utilisation d'objet magique | +10 |

DONS

École renforcée (illusion), Esquive



Équipement de combat baguette de soins légers (NLS 1, 50 charges), **autre équipement** armure de cuir +1, épée courte, fronde de maître et 20 billes, cape de résistance +1, anneau de protection +1, sac à dos, flûte de maître, rations (6), bourse de composantes de sorts, bâton éclairant (3), 60 po

Bien que Lem fût élevé dans un cocon luxueux, sa vie n'eut rien d'enviable. Né esclave, il fut vendu une demi-douzaine de fois à différents nobles avant même d'avoir deux ans. Il grandit comme esclave dans l'empire démoniaque du Chéliax et fut donc exposé à un incroyable éventail d'actes décadents et de débauches. Il parle rarement de son enfance mais on peut en voir les séquelles dans son mépris de l'ordre et des lois, et dans son intolérance face à la moindre cruauté. Toujours prêt à se ranger du côté des opprimés, Lem a vite appris que sa force résidait dans son optimisme et son sens de l'humour, des caractéristiques qui compensent sa petite taille et son impulsivité. Lem voyage avec ses compagnons pour des raisons qui varient en fonction du jour et de son humeur, mais il apprécie leur force... et les sources d'inspiration comique infinies que lui offrent leurs singeries.