

## Maëla Elethian



**Race :** haute-elfe **Taille :** 1,88 m  
**Profil :** magicienne **Poids :** 60 kg  
**Sexe :** féminin **Cheveux :** violets  
**Âge :** 128 ans **Yeux :** blancs  
**Niveau :** ① 2 3 4 5

### Description

Devant vous se tient une magnifique elfe, grande, fine et gracile. Sa peau de nacre, son visage aux contours parfaits et symétriques dégagent une beauté froide mais étrange. De sa chevelure flottante surgissent deux longues oreilles pointues. Elle est vêtue d'une somptueuse robe elfique bleue et or, et elle tient en main un grand bâton de bois sculpté au bout duquel luit une gemme rose. Elle ne se déplace jamais sans son animal de compagnie, un petit dragon rouge, ni sans ses étuis à parchemin.

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	8	-1
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	14	+2
<b>CON</b> CONSTITUTION	10	+0
<b>INT</b> INTELLIGENCE	16	+3
<b>SAG</b> SAGESSE	10	+0
<b>CHA</b> CHARISME	15	+2

en armure

**INITIATIVE** 14

Valeur DEX + Bonus

**DEFENSE** 13

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

**DV**  
DÉS DE VIE d4

**PV**  
POINTS DE VIE 4

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION** 1d4+1

### COMBAT

		Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Bâton	+1	(1d4-1)
	Dague	+1	1d4-1
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV			
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = INT + NIV	Projectile magique (portée : 20 m)	auto	1d4

### CAPACITES

**Capacité raciale :** **Lumière des étoiles :** Pour une haute elfe, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	Magie destructrice	Magie protectrice	Magie universelle
<b>1</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Projectile magique (L)* :</b> 1d4 DM (1d6 au rang 4) sur une cible visible située à moins de 50 mètres (pas de test d'attaque).	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Armure de mage (L)* :</b> +4 à la DEF pour le reste du combat. Cumulé à une armure physique, le bonus est divisé par 2 (+2 DEF).	<input type="checkbox"/> <b>Lumière (L)* :</b> Rayon de 20 mètres pendant 10 minutes. +2 par rang dans cette Voie aux tests d'INT basés sur la connaissance et l'érudition.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Rayon affaiblissant (L)* :</b> Attaque magique réussie (30 m) : -2 aux tests de FOR, d'attaque au contact et de dégâts pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours.	<input type="checkbox"/> <b>Chute ralentie (L)* :</b> Une cible à moins de 10 mètres peut chuter de 6 mètres par rang sans subir de blessure.	<input type="checkbox"/> <b>Détection de la magie (L)* :</b> détecte la présence de toute inscription et objet magique dans les 15 mètres. Analyse les objets magiques.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Flèche enflammée (L)* :</b> Attaque magique réussie (30 m) : [1d6 + Mod. d'INT] DM. Chaque tour, 1d6 DM (s'arrête sur un résultat de 1 à 3).	<input type="checkbox"/> <b>Flou (L)* :</b> Pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours, tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.	<input type="checkbox"/> <b>Invisibilité (L)* :</b> Se rendre invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Attaquer ou utiliser une capacité limitée arrête l'invisibilité.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Boule de feu (L)* :</b> [4d6 + Mod. d'INT] DM (réduits de moitié si attaque ratée ou test DEX diff. 10 + Mod. d'INT réussi). (30 m, rayon 6 m)	<input type="checkbox"/> <b>Cercle de protection (L)* :</b> Pour 3 personnes. Une fois par tour, un test d'attaque magique en opposition réussi annule une attaque magique.	<input type="checkbox"/> <b>Vol (L)* :</b> Permet de voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Rituel de puissance (L)* :</b> utiliser un d12 en attaque au lieu du d20 : ajoute 2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> <b>Arrêt du temps (L)* :</b> Pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours, seul le magicien peut agir tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui.	<input type="checkbox"/> <b>Intelligence héroïque :</b> INT augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests d'INT.

### EQUIPEMENT

Bâton (DM 1d4)	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Dague (DM 1d4)	briquet en silex, outre et gamelle
Robe elfique (DEF +1)	Potion de soin (1d8+Niv) <input type="checkbox"/>
Bourse :	pp po 5 pa 10 pc



## Caliostro



**Race :** humain      **Taille :** 1,70 m  
**Profil :** ensorceleur      **Poids :** 70 kg  
**Sexe :** masculin      **Cheveux :** aucun  
**Âge :** 19 ans      **Yeux :** rouges  
**Niveau :** ① 2 3 4 5

### Description

Caliostro avait un talent naturel pour la magie. La magicienne elfe de son village s'en aperçu dès ses premiers pas. Avec l'accord de ses parents, des fermiers très pauvres qui élevaient cinq enfants, elle le confia à un maître ensorceleur. Douze années ont été nécessaires à Caliostro pour maîtriser son pouvoir. Enfin son maître, lui a remis son précieux bâton et lui a signifié qu'il devait voler de ses propres ailes. Après un long voyage, le jeune ensorceleur est enfin de retour.

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	10	+0
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	13	+1
<b>CON</b> CONSTITUTION	12	+1
<b>INT</b> INTELLIGENCE	13	+1
<b>SAG</b> SAGESSE	11	+0
<b>CHA</b> CHARISME	16	+3

+1  
en armure

**INITIATIVE** 13

Valeur DEX + Bonus

**DEFENSE** 11

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

**DV**

DÉS DE VIE

d4

**PV**

POINTS DE VIE

5

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION**

1d4+2

### COMBAT

		Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Bâton rubis	+1	1d8+1
	Dague	+1	1d4+1
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV			
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = CHA + NIV	Rayon du bâton rubis (portée : 10 m) (L)	+4	1d4+3

### CAPACITES

**Capacité raciale :** **Instinct de survie :** Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	Air	Illusion	Envoûteur Résister immunise pendant 24h
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> Murmures dans le vent (L)* : Message jusqu'à 100 m par rang dans la voie. L'ensorceleur doit connaître sa cible ou la voir.	<input checked="" type="checkbox"/> Image décalée (L)* : Pendant 8 tours, lorsqu'une attaque le touche, l'ensorceleur lance 1d6 : sur 5-6, il ne subit pas les DM.	<input checked="" type="checkbox"/> Injonction (L)* : Ordre simple, non dangereux, compréhensible. Attaque magique opposée (20 m) opposé réussi : exécuté dans le prochain tour.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> Sous-tension (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, 1d6 DM si touché ou blessé. Attaque magique (10 m) inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM.	<input type="checkbox"/> Mirage (L)* : Visuelle et sonore, [5 + Mod. de CHA] minutes (ou tours si animée), 10 m de coté / rang et portée de 500 m (50 m si animée).	<input type="checkbox"/> Sommeil (L)* : [1d6 + Mod. de CHA] cibles, diamètre 10 m, portée 20 m, PV max inférieur ou égal à attaque magique, [5 + Mod. de CHA] minutes.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> Télékinésie (L)* : Objet ou cible volontaire de 50 kg / rang, portée de 20 m, 10 m par action de mouvement et durée [5+Mod. de CHA] tours.	<input type="checkbox"/> Imitation (L)* : Créature de taille proche (+ ou - 50 cm), vue pendant l'incantation. Durée [5 + Mod. de CHA] minutes. Etre touché arrête le sort.	<input type="checkbox"/> Confusion (L)* : Attaque magique (20 m), [3 + Mod. de CHA] tours 1d6 : 1-3 pas d'action, 4-6 attaque le plus proche. SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] met fin au sort.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> Foudre (L)* : Test d'attaque magique (sur ligne de 10 m) pour [4d6 + Mod. de CHA] DM. Test de DEX diff. [12 + Mod. de DEX] : DM / 2.	<input type="checkbox"/> Dédoublement (L)* : Attaque magique (20 m), une fois par combat par cible, pendant [5 + Mod. de CHA] tours. PV et DM divisés par 2.	<input type="checkbox"/> Amitié (L)* : Attaque magique (10 m) contre le max de PV d'un humanoïde : amitié. 1 fois / jour, SAG difficulté [12 + Mod. de CHA] pour résister.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> Forme éthérée (L)* : Translucide et intangible pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Passe à travers les obstacles et ne peut subir aucun DM physique.	<input type="checkbox"/> Tueur fantasmagorique (L)* : 1 / jour / créature de niveau égal ou inférieur, attaque magique en opposition, 20 m, test de SAG [10 + Mod. de CHA] : 0 PV ou renversé.	<input type="checkbox"/> Domination (L)* : Attaque magique opposée (20 m) : contrôle pendant [1d4 + Mod. de CHA] min. Si DM, SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] pour résister.

### EQUIPEMENT

Bâton rubis (DM 1d6) – au prix d'une action limitée, il peut produire un rayon lumineux d'une portée de dix mètres. Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige [1d4+Mod. de CHA] DM.	Sac d'aventurier : couverture, torche, briquet en silex, outre et gamelle
Dague (DM 1d4)	Potion de soin (1d8+Niv) <input type="checkbox"/>
Bourse :	pp po 5 pa 10 pc

## Krush



**Race :** demi-orque **Taille :** 1,98 m

**Profil :** guerrier **Poids :** 110 kg

**Sexe :** masculin **Cheveux :** noirs

**Âge :** 21 ans **Yeux :** rouges

**Niveau :** ① 2 3 4 5

## Description

Même comparé à d'autres demi-orques, Krush est une véritable montagne de muscles. Deux mètres de haut, une charpente épaisse et lourde, des bras gros comme des chênes ! Ses yeux rouges et sa grande crête noire lui donnent un air menaçant. Pour ne rien arranger, deux crocs protubérants déforment sa mâchoire inférieure. Sa peau verte est couverte d'une terrifiante armure de plaques forgée dans un acier sombre comme la nuit. Au combat, il manie un grand bouclier et une grande épée orque qui semble avoir beaucoup servi.

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	16	+3
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	11	+0
<b>CON</b> CONSTITUTION	16	+3
<b>INT</b> INTELLIGENCE	8	-1
<b>SAG</b> SAGESSE	12	+1
<b>CHA</b> CHARISME	8	-1

-5  
en armure

**INITIATIVE** 14

Valeur DEX + Bonus

**DEFENSE** 17

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

**DV**  
DÉS DE VIE d10

**PV**  
POINTS DE VIE 13

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION** 1d10+4

### COMBAT

		Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Épée longue	+5	1d8+3
	Dague	+4	1d4+3
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV			
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = INT + NIV			

### CAPACITES

**Capacité raciale :** **Vision de l'obscur :** dans le noir total, le demi-orque voit comme dans la pénombre jusqu'à 20 m et perçoit les formes chaudes jusqu'à 30 m.

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	<b>Maître d'arme</b>	<b>Combat</b>	<b>Résistance</b>
<b>1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Arme de prédilection : +1 en attaque lorsqu'une épée longue est utilisée.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vivacité : Le guerrier gagne +3 en Initiative.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Robustesse : Le guerrier gagne 3 PV supplémentaires au Rang 1, puis 3 PV de plus au Rang 3 de cette Voie et enfin 3 PV au Rang 5.</li> </ul>
<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Science du critique : Critiques sur 19-20 (18-20 avec une rapière ou une Vivelame).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Désarmer (L) : Attaque au contact opposée, l'arme de son adversaire tombe au sol (au loin avec une réussite de 10 points ou plus).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Armure naturelle : Le guerrier a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.</li> </ul>
<b>3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spécialisation : Lorsque le guerrier emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Double attaque (L) : Le guerrier peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Second souffle (L) : Une fois par combat, ne pas attaquer pour gagner [1d10 + niveau + Mod. de CON] PV.</li> </ul>
<b>4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Attaque parfaite (L) : Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, faites de même pour les dégâts que vous lancez 2 fois.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Attaque circulaire (L) : Le guerrier peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dur à cuire : +5 aux tests de CON. A 0 PV, peut continuer à agir pendant un ultime tour avant de tomber inconscient.</li> </ul>
<b>5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riposte : En plus de son action normale, une fois par tour, si un adversaire rate une attaque de contact contre lui : attaque gratuite.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Attaque puissante : utiliser 1d12 en attaque au contact au lieu du d20 pour ajouter 2d6 aux DM.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Constitution héroïque : CON augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de CON.</li> </ul>

### EQUIPEMENT

Épée longue (DM 1d8)	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Cotte de maille (DEF +5)	briquet en silex, outre et gamelle
Bouclier (DEF +2)	
Bijoux divers (pour 10 pa)	
Bourse :	pp po 5 pa 10 pc

## Ninuette



**Race :** humaine    **Taille :** 1,68 m  
**Profil :** barde    **Poids :** 55 kg  
**Sexe :** féminin    **Cheveux :** gris  
**Âge :** 21 ans    **Yeux :** bleus  
**Niveau :** ① 2 3 4 5

## Description

Cette étonnante jeune femme aux cheveux d'argent a quitté Clairval, il y a bien longtemps, pour parcourir le monde et apprendre l'art de la musique. Aujourd'hui apaisée, elle revient sur les lieux de sa naissance pour chanter les légendes des terres lointaines à l'occasion de la fête organisée pour le nouveau temple. Elle entretient des relations tendues avec son père Beltram, le charpentier qui ne lui a pas pardonné son départ.

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	10	+0
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	16	+3
<b>CON</b> CONSTITUTION	11	+0
<b>INT</b> INTELLIGENCE	13	+1
<b>SAG</b> SAGESSE	10	+0
<b>CHA</b> CHARISME	15	+2

+0  
en armure

**INITIATIVE** 16

Valeur DEX + Bonus

**DEFENSE** 16

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

**DV**  
DÉS DE VIE d6

**PV**  
POINTS DE VIE 6

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION** 1d6+1

### COMBAT

	Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Rapier (critique sur 19-20 au d20)	+4 / 1d6
	Dague	+4 / 1d4
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV		
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = CHA + NIV		

### CAPACITES

**Capacité raciale :** **Instinct de survie :** Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	Éscrime	Musicien	Séduction
<b>1</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Précision :</b> Score d'attaque à distance pour combattre au contact avec une arme à une main.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Chant des héros (L) :</b> Tous les alliés à portée de voix obtiennent un bonus de +1 à tous leurs tests pendant 7 tours.	<input type="checkbox"/> <b>Charmant :</b> +2 par rang atteint dans cette voie pour tous les tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Intelligence du combat :</b> Le barde ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.	<input type="checkbox"/> <b>Attaque sonore (L)* :</b> Attaque magique réussie : [1d6 + Mod. de CHA] DM à toutes les cibles faisant face sur une portée de 10 m.	<input type="checkbox"/> <b>Dentelles et rapier :</b> Sans armure et avec une rapière ou une épée, le barde obtient +1 / rang en DEF contre les attaques au contact.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Feinte (L) :</b> Attaque normal à ce tour mais aucun dégât. Au tour suivant, sur le même adversaire, +5 en attaque et, si feinte réussie, +2d6 DM.	<input type="checkbox"/> <b>Zone de silence (L)* :</b> 5 mètres de diamètre, portée 30 mètres, pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours. -2 à tous les tests d'attaque magique.	<input type="checkbox"/> <b>Arme secrète :</b> Une fois par combat, test de CHA (difficulté = INT de son adversaire de sexe opposé) : -10 en attaque et en DEF pendant 1 tour.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Attaque flamboyante (L) :</b> Attaque de contact avec un bonus d'attaque et de DM égal à son Mod. de CHA.	<input type="checkbox"/> <b>Danse irrésistible (L)* :</b> Attaque magique : la cible subit un malus de -4 aux tests d'attaque et en DEF pendant [1d4 + Mod. de CHA] tours.	<input type="checkbox"/> <b>Suggestion (L)* :</b> 1 fois / jour, attaque magique (diff. = PV max) : exécute demande durant 24 h. INT (diff. 10) pour les actions suicidaires.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Botte mortelle :</b> Si score total d'attaque au contact supérieur ou égal à la DEF +10, +2d6 DM.	<input type="checkbox"/> <b>Musique fascinante (L)* :</b> Toutes les créatures d'un type aux PV inférieurs ou égaux à [5 + Mod. de CHA] dans un rayon de 30 m suivent le barde.	<input type="checkbox"/> <b>Charisme héroïque :</b> CHA augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de CHA.

### EQUIPEMENT

Rapier (DM 1d6 ; critique 19-20)	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Dague (DM 1d4)	briquet en silex, outre et gamelle
Armure de cuir renforcé (DEF +3)	Flûte
Bijoux divers (pour 5 pa)	
Bourse :	pp po 5 pa 10 pc

## Urd Macheloup



**Race :** humain      **Taille :** 1,90 m  
**Profil :** barbare      **Poids :** 95 kg  
**Sexe :** masculin      **Cheveux :** roux  
**Âge :** 22 ans      **Yeux :** gris  
**Niveau :** ① 2 3 4 5

### Description

Après la tragédie survenue trente ans plus tôt à Clairval, la famille d'Urd s'exila loin au nord pour oublier. Urd grandit dans un milieu naturel sauvage et glacial avec la nostalgie du climat plus clément où il avait vécu ses premières années. Devenu adulte, il est revenu vérifier si la douceur de vivre du Sud correspond à ses souvenirs d'enfance.

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	17	+3
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	11	+0
<b>CON</b> CONSTITUTION	16	+3
<b>INT</b> INTELLIGENCE	10	+0
<b>SAG</b> SAGESSE	13	+1
<b>CHA</b> CHARISME	8	-1

en armure -2

### INITIATIVE

12

Valeur DEX + Bonus

### DEFENSE

12

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

**DV**  
DÉS DE VIE

d12

**PV**  
POINTS DE VIE

15

POINTS DE VIE RESTANTS

### RECUPERATION

1d12+4

### COMBAT

		Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Hache à deux mains	+4	2d6+3
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV	Javelot (portée : 20 m)	+1	1d6
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = INT + NIV			

### CAPACITES

**Capacité raciale :** **Instinct de survie :** Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	Rage	Pourfendeur	Primitif
<b>1</b>	■ <b>Cri de guerre (L) :</b> 1 fois / combat, ennemis de FOR et PV max inférieurs ont -2 en attaque au contact contre le personnage, pour le reste du combat.	■ <b>Réflexes félins :</b> +1 à l'initiative et à tous les tests de DEX destinés à esquiver un danger (boule de feu, souffle, pièges, etc.).	□ <b>Proche de la nature :</b> +1 par rang dans la voie aux tests de survie, de discrétion ou d'observation en milieu naturel.
<b>2</b>	□ <b>Défier la mort :</b> A 0 PV, test de CON difficulté 10 pour conserver 1 PV. Difficulté +10 à chaque blessure suivante. Si enragé : bonus de +10.	□ <b>Charge (L) :</b> Déplacement de 5 à 20 m en ligne droite puis attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.	□ <b>Armure de vent :</b> Le barbare obtient un bonus en DEF égal à son rang dans la voie lorsqu'il ne porte aucune armure.
<b>3</b>	□ <b>Rage du berserk (L) :</b> Jusqu'à la fin du combat, attaque +2, +1d6 DM au contact, -4 en DEF, pas de fuite et pas d'attaque à distance. SAG (diff. 13) pour arrêter la rage.	□ <b>Enchaînement :</b> Adversaire à 0 PV avec attaque de contact : attaque gratuite sur un autre adversaire au contact.	□ <b>Vigilance :</b> +5 à tous les tests pour détecter les pièges ou les embuscades. Immunité aux capacités comme Attaques sournoises et autres...
<b>4</b>	□ <b>Même pas mal :</b> Si coup critique subit : Rage ou Furie et +1d6 aux DM au contact pendant 3 tours. Les PV du coup critique seront perdus à la fin de la rage (ou furie).	□ <b>Déchaînement d'acier (L) :</b> 10 m en ligne droite et attaque à chaque adversaire croisé.	□ <b>Résistance à la magie :</b> 1 fois / tour, d'attaque magique (Mod. de SAG) opposé à celui d'un sort qui le cible pour ne pas en subir les effets.
<b>5</b>	□ <b>Furie du berserk (L) :</b> Comme rage, attaque +3, +2d6 DM, DEF -6. La difficulté du test de SAG pour sortir de cet état avant la fin du combat passe à 16.	□ <b>Attaque tourbillon (L) :</b> 1 fois / combat, DM automatiques (plus tous les bonus habituels) à toutes les cibles dans un rayon de 5 m.	□ <b>Vitalité débordante :</b> Tant qu'il lui reste au moins 1 PV, le barbare récupère 1d6 PV par heure, de nuit comme de jour.

### EQUIPEMENT

Hache à deux mains (DM 2d6)	Sac d'aventurier : couverture, torche,
2 javelots (DM 1d6)	briquet en silex, outre et gamelle
Dague (DM 1d4)	
Armure de cuir (DEF +2)	
Bourse :	pp po 5 pa 10 pc

## Karoom Ohürvan



**Race :** nain      **Taille :** 1,20 m  
**Profil :** prêtre      **Poids :** 75 kg  
**Sexe :** masculin      **Cheveux :** roux  
**Âge :** 45 ans      **Yeux :** bleus  
**Niveau :** ① 2 3 4 5

### Description

Karoom le nain ne mesure guère plus d'un mètre vingt, mais sa lourde démarche fait trembler le sol et sa voix rocailleuse ressemble au tonnerre. Aussi large que haut, sa formidable carcasse est enveloppée d'une lourde cotte de maille. Il arbore avec fierté une épaisse barbe rousse tressée avec soin. Sous son casque de métal, on voit à peine son visage grimaçant et ses grands yeux bleus. Autour de son cou, le symbole de Thürdim, le Dieu nain de la forge ne le quitte jamais, tout comme son puissant marteau de guerre.

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	14	+2
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	10	+0
<b>CON</b> CONSTITUTION	14	+2
<b>INT</b> INTELLIGENCE	8	-1
<b>SAG</b> SAGESSE	16	+3
<b>CHA</b> CHARISME	11	+0

-4  
en armure

**INITIATIVE** 10

Valeur DEX + Bonus

**DEFENSE** 14

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

**DV**  
DÉS DE VIE d8

**PV**  
POINTS DE VIE 10

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION** 1d8+3

### COMBAT

	Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Marteau de guerre	+3 / 1d6+2*
	Dague	+3 / 1d4+2
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV		
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = SAG + NIV		

\* Relancer le dé en cas de résultat « 1 »

### CAPACITES

**Capacité raciale :** **Vision de l'obscur :** dans le noir total, le nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 20 m et perçoit les formes chaudes jusqu'à 30 m.

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	GUERRE sainte	PRÏÈRE	Soins
<b>1</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Arme bénie :</b> « 1 » sur le dé de DM de son arme divine : relance du dé. Les DM de l'arme sont considérés comme magiques.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Bénédictio (L)* :</b> +1 à tous leurs tests de caractéristique et d'attaque pour tous les compagnons en vue pendant 6 tours.	<input type="checkbox"/> <b>Soins légers (L)* :</b> Toucher une cible : + [1d8 + niveau du prêtre] PV (chaque jour : 1 fois par rang).
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Bouclier de la foi :</b> +1 en DEF. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.	<input type="checkbox"/> <b>Destruction des morts-vivants (L)* :</b> test de SAG difficulté 13 : 2d6 DM à tous les morts-vivants en vue (3d6 DM au rang 4 de la Voie).	<input type="checkbox"/> <b>Soins modérés (L)* :</b> Toucher une cible : + [2d8 + niveau du prêtre] PV (chaque jour : 1 fois par rang).
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Marteau spirituel (L)* :</b> Attaque magique (30 m) : [1d8 + Mod. de SAG] DM.	<input type="checkbox"/> <b>Sanctuaire (L)* :</b> test de SAG difficulté 15 nécessaire pour attaquer le prêtre pendant [5 + Mod de SAG] tours. S'il attaque, le sort prend fin.	<input type="checkbox"/> <b>Soins de groupe (L)* :</b> 1 fois / combat : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Châtiment divin (L) :</b> Le prêtre effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son Mod. de SAG.	<input type="checkbox"/> <b>Intervention divine :</b> 1 fois / combat, un test du MJ ou des joueurs devient une réussite ou un échec, même après que le lancé de dés.	<input type="checkbox"/> <b>Guérison (L)* :</b> 1 fois / jour, toucher une cible : elle récupère tous ses PV et est guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Mot de pouvoir (L)* :</b> Une fois par combat, paralyse les ennemis à vue pendant 1 tour. +5 en attaque pour tous les alliés en vue pendant 1 tour.	<input type="checkbox"/> <b>Sagesse héroïque :</b> SAG augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de SAG.	<input type="checkbox"/> <b>Rappel à la vie* :</b> 1 fois / jour, avec rituel de 10 min, ressuscite (avec 1d6 PV) une personne connue personnellement morte depuis moins de [Mod. de SAG du prêtre].

### EQUIPEMENT

Marteau de guerre (DM 1d6)	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Chemise de maille (DEF +4)	briquet en silex, outre et gamelle
	Trousse de premiers soins
Bourse :	pp po 5 pa 10 pc



## Rodrick Finelame



**Race :** humain      **Taille :** 1,88 m  
**Profil :** voleur      **Poids :** 70 kg  
**Sexe :** masculin      **Cheveux :** noirs  
**Âge :** 30 ans      **Yeux :** marrons  
**Niveau :** ① 2 3 4 5

### Description

Rodrick, avec sa tignasse noire et sa petite barbichette, est très beau garçon. Son petit air canaille plaît énormément aux jeunes filles... et énerve les jeunes hommes ! Svelte et agile, il aime mimer des passes d'arme avec sa rapière. Par-dessus son élégante chemise blanche, il porte une belle tunique de cuir qui cache de nombreuses poches et de multiples sangles. Qui sait combien de dagues, de couteaux et de petits outils sont dissimulés là-dedans !

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	10	+0
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	17	+3
<b>CON</b> CONSTITUTION	12	+1
<b>INT</b> INTELLIGENCE	14	+2
<b>SAG</b> SAGESSE	8	-1
<b>CHA</b> CHARISME	14	+2

+1  
en armure

### INITIATIVE

17

Valeur DEX + Bonus

### DEFENSE

16

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

**DV**  
DÉS DE VIE

d6

**PV**  
POINTS DE VIE

7

POINTS DE VIE RESTANTS

### RECUPERATION

1d6+2

### COMBAT

	Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Rapière (critique sur 19-20 au d20)	+1 / 1d6
	Dague	+1 / 1d4+2
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV	Dague (portée : 5 m)	+4 / 1d4
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = INT + NIV		

### CAPACITES

**Capacité raciale :** **Instinct de survie :** Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	Assassin	Déplacement	Roublard
<b>1</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Discretion :</b> +2 à son test de DEX pour passer inaperçu.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Esquive :</b> Le voleur est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 à sa DEF et à tous ses tests de DEX destinés à esquiver.	<input type="checkbox"/> <b>Doigts agiles :</b> +2 par rang pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket...
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Attaque sournoise (L) :</b> attaquer dans le dos ou par surprise : + 1d6 DM par rang dans cette voie (ils ne sont pas multipliés en cas de critique).	<input type="checkbox"/> <b>Chute :</b> Peut tomber de 3 m par rang dans cette voie sans se faire mal.	<input type="checkbox"/> <b>Détecter les pièges :</b> test d'INT difficulté 10 : détecte les pièges et les contourne sans danger (diff. 15 pour les pièges magiques).
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Ombre mouvante (L) :</b> Test de DEX diff. 10 : disparaît jusqu'au tour suivant à une distance maximum de 10 m. S'il a l'initiative : attaque sournoise possible.	<input type="checkbox"/> <b>Acrobatie :</b> test de DEX diff. 15, pour franchir un obstacle ou surprendre son adversaire (et utiliser l'attaque sournoise).	<input type="checkbox"/> <b>Croc en jambe :</b> 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact : adversaire renversé en plus des DM (19 ou 20 pour les créatures quadrupèdes).
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Surprise :</b> Le voleur n'est jamais surpris. Contre un adversaire surpris, l'Attaque sournoise est une action d'attaque plutôt qu'une action limitée.	<input type="checkbox"/> <b>Esquive de la magie :</b> test de DEX opposé au test d'attaque magique pour échapper à un sort (s'il échoue, les effets du sort sont divisés par 2).	<input type="checkbox"/> <b>Attaque paralysante (L) :</b> 1 fois / combat, attaque de contact réussie : la cible n'encaisse pas de DM, mais ne peut plus attaquer ni se déplacer (1d4 tours).
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Ouverture mortelle :</b> Une fois par combat, une réussite critique automatique (même les d6 d'attaque sournoise, sont multipliés par deux).	<input type="checkbox"/> <b>Dextérité héroïque :</b> DEX augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de DEX.	<input type="checkbox"/> <b>Attaque en traître :</b> 1 fois / tour, si un allié blesse une créature au contact du voleur, il peut lui porter une attaque normale gratuite.

### EQUIPEMENT

Rapière (DM 1d6 – critique sur 19-20)	Sac d'aventurier : couverture, torche,
5 dagues (DM 1d4)	briquet en silex, outre et gamelle
Armure de cuir (DEF +2)	Outils de crochetage
Bourse :	pp po 5 pa 10 pc