

PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS



Valéros

HUMAIN (H) GUERRIER 4

ALIGN NB INIT +7 VD 9 m

CARAC.

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

DÉFENSE

pv	30
AC	20
contact 13, pris au dépourvu 17	
Réf	+4, Vig +5, Vol +0

ATTAQUE

Corps à corps épée longue +1, +8 (1d8+5/19-20)
Corps à corps épée longue +1, +6 (1d8+5/19-20) et épée courte de maître, +5 (1d6+1/19-20)
Distance arc long composite de maître, +8 (1d8+2/ x3)
BBA +4 ; **lutte** +6

COMPÉTENCES

Équitation +10
 Escalade +6
 Intimidation +7
 Natation +3

DONS

Arme de prédilection (épée longue), Chasseur de gros gibier^{Cd}, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Expertise du combat, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée longue)



Équipement de combat potion de soins légers (2), potion de soins modérés, potion de bouclier de la foi +3 ; autre équipement crevice +1, épée longue +1, arc long composite (For +2) avec 20 flèches, épée courte de maître, sac à dos, rations (2), corde en soie, 50 po



Séoni

HUMAINE (F) ENSORCEULEUSE 4

ALIGN LN INIT +2 VD 12 m

CARAC.

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

DÉFENSE

pv	12
AC	14
contact 13, pris au dépourvu 12	
Réf	+3, Vig +2, Vol +5

ATTAQUE

Corps à corps bâton, +1 (1d6-1)
Distance dague, +5 (1d4-1/19-20)
BBA +2 ; **lutte** +1
Sorts préparés (NLS 1, 2 pour évocation)
 2° (4/jour) – rayon ardent (à distance, +4)
 1° (7/jour) – armure de mage, mains brûlantes (DD 15), projectile magique
 0 (6/jour) – aspersion acide, détection de la magie, hébètement (DD 13), lecture de la magie, prestidigitations
Pouvoirs magiques (NLS 4)
 1/jour – lumières dansantes

COMPÉTENCES

Art de la magie +7
 Bluff +10
 Concentration +8
 Détection +3
 Escalade +2
 Perception auditive +3

DONS

École renforcée (évocation), Esquive, Extension de durée, Tatouage varisien (évocation)^{Cd}, Vigilance*

FAMILIER

Dragon bleu



Équipement de combat potion de soins légers (2), baguette de projectile magique (NDLS 3, 25 charges), bâton ; autre équipement dague de maître, amulette d'armure naturelle +1, anneau de protection +1, sac à dos, torche éternelle, sacoches de ceinture (3), rations (4), 27 po



Kyra

HUMAINE (F) PRÊTRE 4 (SARENRAE)

ALIGN NB INIT -1 VD 9 m

CARAC.

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

DÉFENSE

pv	23
AC	17
contact 9, pris au dépourvu 17	
Réf	+1, Vig +6, Vol +12

ATTAQUE

Corps à corps cimeterre +1, +6 (1d6+2/18-20)
Distance arbalète légère, +2 (1d8/19-20)
Attaque spéciale 1/j – renvoi suprême, 4/j – renvoi des morts-vivants (+3, 2d6+5)
Sorts préparés (NLS 4)
 2° – aide, arme spirituelle, force de taureau, métal brûlant^D (DD 15)
 1° – bénédiction, bouclier de la foi, faveur divine, injonction (DD 14), soins légers^D
 0 – détection de la magie, lumière, lecture de la magie, réparation
^D sort de domaine (guérison, soleil)

COMPÉTENCES

Concentration +9
 Connaissances (religion) +7
 Premiers secours +10

DONS

Arme de prédilection (cimeterre), Campagnard^{Cd}, Maniement d'une arme de guerre (cimeterre), Volonté de fer



Équipement de combat baguette de soins légers (25 charges), autre équipement chemise de mailles +1, écu en bois, arbalète légère avec 10 carreaux, cimeterre +1, cape de résistance +1, sac à dos, rations (4), symbol sacré en argent (avec flamme éternelle) d'une valeur de 300 po, 5 po



Merisiel

ELFE (F) ROUBLARD 4

ALIGN CN INIT +4 VD 12 m

CARAC.

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

DÉFENSE

pv	17
AC	18
contact 14, pris au dépourvu 14	
Réf	+9, Vig +2, Vol +2 (+2 contre les enchantements)
Défenses esquive instinctive, esquive totale, sens des pièges +1 ; Immunité sommeil	

ATTAQUE

Corps à corps rapière +1, +8 (1d6+1/18-20)
Distance dague, +7 (1d4+1/19-20)
BBA +3 ; **lutte** +4
Attaque spéciale attaque sournoise +2d6

COMPÉTENCES

Acrobaties +11
 Bluff +7
 Crochetage +10
 Déplacement silencieux +9
 Désamorçage/sabotage +6
 Détection +7
 Discrétion +9
 Escamotage +9
 Fouille +5
 Intimidation +2
 Perception auditive +7
 Saut +8

DONS

Attaque en finesse, Citadin (Port-Énigme)^{Cd}, Esquive



Équipement de combat acide, feu grégeois (2), potion de grâce féline (2), potion de soins modérés, potion d'invisibilité, potion de restauration partielle ; autre équipement armure de cuir cloutée +1, dagues (12), rapière +1, bâton éclairant, rations (3), outils de cambrioleur de maître, jade poli (50 po), 17 pp, 3 po