

VALÉROS

Humain (m) Guerrier 10

ALIGN NB INIT +8 VD 9 m

DÉITÉ Cayden Cailean NÉ À Andoran

CARAC.

FOR	18
DEX	19
CON	12
INT	13
SAG	8
CHA	10

DÉFENSE

pv	69
AC	24
contact	15, pris au dépourvu 20
Réf	+8, Vig +9, Vol +3

ATTAQUE

Corps à corps épée longue de froid +1, +17/+12 (1d8+7/17-20 +1d6 de froid) ou épée longue de froid +1, +15/+10 (1d8+7/17-20 +1d6 de froid) et épée courte +1, +14/+9 (1d6+4/19-20)
 Distance arc long composite +1, +15/+10 (1d8+5/x3)
 Attaque de base +10 ; lutte +14

COMPÉTENCES

Équitation	+17
Escalade	+14
Intimidation	+13
Natation	+11

DONS

Arme de prédilection (épée courte), Arme de prédilection (épée longue), Arme de prédilection supérieure (épée longue), Attaque en puissance, Chasseur de gros gibier ^{CR}, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Expertise du combat, 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 +2, épée longue de froid+1, épée courte +1, arc long composite +1 (+4 en For) avec 20 flèches, dague en argent, amulette d'armure naturelle +1, ceinture de force de géant +4, gant de dextérité +2, anneau de protection +1, cape de résistance +1, sac à dos, rations (6), corde en soie, 30 pp, 20 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 10

ALIGN LN INIT +2 VD 12 m

DÉITÉ Pharasma NÉ À Varisia

CARAC.

FOR	8
DEX	14
CON	12
INT	10
SAG	13
CHA	21

DÉFENSE

pv	36
AC	15
contact	14, pris au dépourvu 13
Réf	+5, Vig +4, Vol +8

ATTAQUE

Corps à corps bâton de feu, +4 (1d6-1)
 Distance dague de maître, +8 (1d4-1/19-20)
 Attaque de base +5, lutte +4
 Sorts préparés (NLS 10, 11 pour évocation ; contact à distance +7)
 5^e (4/jour) – cône de froid (DD 22)
 4^e (6/jour) – mur de feu, porte dimensionnelle
 3^e (7/jour) – éclair (DD 20), rapidité, vol
 2^e (7/jour) – invisibilité, rayon ardent, résistance aux énergies, toile d'araignée
 1^{er} (8/jour) – aggrandissement, armure de mage, bouclier, mains brûlantes (DD 18), projectile magique
 0 (6/jour) – aspersion acide, détection de la magie, hébètement (DD 15), lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, rayon de giure
 Pouvoirs magiques (NLS 10)
 1/jour – lumières dansantes

COMPÉTENCES

Art de la magie	+13
Bluff	+18
Concentration	+14
Détection	+3
Escalade	+2
Perception auditive	+3

DONS

École renforcée (évocation), École supérieure (évocation), Efficacité des sorts accrue, Esquive, Extension de durée, Tatouage varisien (évocation) ^{CR}, Vigilance (quand le familier est à proximité)

FAMILIER

jeune dragon bleu (comme lézard MM page 276)



Équipement de combat potion de soins modérés, bâton de feu (25 charges), parchemin de boule de feu, baguette de projectiles magiques (NLS 3, 50 charges) ; autre équipement dague de maître, amulette d'armure naturelle +1, cape de Charisme +4, 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 « 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 ».

MÉRISIEL

Elfe (f) Roublard 10

ALIGN CN INIT +5 VD 12 m
 DÉITÉ Calistria NÉ À Absalom

CARAC.

FOR 12
 DEX 21
 CON 12
 INT 8
 SAG 13
 CHA 10

DÉFENSE

pv 47
 AC 23
 contact 16, pris au dépourvu 18
 Réf +14, Vig +4, Vol +4
 (+6 contre les enchantements)
 Immunité sommeil
 Capacités défensives sens
 des pièges +3, esquive
 instinctive, esquive totale

ATTAQUE

Corps à corps rapière acérée +1, +13/+8
 (1d6+2/15-20)
 Distance dague, +12 (1d4+1/19-20)
 Attaque de base +7; lutte +8

Attaque spéciale attaque sournoise
 +5d6

COMPÉTENCES

Acrobaties +16
 Bluff +12
 Crochetage +14
 Déplacement silencieux +17
 Désamorçage/sabotage +11
 Détection +11
 Discrétion +17
 Escalade +3
 Escamotage +14
 Fouille +11
 Intimidation +2
 Perception auditive +9
 Saut +18

DONS

Attaque éclair, Attaque en
 finesse, Citadin (Port-Énigme)^{Cd},
 Esquive, Souplesse du serpent



Équipement de combat potion de soins modérés (2), potion d'invisibilité (2); autre équipement armure de cuir cloutée d'ombre et de déplacement furtif +3, dagues (12), rapière acérée +1, amulette d'armure naturelle +1, bottes de rapidité, gants de Dextérité +2, anneau de saut, anneau de protection +1, 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 10

ALIGN NB INIT -1 VD 9 m
 DÉITÉ Sarenrae NÉ À Qadira

CARAC.

FOR 13
 DEX 8
 CON 14
 INT 10
 SAG 21
 CHA 12

DÉFENSE

pv 68
 AC 20
 contact 10, pris au dépourvu 20
 Réf +3, Vig +10, Vol +16

ATTAQUE

Corps à corps cimetierre saint +1, +10
 (1d6+2/18-20)
 Attaque de base +7; lutte +8
 Attaque spéciale 1/j – renvoi suprême, 8/j –
 renvoi des morts-vivants (+3, 2d6+11)
 Sorts préparés (NLS 7, contact à distance +4)
 5^e – colonne de feu^D (DD 20), convocation de monstres V, force du colosse, résistance à la magie
 4^e – bouclier de feu^D, puissance divine, restauration
 3^e – cécité/surdité (DD 18), dissipation de la magie (2), guérison des maladies, lumières brillantes^D
 2^e – aide, arme spirituelle, force de taureau, métal brûlant^D (DD 17), résistance aux énergies destructrices
 1^e – bénédiction, bouclier de la foi, faveur divine, injonction (DD 16), sanctuaire (DD 16), soins légers^D
 0 – détection de la magie (2), lumière, lecture de la magie, réparation (2)
^D sort de domaine (guérison, soleil)

COMPÉTENCES

Concentration +15
 Connaissances (religion) +13
 Premiers secours +18

DONS

Arme de prédilection (cimetierre), Campagnard^{Cd}, Emprise sur les morts-vivants, Maniement d'une arme de guerre (cimetierre), Magie de guerre, Volonté de fer



Équipement de combat eau bénite (3), baguette de soins modérés (40 charges), baguette de restauration partielle (25 charges), autre équipement chemise de mailles +2, écu en acier +1, cimetierre saint +1, cape de résistance +1, médaillon de sagesse +4, 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 cimetierre, 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.