

## EZREN

Humain (m) Magicien 7

ALIGN NB INIT +3 VD 9 m

DÉITÉ Athé NÉ À Absalom

### CARAC.

FOR 11  
DEX 9  
CON 12  
INT 19  
SAG 15  
CHA 9

### DÉFENSE

pv 26  
AC 13  
contact 10, pris au dépourvu 13  
Réf +4, Vig +6, Vol +8

### ATTAQUE

Corps à corps canne, +3 (1d6)  
Distance arbalète légère +2 (1d8/19-20)  
Attaque de base +3 ; lutte +3

Sorts préparés (NLS 7, contact à distance +2)  
4° – peau de pierre, tempête de grêle  
3° – boule de feu (DD 17), dissipation de la magie, vol  
2° – force de taureau, invisibilité (DD 16), rayon ardent, toile d'araignée (DD 16)  
1° – alarme, armure de mage, bouclier du mage, projectile magique (2)  
0° – détection de la magie (2), hébètement (DD 14), lumière

### COMPÉTENCES

Art de la magie +14  
Concentration +10  
Connaissances (géographie) +14  
Connaissances (histoire) +14  
Connaissances (mystères) +14  
Connaissances (plans) +7  
Estimation +8

### DONS

Écriture de parchemin, Efficacité des sorts accrue, Extension d'effet, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

### FAMILIER

Soumois (belette, MdM, 282)



Équipement de combat bâton de projectile magique (NLS 3, 46 charges), feu grégeois (2), potion de soins modérés, parchemin de rayon ardent ; autre équipement bracelet d'armure +3, canne (matraque), dague, arbalète légère et 20 carreaux, bandeau d'Intelligence +2, anneau de protection +1, cape de résistance +1, sac à dos, rations (6), étui à parchemin, grimoire, bourse de composantes de sorts, poussière de diamant (250 po), 2 perles de 100 po, 100 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 7

ALIGN LB INIT +0 VD 6 m

DÉITÉ Iomédoé NÉ À Katapesh

### CARAC.

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

### DÉFENSE

pv 57  
AC 22  
contact 10, pris au dépourvu 22  
Réf +4, Vig +9, Vol +5

### ATTAQUE

Corps à corps épée longue enflammée +1, +12/+7 (1d8+4/19-20 plus 1d6 feu)  
Distance arc long composite de maître, +8/+3 (1d8+3/x3)

Attaque de base +7 ; lutte +10  
Attaque spéciale châtiment du mal 2/j, imposition des mains (14 pv/jour), renvoi des morts-vivants 5/jour (+4, 2d6+6, niveau 4)  
Pouvoir magique (NLS 7)  
À volonté – détection du mal  
Sorts préparés (NLS 3)  
1° – protection contre le mal, restauration partielle  
Particularités Aura de courage, destrier de paladin, grâce divine, guérison des maladies 1/jour, santé divine

### COMPÉTENCES

Connaissances (religion) +6  
Équitation +4  
Premiers secours +5  
Psychologie +6

### DONS

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

### DESTRIER

Aristide (cheval de guerre lourd, MdM 271)



Équipement de combat potion de soins modérés (2), baguette de soins légers (42 charges) ; autre équipement armure à plaques +1, écu en acier +1, épée longue enflammée +1, dague, arc long composite de maître (For +3), et 20 flèches, cape de Charisme +2, Phylactère du croyant, sac à dos, rations (4), symbol divin en argent, 64 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 7**

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 49	
AC 19	
contact 13, pris au dépourvu 16	
+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 +2, +11/+6 (ld12+5/x3)  
**Distance** arbalète lourde +1 +8 (ld10+1/19-20)  
**Attaque de base** +7 ; **lutte** +9  
**Attaque spéciale** ennemi favori (+2 contre les géants et les morts-vivants), +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes  
**Sorts préparés** (NLS 3)  
 1° - enchevêtrement (DD 12), résistance aux énergies destructrices  
**Particularités** connaissance de la pierre, déplacement facilité, stabilité, vision dans le noir (18 m)

**COMPÉTENCES**

Déplacement silencieux	+13
Détection	+11
Discrétion	+13
Dressage	+5
Perception auditive	+11
Premiers secours	+11
Survie	+11

**DONS**

Endurance, Pistage, Rechargement rapide (arbalète lourde), Science de l'arbalète<sup>cd</sup>, Tir à bout portant, Tir précis, Tir rapide

**COMPAGNON ANIMAL**

Mordeur (blaireau, MdM, 268)



**Équipement de combat** antidote, potion de soins modérés (2), bâton fumigène, sacoche immobilisante ; **autre équipement** armure de cuir +2, grande hache +2, arbalète lourde +1 et 30 carreaux, 3 carreaux hurleurs, amulette d'armure naturelle +1, sac à dos, rations (4), sifflet, pot de thé, 12 po, 30 pp

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 7**

ALIGN CB INIT +3 VD 6 m

DÉITÉ Shelyn

NÉ À Chéliax

**CARAC.**

FOR	8
DEX	18
CON	13
INT	12
SAG	8
CHA	16

**DÉFENSE**

pv 34	
AC 20	
contact 16, pris au dépourvu 16	
Réf +11, Vig +5, Vol +6	
+2 contre la peur	

**ATTAQUE**

**Corps à corps** épée courte +1, +6 (ld4-1/19-20)  
**Distance** fronde de maître, +11 (ld3-1)  
**Attaque de base** +5 ; **lutte** +1  
**Attaques spéciales** musique de barde 7/  
**Sorts connus** (NLS 7)  
 3° (1/jour) - charme-monstre (DD 16), image accomplie (DD 17)  
 2° (3/jour) - cacophonie, image miroir, modification d'apparence, soins modérés  
 1° (4/jour) - fou rire (DD 14), feuille morte, image silencieuse (DD 15), soins légers  
 0° (3/jour) - détection de la magie, convocation d'instrument, lumière, message, prestidigitation, son imaginaire (DD 14)

**COMPÉTENCES**

Acrobaties	+14
Bluff	+13
Concentration	+9
Déplacement silencieux	+8
Diplomatie	+15
Discrétion	+8
Escalade	+1
Perception auditive	+3
Représentation (instruments à vent)	+11
Représentation (scène)	+13
Saut	+3
Savoir bardique	+8
Utilisation d'objet magique	+13

**DONS**

École renforcée (illusion), Esquive, Souplesse du serpent



**Équipement de combat** baguette de soins modérés (NLS 2, 50 charges), parchemin de rapidité, **autre équipement** armure de cuir +2, épée courte, fronde de maître et 20 billes, cape de résistance +1, gant de Dextérité +2, anneau de protection +1, sac à dos, flûte de maître, rations (6), bourse de composantes de sorts, bâton éclairant (3), 49 po, 20 pp

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.