

# GALEN DAAR – HUMAIN BRETTEUR

Vous venez de la cité exotique de Kos, loin au nord-est de Valusia. Vous êtes arrivé à Port Royal il y a quelques mois sur un navire kosien, cherchant à vous faire un nom dans la Cité des Héros.

Vous aimez le vin, les femmes, les chansons, et les délices de Kos vous manquent, mais durant votre séjour, peut-être pourrez-vous apporter un peu de culture à ces Valusiens arriérés.

— Hé bien, barbare, que voilà une imposante épée ! C'est pour compenser quelque chose peut-être ? Laisse-moi te montrer ce qu'un dueliste des Royaumes Dorés sait faire.

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6	d6	d6

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d10, Culture générale d6, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d6 (+1), Provocation d6.

**Atouts :** Frappe éclair, Séduisant.

**Handicaps :** Bizarerie (Mineur — adore le bon vin et les femmes de haute naissance), Loyal, Présumptueux.

PARADE  
8 (1)

RÉSISTANCE  
7 (2)

## CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Séduisant :** Performance et Persuasion +1 si compatible avec la cible.

## ACTIONS

✚ **Rapière :** Combat d10, d6+d4, Parade +1.

✚ **Dague :** Combat d10, d6+d4.

✚ **Dague lancée :** Athlétisme (lancer) d6, d6+d4.

## RÉACTIONS

✚ **Frappe éclair :** si ni Secoué ni Sonné, attaque gratuite contre ennemi pénétrant son Allonge, max. 1/round.

## ÉQUIPEMENT

Armure de cuir clouté, Rapière, 3 dagues, 300 soleils.



# TORM ROSTAK – NAIN GUERRIER

Il y a plusieurs mois, vous avez quitté les entrailles de la terre pour rejoindre la célèbre Cité des Héros. Vous êtes désormais à Port Royal à la recherche d'un travail qui vous apportera la gloire et des coffres remplis d'or !

Mais les dangers sont plus difficiles à trouver que vous ne le pensiez. Impossible de couper la tête d'un troll sans tomber sur un arriviste se prenant pour un héros !

Peut-être devriez-vous chercher des défis plus difficiles. Vous n'avez peur de rien ! Les maîtres-hache de votre clan vous ont bien formé.

– Ah ! Toi qui la ramène, là-bas, tu es le suivant !

Allure : 5 (d4)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d8	d4	d8

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d4, Survie d4, Tir d6.

**Atouts :** Brave, Nerfs d'acier.

**Handicaps :** Cupide (Mineur), Impulsif, Loyal.

PARADE  
6

RÉSISTANCE  
9 (3)

## CAPACITÉS SPÉCIALES

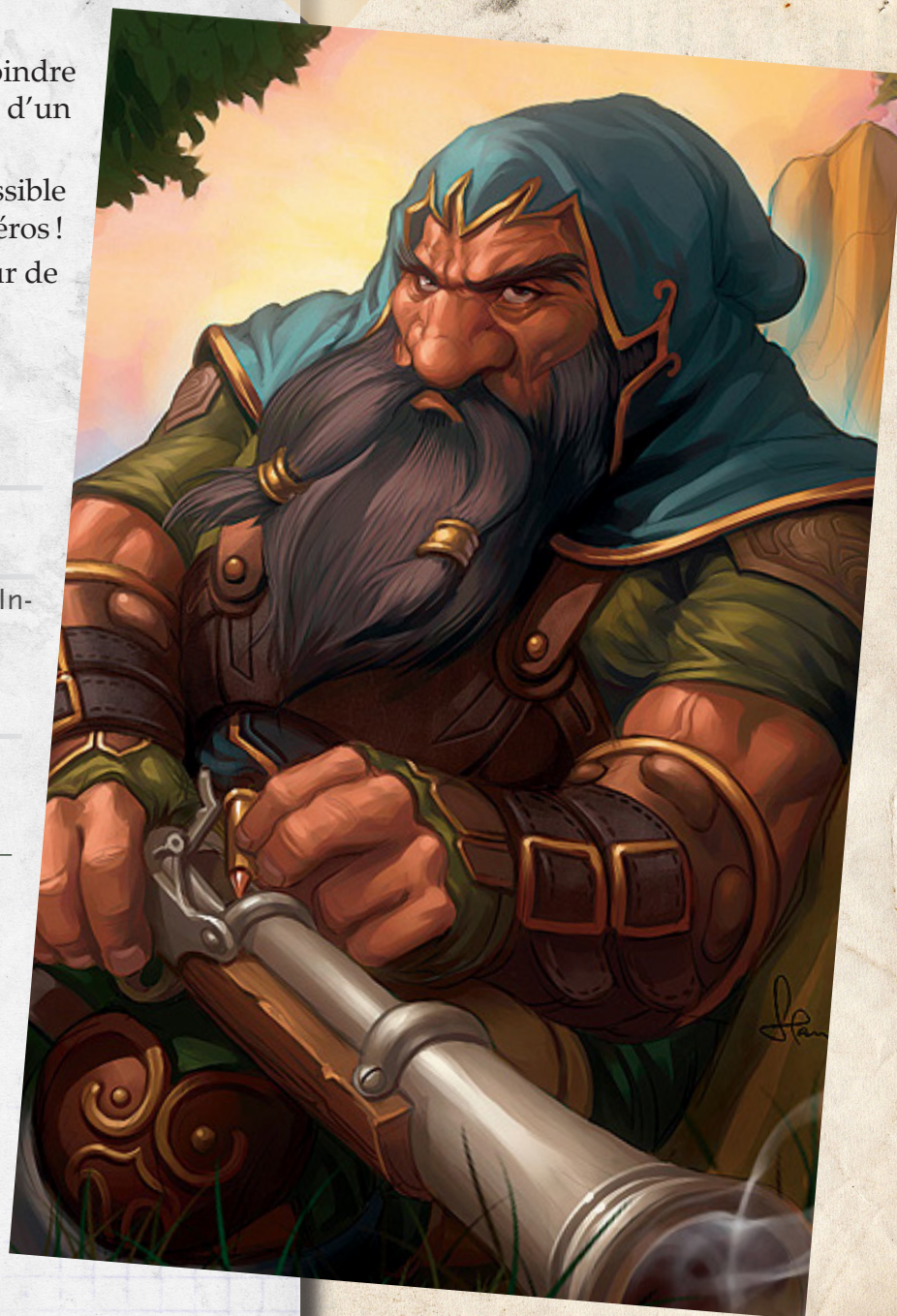
- \* **Brave :** +2 contre la Terreur et -2 sur la table.
- \* **Nerfs d'acier :** ignore -1 de Blessure.
- \* **Vision nocturne :** ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

## ACTIONS

- 🗡️ **Hache de bataille :** Combat d8, 2d8.
- 🔫 **Pistolet à silex :** Tir d6, 5/10/20, 2d6+1, Rechargement 3.

## ÉQUIPEMENT

Haubert de mailles (torse, bras), hache de bataille, pistolet à silex avec 10 balles, 80 soleils.



# AELYN SOMBRE-FEUILLE – RANGER ELFE

Votre temps d'errance est venu. Vous êtes venue à la cité des hommes pour en apprendre plus sur leur compte et croiser d'autres races de Valusia. Bien que vous soyez plus à l'aise dans les étendues sauvages, la cité est bien plus propre et les gens plus accueillants que ce à quoi vous vous attendiez.

Mais maintenant, il est temps de trouver du travail, d'accepter une mission dangereuse et héroïque avec un groupe de compagnons et de vérifier si ce que vous avez pu apprendre est proche de la vérité !

— Deux-cents mètres ? Bien sûr que je peux le toucher !

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6	d6	d6

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d6 (+2), Perception d6, Persuasion d4, Survie d8 (+2), Tir d8.

**Atouts :** Extraction, Forestière.

**Handicaps :** Loyale, Poches percées, Prudente.

PARADE  
5

RÉSISTANCE  
6 (1)

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Deux mains gauches :** utiliser un appareil mécanique -2, hors service si Échec critique.
- \* **Extraction :** si retraite, annule 1 Attaque gratuite au choix avant jet.
- \* **Vision nocturne :** ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

## ACTIONS

🗡️ **Épée courte :** Combat d6; 2d6.

🏹 **Arc :** Tir d8, 12/24/48, 2d6.

## ÉQUIPEMENT

Armure de cuir, épée courte, arc, 70 soleils.



ANNA-LAKISOVA.COM

# DRAGO TELSANN – HUMAIN CHEVALIER ROUGE

Le jour où Solace a brillé sur vous et vous a béni du titre de Chevalier Rouge a été le plus beau de votre vie, celui dont vous êtes le plus fier. Il est désormais temps pour vous de partir à l'aventure pour sa gloire, de proclamer son nom avec force aux visages des orques sauvages et des sombres brigands des terres éloignées !

— *Arrière, créature des Ténèbres ou viens goûter à ma Flamme !*

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d8	d6	d6

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Equitation d6, Foi d6, Perception d4, Persuasion d6+1, Soins d6.

**Atouts :** Avatar de Solace, Chevalier rouge.

**Handicaps :** Héroïque, Loyal, Têtu.

PARADE	RÉSISTANCE
8 (2)	9 [+2] (4)

## CAPACITÉS SPÉCIALES

✦ **Arcanes (Miracles) — Chevalier rouge :** Foi d6, 10PP.

## ACTIONS

✦ **Épée solaire :** Combat d8, 2d8+2, peut enflammer.

✦ **Dague :** Combat d8, d8+d4.

✦ **Enflammer l'épée solaire :** enflamme la lame tenue. Dégâts +2. Peut enflammer

✦ **Bouclier du croyant (protection) :** Foi d6, 1 PP, Portée 6, 5 rounds. Armure +2 [+4].

✦ **Toucher miséricordieux (guérison) :** Foi d6, 3 PP, Toucher, Inst. Guérit 1 [2] Blessure de moins d'1 heure.

## ÉQUIPEMENT

Cuirasse de Solace, épée longue, écu, dague, 100 soleils.



# ELLIAS NIXX – HUMAIN TUEUR DE MONSTRES

Les habitants de Tarth sont aveugles ! Ils n'ont pas réalisé à quel point des créatures abominables rampent dans l'obscurité, attendant de les dévorer, tout comme les trolls l'ont fait avec vos parents il y a bien longtemps. C'est pour cette raison que vous avez décidé de prendre les choses en main ! Que ce soit dans les forêts, sous les montagnes, ou même dans les égouts de la soi-disante Cité des Héros.

Nombreux sont ceux qui vous trouvent excessif et effrayant, mais vous connaissez la vérité. Les monstres sont là, cachés, et affamés.

— *Imbécile ! Quand vas-tu comprendre que ces bestioles vivent ici, sous cette rue ?*

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d6	d8	d6

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d4-1, Recherche d4, Survie d4, Tir d6.

**Atouts :** Tête froide, Vif.

**Handicaps :** Chimère (Mineur — les monstres sont partout), Héroïque, Sale caractère.

PARADE  
6

RÉSISTANCE  
7 (2)

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Tête froide :** pioche 1 carte d'action en plus et en choisit une.
- \* **Vif :** peut défausser une carte d'action de 5 ou moins et repiocher (après Tête froide).

## ACTIONS

- ✂ **Épée courte :** Combat d8, 2d6.
- 🏹 **Arbalète :** Tir d6, 10/20/40, 2d6 PA2.

## ÉQUIPEMENT

Armure de cuir clouté, épée courte, arbalète, 80 soleils.



# DARIUS LOGAN – DEMI-ELFE ROUBLARD

Vous avez grandi dans les rues de Port Royal, volant de la nourriture et fuyant la garde plus souvent qu'à votre tour. Vous avez visité les geôles plus souvent que votre âge, mais la garde est plutôt conciliante, en particulier depuis que vous l'avez aidée à débusquer de dangereux criminels.

Mais les donjons de Port Royal deviennent de plus en plus étroits et sentent le renfermé. Il est peut-être temps de prendre un nouveau départ. Pourquoi pas l'Aventure dont tous ces soi-disant héros parlent dans les tavernes ? La paye est bonne au moins paraît-il.

— Ah mais, je vole aux riches pour donner aux pauvres. Il se trouve qu'aujourd'hui, je suis pauvre !

Allure : 6 (d6)

<b>AGI</b>	<b>ÂME</b>	<b>FOR</b>	<b>INT</b>	<b>VIG</b>
d8	d6	d6	d6	d6

**Compétences :** Athlétisme d8 (escalade +1 si urbain, +1 si griffes), Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d8 (+1 si urbain), Perception d6, Persuasion d6, Réparation d4, Subterfuge d8+1.

**Atouts :** Ambidextre, Voleur.

**Handicaps :** Cupide (Mineur), Présomptueux, Rancunier (Mineur).

**PARADE**  
5

**RÉSISTANCE**  
6 (1)

## CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Ambidextre :** ignore -2 de Main non directrice.

## ACTIONS

✂ **Griffes :** Combat d6, d6+d4.

✂ **Double griffes :** Combat d6-2/d6-2, d6+d4.

✂ **Dague lancée :** Athlétisme (lancer) d8, 3/6/12, d6+d4.

## ÉQUIPEMENT

Armure de cuir, griffes, 4 dagues de lancer, 150 soleils.



# SÉRAPHINE TALISSE – HUMAINE PRÊTRESSE DE SOLACE

Vous avez servi si longtemps au sein de la Sainte Eglise de Solace à Port Royal. Vous avez ensuite aidé les pauvres dans les rues de la cité pendant de si nombreuses années. Le temps est venu de s'aventurer au delà des murs d'enceinte. Vos instructions sont simples : apporter la lumière aux peuples de Valusia, soigner leurs blessures et combattre les orques et les brigands qui leur veulent du mal. Vous avez attendu ça toute votre vie !

— *Apportons un peu de lumière à la situation. Solace nous montrera la voie.*

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d6	d6	d6

**Compétences :** Athlétisme d4, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d4, Foi d8, Perception d6, Persuasion d8+1, Soins d6.

**Atouts :** Points de pouvoir, Prêtresse du soleil.

**Handicaps :** Bizarerie (Mineur — prêche les vertues de Solace en permanence), Héroïque, Loyale.

PARADE  
7 (2)

RÉSISTANCE  
6 [+2] (1)

## CAPACITÉS SPÉCIALES

✦ **Arcanes (Miracles) — Prêtre du soleil :** Foi d8, 15PP.

## ACTIONS

✦ **Masse solaire :** Combat d6, 2d6.

✦ **Rai de lumière (éclair) :** Foi d8, 1 PP, Portée 12, Inst. Dégâts 2d6 [3d6].

✦ **Toucher miséricordieux (guérison) :** Foi d8, PP3, Toucher, Inst. Guérit 1 [2] Blessure de moins d'1 heure.

## ÉQUIPEMENT

Manteau de Solace, masse solaire, écu, 400 soleils.



# MIRIEL ILONYX – HUMAINE MAGICIENNE

Alors que les autres enfants jouaient à des jeux stupides avec des épées en bois, vous vous entraîniez déjà dans les halls de Mizridoor. Votre santé a un peu pâti de ces longues journées passées dans la poussière des ateliers et des bibliothèques, mais finalement, vous êtes enfin prête à prendre votre envol : vous allez partir à l'aventure et déchaîner votre puissance pour montrer à tous ces simplets le véritable pouvoir.

— Ah, maintenant mes sorts vous intéressent ? Admettons, mais j'ai la priorité sur toutes les reliques que nous trouverons dans ces grottes.

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d4	d8	d6

**Compétences :** Athlétisme d4, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d4, Éducation d4, Intimidation d6, Magie d10, Perception d6, Persuasion d4, Recherche d6.

**Atouts :** Arcane (Magie), Points de pouvoir.

**Handicaps :** Anémique, Curieuse, Hésitante.

PARADE  
6 (1)

RÉSISTANCE  
5

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Anémique :** Vigueur -2 pour résister à la Fatigue.
- **Arcanes (Magie) :** Magie d10, 15PP.
- \* **Hésitant :** tire 2 cartes d'action et conserve la plus basse sauf si joker.

## ACTIONS

- ⚔ **Bâton :** Combat d6, Parade +1, Allonge 1, 2 mains, 2d4.
- **Poigne spectrale de Lexmar (enchevêtrement) :** Magie d10, 2 PP, Portée 8, Inst. Entrave [Immobilise].
- **Éclats de givre de Ruia (éclair) :** Magie d10, 1 PP, Portée 16, Inst. Dégâts 2d6 [3d6].
- **Déphasage d'Ilonyx (protection) :** Magie d10, 3 PP, Portée 8, 5 rounds. Attaques le ciblant à -2 [-4].

## ÉQUIPEMENT

Bâton, 495 soleils.





# GAX – DEMI-ORQUE MOUSQUETAIRE

Vous avez été élevé par les orques, mais vous avez rapidement réalisé qu'une vie de raids et de meurtres n'était pas faite pour vous. Vous avez fui le clan et, un peu plus tard, vous avez échoué dans une geôle de Port Royal. Néanmoins, les hommes du roi vous ont laissé un choix : être assigné aux travaux forcés ou rejoindre les Mousquetaires du roi. Le choix fut vite faite et avez servi avec honneur pendant un an avant que votre nature orque ne prenne le dessus et que ne vous blessiez un supérieur.

Vous avez réussi à vous en sortir sans finir à nouveau en prison, mais les mousquetaires, c'est fini pour vous. Vous êtes à nouveau livré à vous-même, bien décidé à faire vos preuves... Encore...

— *Vaut mieux pas trop t'approcher mec ! Je viens de recharger !*

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d4	d8	d4	d8

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d4-2, Réparation d4, Tir d8.

**Atouts :** Costaud, Mousquetaire.

**Handicaps :** Loyal, Sanguinaire, Serment (surmonter les instincts de votre héritage sauvage).

PARADE  
7 (1)

RÉSISTANCE  
11 (4)

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Étranger** : mal vu et Persuasion -2 hors semblables.
- \* **Vision nocturne** : ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

## ACTIONS

- ✂ **Baïonnette** : Combat d8, d8+d6, Parade +1, Allonge 1, deux mains.
- ☒ **Tromblon** : Tir d8+2, 10/20/40, 1-3d6. Rechargement 2.

## ÉQUIPEMENT

Plastron, tromblon avec baïonnette (12 balles), 150 soleils.

