

GALERIE DE PERSONNAGES

DU MAÎTRE DE JEU

• *version provisoire du 28.11.10* •

Bien que les adeptes soient dotés d'une magie puissante, les non adeptes n'en demeurent pas moins la masse la plus importante des habitants de Barsaive, et constituent par là même un pouvoir impressionnant.

• **Merrox, Gardien de la Salle des Archives, 1505 TH** •

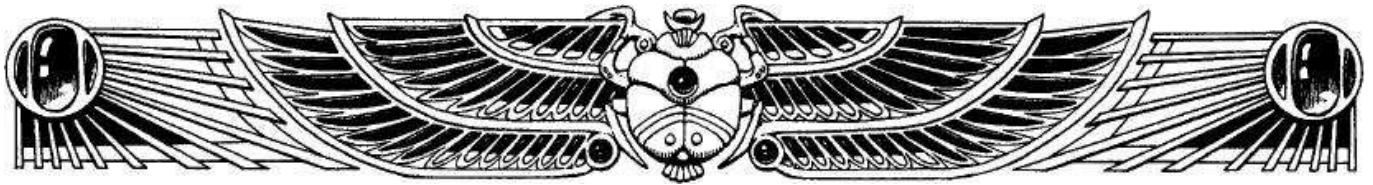
Alors que la plupart des sages et érudits ne s'intéressent presque exclusivement qu'aux pouvoirs des adeptes et aux différentes formes de magie, j'ai voulu à travers ces modestes pages proposer au lecteur un florilège de différentes personnes non adeptes, alliés ou ennemis, pouvant se trouver sur la route des explorateurs. Dans ce premier volume, nous nous intéresserons principalement aux gens d'armes : gardes, miliciens, soldats, ainsi qu'aux bandits et malandrins de toutes sortes.

• **Mahar, archiviste et scribe elfe, 1510 TH** •

Notes : les langues (parlées ou écrites) ne sont pas gérées dans ce document, sauf indication contraire. Le premier chiffre indique le rang, le deuxième indique le niveau « total ».

Dans l'équipement, les chiffres fournis pour les armures sont les valeurs d'Armure physique/Armure mystique/malus initiative et pour les armes ce sont les niveaux de dommage de l'arme/Niveau de dommage du personnage (avec la force en plus).





Garde, humain

« Bonjour étranger, que venez-vous donc faire dans notre honorable ville ? Si vous n'êtes que de passage, alors suivez l'avenue principale et vous y trouverez des auberges. Mais si vous venez troubler l'ordre, alors aurez affaire à moi. Allons circulez, j'ai dit CIRCULEZ ! »

Attributs

DEX (12)	5	FOR (15)	6	CON (14)	6
PER (10)	5	VOL (10)	5	CHA (9)	4

Caractéristiques

Initiative	2	Déf. physique	7
Nombre d'actions	1	Déf. magique	6
Attaque	8	Déf. sociale	6
Dommages		Arm. physique	7
Épée 2 mains	13	Arm. mystique	0
Épée courte	10		
Arc court	9		
Seuil de mort	34	Tests de récup.	3
Seuil Bles. Grav.	9	Équilibre	6
Seuil inconsc.	26		
Deplac. course	48	Deplac. combat	24

Karma

Nombre de points	NA	Niveau de karma	NA
-------------------------	----	------------------------	----

Compétences

Artisanales & artistiques :

- Blagues graveleuses (2/6)
- Sculpture de figurine en bois (1/5)

Connaissances :

- Connaissances de la rue (2/7)
- Tripots et tavernes (1/6)
- Histoire militaire (1/6)

Générales :

- Armes de mêlées (3/8)
- Armes de tir (2/7)
- Combat à mains nues (2/7)
- Esquive (3/8)

Équipement, trésor

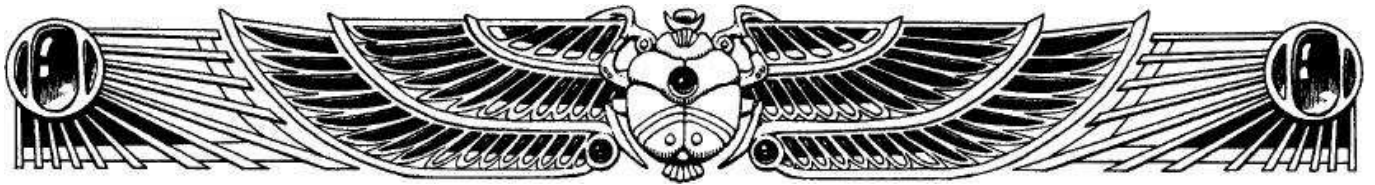
Cotte de mailles, épée à deux mains, épée courte, arc court, manteau à capuche, petite chaîne en cuivre doré avec une tourmaline inerte (charme de sang trompe la mort usagé)

Bourse 27 pièces d'argent et 82 pièces de cuivre.

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C1





Garde, nain

« Non, je suis désolé, l'accès à cette salle d'audience n'est pas autorisé. Pourquoi ? Parce que les ordres stipulent que l'accès à la salle d'audience n'est pas autorisé. Si cela ne vous convient pas, allez vous plaindre au Seigneur. Mais pour pouvoir l'approcher, vous devrez me tuer. »

Attributs

DEX (14)	6	FOR (18)	7	CON (15)	6
PER (11)	5	VOL (13)	6	CHA (7)	4

Caractéristiques

Initiative	5	Déf. physique	8
Nombre d'actions	1	Déf. magique	7
Attaque	9	Déf. sociale	5
Dommages		Arm. physique	6
Épée large	12	Arm. mystique	1
Coup bouclier	9		
Seuil de mort	42	Tests de récup.	3
Seuil Bles. Grav.	12	Équilibre	7
Seuil inconsc.	34		
Deplac. course	48	Deplac. combat	24

Karma

Nombre de points	NA	Niveau de karma	NA
-------------------------	----	------------------------	----

Compétences

Artisanales & artistiques :

Poésie lyrique (1/5)

Connaissances :

Connaissances de la rue (2/7)

Bière naine (1/6)

Histoire de Throal (1/6)

Générales :

Détection des armes (1/6), Vigilance (1/6).

Armes de mêlées (3/9), Parade (3/9), Combat à mains nues (2/8), Deuxième arme (2/8), Coup de bouclier (2/9).

Équipement, trésor

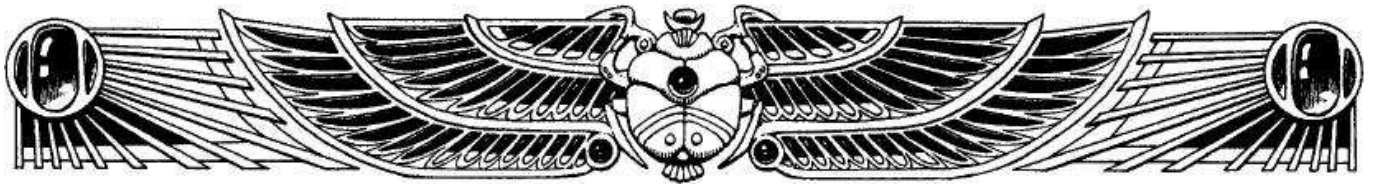
Épée large, targe, cuir bouilli, dague, casque d'apparat.

Bourse 3 pièces d'argent et 9 pièces de cuivre.

Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger C1





Garde, obsidien

« Cela fait bien longtemps que j'ai quitté ma pierre de vie, si l'on tient compte de votre façon de calculer le temps. Non, je ne regrette pas mes fonctions. Je suis curieux d'apprendre vos coutumes, et vivre parmi vous m'a beaucoup appris sur votre nature. Je suis un garde d'élite, et rien ne peut me faire fléchir. Mais n'allez pas croire par là que je suis un pion sur un échiquier. J'accepte ma condition car je l'ai choisie. Je ne sers que ceux qui sont dignes de mes valeurs. »

Attributs

DEX (11)	5	FOR (23)	9	CON (20)	8
PER (10)	5	VOL (13)	6	CHA (9)	4

Caractéristiques

Initiative	2	Déf. physique	7
Nombre d'actions	1	Déf. magique	6
Attaque	10	Déf. sociale	6
Dommages		Arm. physique	17
Hache	18	Arm. mystique	9
Coup bouclier	13		
Seuil de mort	44	Tests de récup.	4
Seuil Bles. Grav.	16	Équilibre	14
Seuil inconsc.	36		
Deplac. course	32	Deplac. combat	16

Karma

Nombre de points	NA	Niveau de karma	NA
-------------------------	----	------------------------	----

Compétences

Artisanales & artistiques :

Taxidermie (3/7), Dessin (2/6)

Connaissances :

Connaissances raciale Obsdien (4/9), Science des races (2/7), Animaux (2/7), Botanique (2/7), Légendes et héros (2/7), Histoire de Barsaive (2/7), Histoire du Châtiment (2/7), Science des Horreurs (1/6)

Générales :

Détection des armes (3/8), Détection des pièges (3/8), Éloquence (3/7), Étiquette (3/7), Marchandage (2/6), Médecine (3/8), Orientation (2/7), Pistage (3/8), Recherche (2/7), Sang-froid (3/9), Survie (3/8), Vigilance (3/8).

Tactique (2/7), Armes de mêlées (5/10), Deuxième attaque (5/10), Deuxième arme (5/10), Coup de bouclier (4/13), Esquive (5/10), Parade (5/10), Stabilité (5/14).

Équipement, trésor

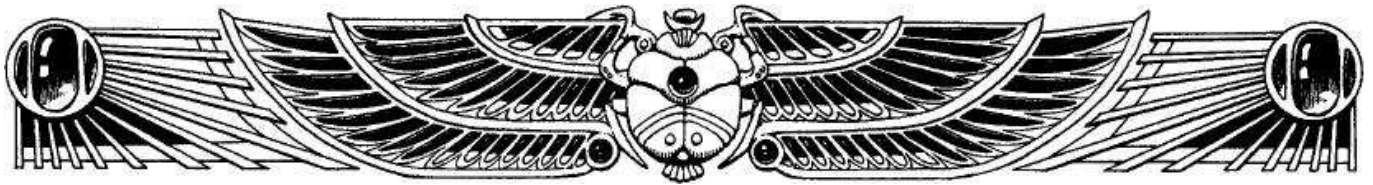
Hache d'arme forgée (6+3/18), Armure de plaques en cristal forgée (7+1/7+1/-5+4), Écu forgé (4+2/0/-2), dague de pierre, bijoux en cuir et en os, petit carnet avec des notes et des dessins sur ses observations concernant les donneurs de noms.

Bourse avec 4 pièces d'argent, 8 pièces de cuivre, 7 galets poli en obsidienne, 3 quartz de 3 pa, 1 émeraude de 5 pa, un bout de ficelle, une plume marron, une fleur séchée, une patte de lézard séchée.

Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger C4





Garde de la Confiance, humain

« Ma famille sert les Denairastas depuis plus de sept générations. Je suis un garde de la Confiance, et ce titre est juste. Rien ne peut me détourner de mes objectifs. Rien ne peut m'amener à trahir mon seigneur.

Pour les besoins du seigneur, je suis tantôt garde du corps, tantôt soldat, tantôt espion. Je dois être prêt à affronter tous les dangers car nos ennemis sont nombreux. »

Attributs

DEX (14)	6	FOR (13)	6	CON (14)	6
PER (13)	6	VOL (11)	5	CHA (12)	5

Caractéristiques

Initiative	5	Déf. physique	8
Nombre d'actions	1	Déf. magique	7
Attaque	10	Déf. sociale	7
Dommages		Arm. physique	8
Épée large	11	Arm. mystique	1
Coup de bouclier	9		
Coup de pied	6		
Seuil de mort	36	Tests de récup.	3
Seuil Bles. Grav.	10	Équilibre	8
Seuil inconsc.	28		
Deplac. course	56	Deplac. combat	28

Karma

Nombre de points	NA	Niveau de karma	NA
-------------------------	----	------------------------	----

Compétences

Artisanales & artistiques : Marionnettiste (2/8), Spectacle de marionnettes (2/8)

Connaissances : Connaissances de la rue (2/8), Histoire de Iopos (1/7), Organisation politique de Iopos (1/7), Politique de Barsaive (1/7), Histoire de Barsaive (1/7)

Générales : Alchimie (3/9), Corruption (2/7), Déguisement ((2/8), Déplacement silencieux (2/8), Éloquence (2/7), Escalade (2/8), Étiquette (2/7), Falsification (2/8), Mort feinte (5/10), Orientation (1/7), Recherche (2/8), Survie (2/8), Tenue en selle (1/7), Vigilance (3/9).

Armes de mêlées (4/10), Armes de jet (4/10), Combat à mains nues (4/10), Esquive (4/10), Deuxième arme (4/10), Coup de bouclier (3/9), Coup de pied rapide (4/10), Stabilité (2/8).

Équipement, trésor

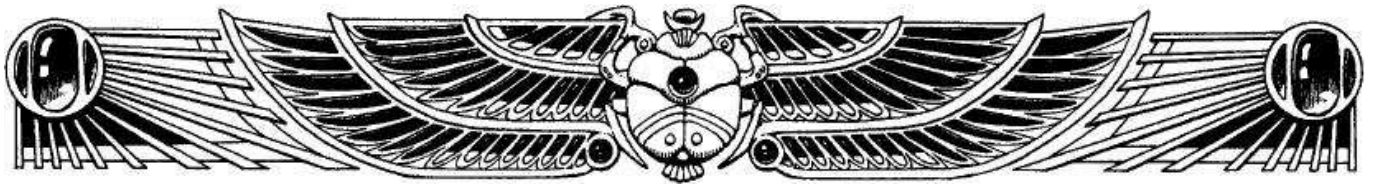
Cuir bouilli, épée large, bouclier d'infanterie, 2 dagues, 2 doses de Venin de whadrya (voir p124 du *Recueil MJ*), kit d'alchimie, kit de déguisement, kit de falsification de Kratas, plusieurs tenues (garde, mendiant, paysan, etc.).

Bourse 127 pièces d'argent et 33 pièces de cuivre.

Adaptation ED3

Mouvement 12, Sprint (2), Niveau de danger C3





Garde de cour, elfe

« Si je suis là, c'est pour escorter la fille de mon seigneur afin qu'elle ne se fasse pas importuner par des malotrus de votre espèce. Elle est jolie mais n'est pas de votre monde. Alors passez votre chemin et laissez-la tranquille. Sauf si vous voulez vérifier que mon épée n'est pas qu'un ornement. »

Attributs

DEX (18)	7	FOR (12)	5	CON (11)	5
PER (15)	6	VOL (13)	6	CHA (14)	6

Caractéristiques

Initiative	5	Déf. physique	10
Nombre d'actions	1	Déf. magique	8
Attaque	10	Déf. sociale	8
Dommages	sp	Arm. physique	12
Épée large	13	Arm. mystique	3
Épée courte	11		
Coup de pied	5		
Seuil de mort	32 (37)	Tests de récup.	2
Seuil Bles. Grav.	8	Équilibre	10
Seuil inconsc.	24 (29)		
Deplac. course	76	Deplac. combat	38

Karma

Nombre de points	NA	Niveau de karma	NA
-------------------------	----	------------------------	----

Attaque surprise permet d'ajouter un bonus de +3 à un test de dommage par adversaire, une fois par combat.

Compétences

Artisanales & artistiques :

Composition florale (3/9), Danse de cour (4/10)

Connaissances :

Science raciale elfique (1/8), Histoire de Barsaive (1/8), Politique Barsaive (1/8), Botanique (3/9).

Générales :

Comédie (4/10), Détection des armes (3/9), Dissimulation d'arme (5/12), Éloquence (5/11), Escalade (3/10), Escamotage (2/9), Étiquette (5/11), Flirt (3/9), Marchandage (2/9), Mort feinte (3/9), Orientation (1/7), Première impression (3/9), Sang-froid (6/12), Sarcasme (4/10), Séduction (2/8), Tenue en selle (2/7), Vigilance (3/9).

Armes de mêlées (3/10), Armes de jet (2/9), **Attaque surprise (3/8)**, Combat à mains nues (2/9), Deuxième arme (3/10), Deuxième attaque (3/10), Esquive (3/10), **Coup de pied rapide (3/10)**, Parade (3/10), Riposte (3/10), Stabilité (3/10).

Équipement, trésor

La majorité de son matériel est d'excellente qualité (+2 aux interactions sociales). Cotte de mailles forgée « elfique » (7+1/0/-3+2), Cape d'espagra forgée (3+1/1+1/-1), épée large forgée, épée courte forgée, 2 dagues filantes forgées (2+1/8), tenue de cour, broche de vigilance.

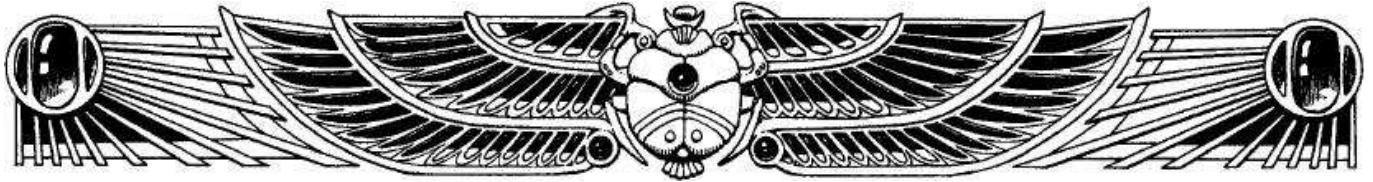
Charmes de sang : Absorption de coup, Apparence troublante, Charme d'initiative.

Bourse 38 pièces d'argent et 24 pièces de cuivre.

Adaptation ED3

Mouvement 12, sprint (4), Niveau de danger C4





Soldat de Throal, nain (infanterie)

« Je sers le Roi et le Royaume de Throal. Si l'empire théran décide de conquérir Barsaive, il devra compter avec moi. Ma discipline n'a d'égale que mon efficacité. Je n'ai pas peur de mourir car je sais que ma cause est juste. Le champ de bataille est mon foyer et la victoire est ma récompense. Je sers la liberté des peuples. Je sers le Roi et le Royaume de Throal. »

Attributs

DEX (16)	7	FOR (18)	7	CON (16)	7
PER (8)	4	VOL (13)	6	CHA (7)	4

Caractéristiques

Initiative	3	Déf. physique	9
Nombre d'actions	1	Déf. magique	5
Attaque	11	Déf. sociale	5
Dommages		Arm. physique	10
Épée large	12	Arm. mystique	1
Bouclier	9		
Arc court	10	Tests de récup.	3
Seuil de mort	39	Équilibre	9
Seuil Bles. Grav.	11		
Seuil inconsc.	31		
Deplac. course	56	Deplac. combat	28

Karma

Nombre de points	NA	Niveau de karma	NA
------------------	----	-----------------	----

Compétences

Artisanales & artistiques :

Boutonnier (1/5)

Connaissances :

Histoire de Throal (1/5)

Histoire militaire (1/5)

Générales :

Détection des armes (1/5), Sang-froid (2/8), Survie (2/6), Vigilance (2/6).

Armes de mêlées (4/11), Armes de tir (2/9), Combat à mains nues (2/9), Coup de bouclier (2/9), Deuxième arme (4/11), Esquive (4/11), Stabilité (2/9).

Équipement, trésor

Uniforme, cotte de mailles, bouclier d'infanterie, épée large, arc court, manteau à capuche.

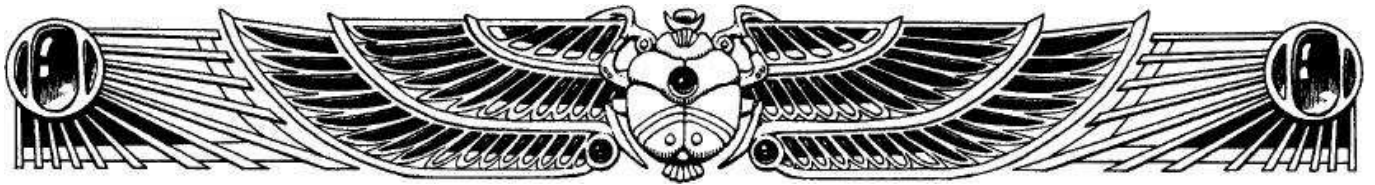
Paquetage de voyage, selon circonstance, en générale : briquet à silex, couverture, gourde, fils avec 10 hameçons, marmite en fer, matériel d'art, pierre à aiguiser, sac à dos, sac de couchage, tente, trousse médicale de base.

Bourse 17 pièces d'argent et 13 pièces de cuivre.

Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger C3, Sprint (2).





Soldat de Throal, nain (cavalerie)

« Rien n'est plus délicieux que le bruit des sabots de nos montures dans la poussière lorsque nous chargeons l'ennemi. Il reste tant à faire pour libérer Barsaive des marques du Châtiment, et tant de puissances s'opposent à nous.

Je suis un soldat d'élite. J'ai juré fidélité et je tiendrai parole. Rien ne pourra me faire reculer au combat ! »

Attributs

DEX (16)	7	FOR (15)	6	CON (16)	7
PER (12)	5	VOL (13)	6	CHA (9)	4

Caractéristiques

Initiative	5	Déf. physique	9
Nombre d'actions	1	Déf. magique	7
Attaque	11	Déf. sociale	6
Dommages		Arm. physique	8*
Épée large	11	Arm. mystique	1
Charge*	17		
Arc court	9		
Seuil de mort	39	Tests de récup.	3
Seuil Bles. Grav.	11	Équilibre	11
Seuil inconsc.	31		
Deplac. Course**	56 (60)	Deplac. Combat**	28 (30)

Karma

Nombre de point	NA	Niveau de karma	NA
-----------------	----	-----------------	----

* Lorsque le cavalier charge, il n'utilise pas son bouclier (mais la lance de cavalerie), son armure physique passe alors à 5

**entre parenthèses : (déplacement huttawa)

Compétences

Artisanales & artistiques :

Bourellier (1/5)

Connaissances :

Histoire de Throal (1/6)

Histoire militaire (1/6)

Générales :

Cartographie (2/7), Pistage (1/6), Sang-froid (2/8), Survie (3/8), Tenue en selle (4/10), Vigilance (3/8).

Armes de mêlées (4/11), Armes de tir (4/11), Charge dévastatrice (5/11), Esquive (4/11)

Équipement, trésor

Huttawa avec harnachement, uniforme, armure de cuir bouilli, bouclier de cavalerie, épée large, lance de cavalerie, arc court, manteau à capuche.

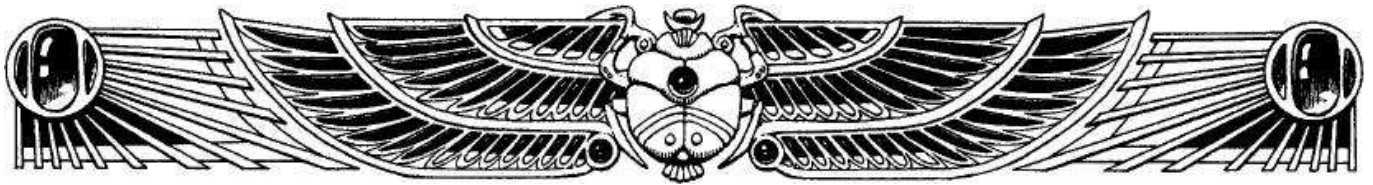
Paquetage de voyage, selon circonstance, en générale : briquet à silex, couverture, gourde, fils avec 10 hameçons, marmite en fer, matériel d'art, pierre à aiguiser, sac à dos, sac de couchage, tente, trousse médicale de base.

Bourse 14 pièces d'argent et 18 pièces de cuivre.

Adaptation ED3

Mouvement 10 (huttawa : 16), Niveau de danger C4





Cavalier écorcheur, ork

« Non madame, nous ne sommes pas des pillards, nous ne voulons pas voler mais bien au contraire !

Je comprend votre confusion, c'est la première fois que nous passons dans ce secteur. Mais nous sommes payés pour assurer votre sécurité. Alors si vous avez des informations sur des brigands dans le secteur ou d'autres choses à nous dire, nous en serions ravis. »

Attributs

DEX (16)	7	FOR (16)	7	CON (16)	7
PER (12)	5	VOL (10)	5	CHA (10)	5

Caractéristiques

Initiative	5	Déf. physique	9
Nombre d'actions	1	Déf. magique	7
Attaque	11	Déf. sociale	6
Dommages		Arm. physique	8*
Épée large	12	Arm. mystique	0
Charge*	18		
Arc court	10		
Seuil de mort	39	Tests de récup.	3
Seuil Bles. Grav.	11	Équilibre	12
Seuil inconsc.	31		
Deplac. Course**	68 (110)	Deplac. Combat**	34 (55)

Karma

Nombre de point	NA	Niveau de karma	NA
------------------------	----	------------------------	----

* Lorsque le cavalier charge, il n'utilise pas son bouclier, son armure physique passe alors à 5

** (déplacement stajian)

Compétences

Artisanales & artistiques :

Pipier (1/6)

Connaissances :

Histoire raciale des orks (1/6)

Géographie de Barsaive (1/6)

Générales :

Éloquence (1/6), Pistage (3/8), Sang-froid (2/7), Survie (3/8), Tenue en selle (4/11), Vigilance (3/8).

Armes de mêlées (4/11), Armes de tir (4/11), Charge dévastatrice (5/12), Esquive (4/11)

Équipement, trésor

Stajian avec harnachement, uniforme, armure de cuir bouilli, bouclier de cavalerie, épée large, arc court, manteau à capuche, deux pipes, tabac, briquet à silex, cure-pipe.

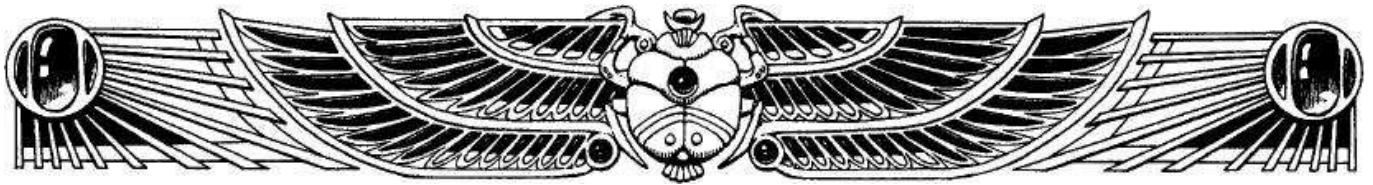
Paquetage de voyage, selon circonstance, en générale : couverture, gourde, fils avec 10 hameçons, marmite en fer, matériel d'art, pierre à aiguiser, sac à dos, sac de couchage, tente, trousse médicale de base.

Bourse 7 pièces d'argent et 37 pièces de cuivre.

Adaptation ED3

Mouvement 12 (stajian : 22), Niveau de danger C4





Commando d'élite théran, elfe

« Je suis surpris de trouver un barbare comme vous qui sache parler le théran. L'Empire doit rétablir sa domination sur Barsaive, et il est de mon devoir de vous soumettre. Je suis un fantassin d'élite et de je sers Théra la Grande avec zèle ! Nos légions comptent les meilleurs combattants du monde, notre armada est indestructible. Longue vie à Théra ! »

Attributs

DEX (20)	8	FOR (20)	8	CON (20)	8
PER (15)	6	VOL (13)	6	CHA (15)	6

Caractéristiques

Initiative	5	Déf. physique	10
Nombre d'actions	1	Déf. magique	8
Attaque	13	Déf. sociale	8
Dommages		Arm. physique	15
Épée large	13	Arm. mystique	1
Coup de bouclier	13		
Coup de pied	8		
Seuil de mort	54	Tests de récup.	4
Seuil Bles. Grav.	13	Équilibre	10
Seuil inconsc.	46		
		Deplac. Combat	43
Deplac. Course	86		

Karma

Nombre de point	NA	Niveau de karma	NA
------------------------	----	------------------------	----

Durant deux rounds il séquence ses attaques de cette façon (ensuite il ne fait pas les attaques qui consomment des points d'efforts), la présentation suit le principe niveau d'attaque / niveau de dommage :

1. armes de mêlées 13/ attaque surprise 18 (13 après)
2. deuxième attaque 13 / 13
3. attaque enchaînée 13 / 13
4. deuxième arme 13 / coup de bouclier 13
5. coup de pied rapide 13 / 8

Compétences

Artisanales & artistiques :

Costumier (3/9)

Connaissances :

Histoire de Théra (2/8), Histoire militaire thérane (1/7)

Générales :

Déguisement (2/8), déplacement silencieux (2/10), éloquence (2/8), escalade (2/10), médecine (1/7), natation (3/11), orientation (2/8), pistage (2/8), première impression (1/7), sang-froid (3/9), survie (2/8), tactique (1/7), tenue en selle (2/10), vigilance (2/8).

Armes de mêlées (5/13), armes de tir (4/12), attaque enchaînée (5/13), attaque surprise (5/13), coup de bouclier (5/13), coup de pied rapide (5/13), cri de guerre (4/10), deuxième arme (5/13), deuxième attaque (5/13), esquive (5/13), stabilité (2/10).

Équipement, trésor

Cheval avec harnachement, uniforme, cotte de maille forgée (9/0/-2), écu (6/0/-1), épée large, arc court.

Bottes imperméables, cape de tiédeur, casserole de cuisson, sac de couchage de confort, gourde, fils avec 10 hameçons, matériel d'art, pierre à aiguiser, sac à dos, tente, trousse médicale de base, charmes de sang théran, SR total 10.

Bourse 30 pièces d'argent thérane et 8 pièces de cuivre thérane.

Adaptation ED3

Mouvement 14 (cheval : 16), Niveau de danger C5

Note spéciale

Le commando d'élite théran parle le théran et le créanéen.

