

RÔDEUR (NIVEAU 1)

Bourru, taciturne et solitaire, Harsk est atypique pour un nain en ce qu'il préfère les plaines et forêts aux sombres tunnels sous les montagnes.

HARSK

Nain (m) rôdeur 1

Humanoïde (nain) de taille M, LN

Init +3; **Sens** vision dans le noir 12 cases; Perception +6

DÉFENSE

CA 16, **contact** 13, pris au dépourvu 13 (+3 armure, +3 Dex); +4 d'esquive vs géants

pv 12 (1d10+2)

Vig +5, **Réf** +5, **Vol** +2; +2 vs poison, sorts et capacités magiques

ATTAQUE

VD 4 cases (6 m)

Corps à corps hache d'armes, +3 (1d8+2/x3)

Distance arbalète lourde, +4 (1d10/19-20)

Attaque spéciale +1 aux jets d'attaque contre les créatures humanoïdes des sous-types orque et gobelinoïde, ennemi juré (géants +2)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 16, **Con** 15, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 8

BBA +1; **BMO** +3; **DMD** 16 (20 vs bousculade ou croc-en-jambe)

Dons Rechargement rapide (arbalète lourde)

Compétences Connaissance (géographie) +4, Connaissance (nature) +4, Discrétion +6, Dressage +3, Estimation +0 (+2 pour les objets non-magiques comportant des métaux ou des pierres précieuses), Perception +6 (+8 pour remarquer les irrégularités des constructions en pierre), Premiers secours +6, Survie +6 (+7 pour pister); **Modificateurs raciaux** +2 en Estimation pour les objets non-magiques comportant des métaux ou des pierres précieuses, +2 en Perception pour remarquer les irrégularités des constructions en pierre; **Pénalité d'armure** -1

Traits résistant*, tueur

Langues Commun, Nain

Particularités empathie sauvage +0, pistage +1*

Autre Équipement armure de cuir cloutée, hache d'armes, arbalète lourde et 30 carreaux, antidote, sac à dos, sifflet d'alarme, théière, ration de survie (4), 7 po

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Harsk.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Empathie sauvage Harsk peut améliorer l'attitude d'un animal en utilisant son empathie sauvage (fonctionne comme Diplomatie). Il peut influencer une créature magique dont l'Intelligence est de 1 ou 2, mais avec un malus de -4.

Ennemi juré Contre les géants, Harsk bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'attaques et de dégâts, ainsi que pour les tests de Bluff, Connaissance, Perception, Psychologie et Survie. Il peut faire un jet de Connaissance pour identifier des géants même s'il n'a pas de rang dans la compétence.

Rechargement rapide Harsk peut recharger son arbalète lourde en une action de mouvement.

Tueur Lorsque Harsk porte un coup critique, il inflige des dégâts supplémentaires égaux au multiplicateur de critique de l'arme (+3 avec la hache d'armes, +2 avec l'arbalète lourde). Ce bonus est ajouté à la fin et n'est donc pas multiplié.

Harsk est un nain peu commun. Il préfère le ciel immense d'une vaste plaine aux tunnels étroits, le thé à l'alcool, et combattre à distance plutôt qu'au corps à corps. Lorsqu'il était jeune, il évitait ses semblables. D'ailleurs, peu de chose le rendait aussi heureux que d'être accroupi dans un bois avec son arbalète, en écoutant le vent dans les feuilles des arbres et attendant une proie qui passerait à portée.

Tout cela a changé il y a vingt ans, quand son frère aîné, un capitaine nommé Sigur, dirigea une bande de guerriers nains venant de Janderhoff contre un petit groupe de géants. Hors l'affection qu'il lui portait, Sigur proposa à son frère moins expérimenté de venir avec lui, comme éclaireur, pour avoir la chance de prouver qu'il pouvait le seconder. Calme et paisible de nature, Harsk, refusa, ne voyant pas l'honneur que lui faisait son frère. Il ne le comprit que plusieurs jours après. Voyageant léger et rapidement, Harsk rattrapa son frère rapidement... mais pas assez. Sous-estimant la force du groupe de Géants, Sigur conduisit sa bande en plein dans une embuscade : il n'y eut aucun survivant. Avec le sang de son frère encore frais sur ses mains, Harsk devint fou de rage. Cette nuit-là, il s'avança dans le camp des géants comme un fantôme vengeur, les tuant les uns après les autres avec son arbalète en se fondant dans la forêt, disparaissant et réapparaissant ailleurs, tirant sur une autre victime à chaque apparition. Lorsque le dernier géant s'écroula dans la poussière, Harsk prit la hache de son frère et glissa dans les arbres, s'engageant à tout jamais à devenir la voix de la justice dans les endroits sauvages, de préserver un certain équilibre et d'éviter le sacrifice inutile de nobles combattants comme son frère.

Harsk, comme beaucoup de ses semblables, parle peu et n'a pas de temps à consacrer aux compliments, et a coupé la plupart de ses relations avec la société naine. Depuis toujours, il est solitaire, et préfère passer son temps à l'extérieur, communiant avec la nature, mais en certaines occasions, il peut se rendre dans d'autres endroits, s'il a de bonnes raisons. Il n'aime pas la bière, pourtant étroitement associée aux nains par les humains. Au lieu de cela, il boit tasse sur tasse d'un thé fort qui l'aide à garder ses sens en éveil. Il ne perd jamais de vue la hache de son frère, mais ne s'en sert qu'en dernier recours, sachant que ses qualités sont plutôt dans la chasse et le fait de disparaître dans l'obscurité.



“L’or, c’est bien, mais offrez-moi une bonne chasse et une tasse de thé fort plus tard, et je serais heureux.”

RÔDEUR (NIVEAU 4)

Bourru, taciturne et solitaire, Harsk est atypique pour un nain en ce qu'il préfère les plaines et forêts aux sombres tunnels sous les montagnes.

HARSK

Nain (m) rôdeur 4

Humanoïde (nain) de taille M, LN

Init +3; **Sens** vision dans le noir 12 cases; Perception +9

DÉFENSE

CA 17, contact 13, pris au dépourvu 14 (+4 armure, +3 Dex); +4 d'esquive vs géants

pv 40 (4d10+12)

Vig +9, **Réf** +8, **Vol** +4; +2 vs poison, sorts et capacités magiques

ATTAQUE

VD 4 cases (6 m)

Corps à corps hache d'armes de maître, +7 (1d8+2/x3)

Distance arbalète lourde +1, +8 (1d10+1/19-20)

Attaque spéciale +1 aux jets d'attaque contre les créatures humanoïdes des sous-types orque et gobelinoïde, ennemi juré (géants +2)

Sorts de Rôdeur préparés (NLS 1; concentration +3)

1^{er} – *enchevêtrement* (DD13)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 16, **Con** 16, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 8

BBA +4; **BMO** +6; **DMD** 19 (23 vs bousculade ou croc-en-jambe)

Dons Endurance, Rechargement rapide (arbalète lourde), Tir à bout portant, Tir de précision

Compétences Connaissance (géographie) +7, Connaissance (nature) +7, Discrétion +10, Dressage +6, Estimation +0 (+2 pour les objets non-magiques comportant des métaux ou des pierres précieuses), Perception +9 (+11 pour remarquer les irrégularités des constructions en pierre), Premiers secours +9, Survie +9 (+11 pour pister);

Modificateurs raciaux +2 en Estimation pour les objets non magiques comportant des métaux ou des pierres précieuses, +2 en Perception pour remarquer les irrégularités des constructions en pierre

Traits résistant*, tueur

Langues Commun, Nain

Particularités empathie sauvage +3, environnement de prédilection (montagne +2), pacte du chasseur (compagnon animal), pistage +2*

Équipement de combat *potion de soins légers* (3), *potion de passage sans traces* (2), *carreaux hurleurs* +2 (3), bâton fumigène **Autre**

Équipement *armure de cuir cloutée* +1, hache d'armes de maître, *arbalète lourde* +1 et 30 carreaux, antidote, sac à dos, sifflet d'alarme, théière, ration de survie (4), 36 po

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Harsk.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Compagnon animal Le blaireau compagnon animal de Harsk, Biter, a les caractéristiques suivantes : **Taille** P; **CA** 16; **pv** 15; **Vig** +5, **Réf** +6, **Vol** +1; **VD** 6 cases, creusement 2 cases, escalade 2 cases; **Corps** à

corps morsure, +2 (1d4), 2 griffes, +2 (1d3); **Attaques spéciales** rage 6 rounds/jour; **For** 10, **Dex** 17, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 10; **Dons** Robustesse; **Compétences** Escalade +8, Perception +6;

Particularités lien, transfert de sorts, vision nocturne, odorat, tours (Attaque!, Attends!, Au pied!, Garde!, Protège!, Viens!)

Empathie sauvage Harsk peut améliorer l'attitude d'un animal en utilisant son empathie sauvage (fonctionne comme Diplomatie). Il peut influencer une créature magique dont l'Intelligence est de 1 ou 2, mais avec un malus de -4.

Endurance Harsk peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans être fatigué, et gagne un bonus de +4 aux tests éprouvant son endurance.

Ennemi juré Contre les géants, Harsk bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'attaques et de dégâts, ainsi que pour les tests de Bluff, Connaissance, Perception, Psychologie et Survie. Il peut faire un jet de Connaissance pour identifier des géants même s'il n'a pas de rang dans la compétence.

Environnement de prédilection Lorsqu'il est en montagne, Harsk ne peut pas être pisté et gagne un bonus de +2 en Initiative, Connaissance (géographie), Perception, Discrétion et Survie.

Rechargement rapide Harsk peut recharger son arbalète lourde en une action de mouvement.

Tir à bout portant Harsk gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts lorsque sa cible est à moins de 6 cases.

Tir de précision Harsk peut tirer en mêlée sans prendre en compte le malus normal de -4 au jet d'attaque

Tueur Lorsque Harsk porte un coup critique, il inflige des dégâts supplémentaires égaux au multiplicateur de critique de l'arme (+3 avec la hache d'armes, +2 avec l'arbalète lourde). Ce bonus est ajouté à la fin et n'est donc pas multiplié.

Lorsqu'il était jeune, Harsk évitait ses semblables. Peu de chose le rendait aussi heureux que d'être accroupi dans un bois avec son arbalète, en écoutant le vent dans les feuilles des arbres et attendant une proie qui passerait à portée. Son frère aîné, un capitaine nommé Sigur, dirigea une bande de guerriers nains venant de Janderhoff contre un petit groupe de géants. Sigur proposa à son frère moins expérimenté de venir avec lui, pour avoir la chance de prouver qu'il pouvait le seconder. Harsk, refusa, ne voyant pas l'honneur que lui faisait son frère. Il ne le comprit que plusieurs jours après. Harsk rattrapa son frère rapidement... mais pas assez. Sigur avait conduit sa bande en plein dans une embuscade : il n'y eut aucun survivant.

Avec le sang de son frère encore frais sur ses mains, Harsk devint fou de rage. Cette nuit-là, il s'avança dans le camp des géants, les tuant les uns après les autres en se fondant dans la forêt. Lorsque le dernier géant s'écroula dans la poussière, Harsk prit la hache de son frère et glissa dans les arbres, s'engageant à éviter de nouveaux sacrifices inutiles de nobles combattants comme son frère.



“L’or, c’est bien, mais offrez-moi une bonne chasse et une tasse de thé fort plus tard, et je serais heureux.”

RÔDEUR (NIVEAU 7)

Bourru, taciturne et solitaire, Harsk est atypique pour un nain en ce qu'il préfère les plaines et forêts aux sombres tunnels sous les montagnes.

HARSK

Nain (m) rôdeur 7

Humanoïde (nain) de taille M, LN

Init +3; **Sens** vision dans le noir 12 cases; Perception +12

DÉFENSE

CA 19, **contact** 13, pris au dépourvu 16 (+5 armure, +3 Dex, +1 naturelle); +4 d'esquive vs géants

pv 67 (7d10+21)

Vig +11, **Réf** +10, **Vol** +8; +2 vs poison, sorts et capacités magiques

ATTAQUE

VD 4 cases (6 m)

Corps à corps hache d'armes +1, +10/+5 (1d8+3/x3)

Distance arbalète lourde +2, +12 (1d10+2/19-20)

Attaque spéciale +1 aux jets d'attaque contre les créatures humanoïdes des sous-types orque et gobelinoïde, ennemi juré (fées +2, géants +4)

Sorts de Rôdeur préparés (NLS 4; concentration +6)

2^{ème} – *peau d'écorce*

1^{er} – *enchevêtrement* (DD13), *résistance aux énergies destructives*

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 16, **Con** 16, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 8

BBA +7; **BMO** +9; **DMD** 22 (26 vs bousculade ou croc-en-jambe)

Dons Endurance, Rechargement rapide (arbalète lourde), Science du tir de précision, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Volonté de Fer*

Compétences Connaissance (géographie) +10, Connaissance (nature) +10, Discrétion +13, Dressage +9, Estimation +0 (+2 pour les objets non-magiques comportant des métaux ou des pierres précieuses), Perception +12 (+14 pour remarquer les irrégularités des constructions en pierre), Premiers secours +12, Survie +12 (+15 pour pister); **Modificateurs raciaux** +2 en Estimation pour les objets non magiques comportant des métaux ou des pierres précieuses, +2 en Perception pour remarquer les irrégularités des constructions en pierre

Traits résistant*, tueur

Langues Commun, Nain

Particularités déplacement facilité, empathie sauvage +6, environnement de prédilection (montagne +2), pacte du chasseur (compagnon animal), pistage +3*

Équipement de combat *potion de soins modérés* (4), *potion de passage sans traces* (2), *carreaux hurleurs* +2 (4), bâton fumigène, sacoché immobilisante **Autre Équipement** *armure de cuir cloutée* +2, *hache d'armes* +1, *arbalète lourde* +2 et 30 carreaux, *amulette d'armure naturelle* +1, *cape de résistance* +2, antidote, sac à dos, sifflet d'alarme, théière, ration de survie (4), 169 po

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Harsk.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Compagnon animal Le blaireau compagnon animal de Harsk, Biter, a les caractéristiques suivantes : **Taille** M; **CA** 17; **pv** 34; **Vig** +7, **Réf** +7, **Vol** +2; **VD** 6 cases, creusement 2 cases, escalade 2 cases; **Corps à corps** morsure, +7 (1d6+3), 2 griffes, +6 (1d4+3); **Attaques spéciales** rage 6 rounds/jour; **For** 16, **Dex** 16, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 10; **Dons** Arme e prédilection (morsure), Robustesse; **Compétences** Escalade +11, Perception +8; **Particularités** lien, transfert de sorts, vision nocturne, odorat, tours (Attaque!, Attends!, Au pied!, Garde!, Protège!, Va chercher!, Viens!)

Déplacement facilité Harsk peut se déplacer normalement et sans prendre de dégâts à travers la végétation non magique.

Empathie sauvage Harsk peut améliorer l'attitude d'un animal en utilisant son empathie sauvage (fonctionne comme Diplomatie). Il peut influencer une créature magique dont l'Intelligence est de 1 ou 2, mais avec un malus de -4.

Endurance Harsk peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans être fatigué, et gagne un bonus de +4 aux tests éprouvant son endurance.

Ennemi juré Contre les géants, Harsk bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets d'attaques et de dégâts, ainsi que pour les tests de Bluff, Connaissance, Perception, Psychologie et Survie. Il peut faire un jet de Connaissance pour identifier des géants même s'il n'a pas de rang dans la compétence. Effets similaires contre les fées, mais un bonus de +2 seulement.

Environnement de prédilection Lorsqu'il est en montagne, Harsk ne peut pas être pisté et gagne un bonus de +2 en Initiative, Connaissance (géographie), Perception, Discrétion et Survie.

Rechargement rapide Harsk peut recharger son arbalète lourde en une action de mouvement.

Science du tir de précision Les attaques à distance de Harsk ignorent les bonus octroyés par un abri partiel et un camouflage partiel.

Tir à bout portant Harsk gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts lorsque sa cible est à moins de 6 cases.

Tir de loin Harsk ne subit qu'un malus de -1 par facteur de portée qui le sépare de sa cible.

Tir de précision Harsk peut tirer en mêlée sans prendre en compte le malus normal de -4 au jet d'attaque

Tueur Lorsque Harsk porte un coup critique, il inflige des dégâts supplémentaires égaux au multiplicateur de critique de l'arme (+3 avec la hache d'armes, +2 avec l'arbalète lourde). Ce bonus est ajouté à la fin et n'est donc pas multiplié.

Lorsqu'il était jeune, peu de chose rendait Harsk aussi heureux que la chasse dans les bois. Son frère aîné, Sigur, dirigea une bande de guerriers nains contre un petit groupe de géants, il proposa à Harsk de prouver qu'il pouvait le seconder, mais Harsk déclina l'offre. Lorsque Harsk découvrit plus tard que la bande de Sigur avait été tuée mains, il tua les géants les uns après les autres



en se fondant dans la forêt. Lorsque le dernier géant s'écroula dans la poussière, Harsk prit la hache de son frère et glissa entre les arbres, s'engageant à éviter de nouveaux sacrifices inutiles de nobles combattants comme son frère.

“L’or, c’est bien, mais offrez-moi une bonne chasse et une tasse de thé fort plus tard, et je serais heureux.”