

# GUERRIER (NIVEAU 1)

*Noble de cœur, et farouchement fidèle à ses amis, Valéros cache néanmoins ces sentiments sous une attitude blasée et grossière, observant souvent que rien ne vaut une fin de journée à boire entre amis et une nuit en bonne compagnie.*

## VALÉROS

Humain guerrier 1

Humanoïde (humain) de taille M, NB

Init +2; Sens Perception +0

### DÉFENSE

CA 17, contact 12, pris au dépourvu 15 (+5 armure, +2 Dex)

pv 16 (1d10+6)

Vig +4, Réf +2, Vol +1

### ATTAQUE

VD 4 cases (6 m)

Corps à corps épée longue, +3 (1d8+3/19–20), épée courte, +2 (1d6+1/19–20)

ou épée longue, +5 (1d8+3/19–20)

ou épée courte, +4 (1d6+3/19–20)

Distance arc court, +3 (1d6/x3)

### CARACTÉRISTIQUES

For 16, Dex 15, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 11

BBA +1; BMO +4; DMD 16

Dons Arme de prédilection (épée longue), Combat à deux armes, Robustesse

Compétences Connaissance (exploration souterraine) +5, Équitation +2, Escalade +3, Natation +3; Pénalité d'armure –4

Traits combattant opportuniste, foi inébranlable

Langues Commun, Varisien

Équipement de combat acide, feu grégeois; Autre Équipement

armure d'écailles, épée longue, épée courte, arc court et 20 flèches, sac à dos, paille, pied-de-biche, grappin, corde en chanvre (15 m), choppe en terre cuite, torche (3), ration de survie (2), outre, 6 po

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Combattant opportuniste** Lorsque Valéros touche un ennemi qu'il prend en tenaille avec un allié, il inflige 1 point de dégâts de plus (celui-ci est ajouté aux dégâts de base et est multiplié lors d'un coup critique). Ce bonus aux dégâts est un bonus de trait.

**Foi inébranlable.** La foi de Valéros en son dieu est forte : il gagne donc un bonus de trait de +1 aux jets de Volonté, déjà pris en compte dans ses statistiques.

**Robustesse** Valéros est particulièrement tenace et a 3 pv en plus, déjà pris en compte dans ses statistiques.

**Combat à deux mains** Valéros combat avec une arme dans chaque main et peut attaquer avec les deux au cours d'un même round quand il fait une attaque à outrance. La première ligne de corps à corps de ses statistiques inclus toutes les attaques avec les bonus appropriés.

**Arme de prédilection** Valéros a suivi un entraînement intensif au combat avec l'épée longue, lui conférant un bonus de +1 aux jets

d'attaques fait avec cette arme. Ce bonus est déjà pris en compte dans ses statistiques.

**Armes à impact** L'acide et le feu grégeois que portent Valéros peuvent être lancés avec une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 2 cases (3 m) et infligent 1d6 points de dégâts à la cible, ainsi qu'1 point aux créatures adjacentes. Les dégâts sont respectivement d'acide ou de feu, et le feu grégeois inflige à nouveau 1d6 de dégâts de feu au 2<sup>ème</sup> round sur la cible de l'attaque.

**Pénalité d'armure** L'armure de Valéros le gêne lorsqu'il entreprend des tâches physiques. Il subit un malus de –4 à ses compétences basées sur la Force et la Dextérité. Ce malus est déjà pris en compte dans les compétences listées dans ses statistiques.

Valéros est né sur une ferme paisible, et a grandi en rêvant d'exploration et d'aventures. Bien que ce désir n'a cessé de croître à mesure qu'il grandissait, il en était de même pour ses responsabilités à la ferme. Ce n'est qu'un mois avant son mariage arrangé avec la fille d'un fermier local que Valéros se rendit compte qu'il fermerait ainsi pour de bon la porte à une potentielle vie d'aventurier. Poussé par un besoin désespéré d'une vie plus grande que celle offerte par le bétail et le maïs, Valéros emballa tranquillement ses quelques possessions et s'enfuit au milieu de la nuit.

Valéros a depuis parcouru un long chemin, et n'est plus le jeune homme aux yeux hagards qui ne cherchait que la joie de l'exploration (et peut-être une jolie fille ou deux). La vie sur la route est beaucoup plus difficile que les récits des bardes suggèrent, et le Valéros adulte a de nombreuses cicatrices pour le prouver. Se découvrant une certaine habileté au maniement des épées, Valéros est rapidement devenu un de ces nombreux mercenaires, apprenant les plus sales et facheuses conséquences des guerres. Après avoir servi des dizaines d'employeurs différents, Valéros a enfin réalisé qu'il était temps de se lancer à son propre compte en tant qu'aventurier.

Bien que n'étant pas le meilleur pour suivre les ordres, Valéros est un combattant à deux lames extrêmement talentueux, gagnant facilement sa nourriture dans n'importe quel groupe grâce à sa ténacité et son audace – certains diraient même légèreté – avec laquelle il se jette dans le combat. Malgré sa réputation de bagarreur et de perturbateur, Valéros a beaucoup appris de ses voyages, et sait même lire (chose que ses «respectables» parents n'ont jamais appris à faire). Son approche de la vie, des richesses et des relations est le «ça va, ça vient».

Amateur de belles armes, Valéros ne sort jamais sans une chope à sa ceinture (après tout, on ne sait jamais quand quelqu'un va vous offrir à boire). Ce récipient symbolise aussi la dévotion de Valéros à Cayden Cailean, le dieu de la bravoure, de la bière, de la liberté et du vin, toutes les choses que Valéros aime avec passion.



“Pour la cicatrice, je te pardonne !  
Mais pour le verre renversé, j'arracherai ton cœur !”

## GUERRIER (NIVEAU 4)

*Noble de cœur, et farouchement fidèle à ses amis, Valéros cache néanmoins ces sentiments sous une attitude blasée et grossière, observant souvent que rien ne vaut une fin de journée à boire entre amis et une nuit en bonne compagnie.*

### VALÉROS

Humain guerrier 4  
Humanoïde (humain) de taille M, NB  
Init +3; Sens Perception +0

#### DÉFENSE

CA 20, contact 13, pris au dépourvu 17 (+7 armure, +3 Dex)  
pv 44 (4d10+16)  
Vig +7, Réf +5, Vol +3; +1 vs peur  
Capacités défensives courage +1\*

#### ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)  
Corps à corps épée longue +1, +7 (1d8+6/19–20), épée courte de maître, +6 (1d6+3/19–20)  
ou épée longue +1, +9 (1d8+6/19–20)  
ou épée courte de maître, +8 (1d6+3/19–20)  
Distance arc court, +7 (1d6/x3)

#### CARACTÉRISTIQUES

For 16, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 11  
BBA +4; BMO +7; DMD 20  
Dons Arme de prédilection (épée longue)\*, Attaques réflexes, Combat à deux armes, Double frappe\*, Robustesse\*, Spécialisation martiale (épée longue)\*  
Compétences Connaissance (exploration souterraine) +8, Équitation +8, Escalade +8, Natation +8; Pénalité d'armure –2  
Traits combattant opportuniste, foi inébranlable\*  
Langues Commun, Varisien  
Particularités entraînement aux armures 1\*

Équipement de combat *potion de soins modérés (2), potion d'agrandissement, potion de protection contre le mal, acide, feu grégeois, antidote, eau bénite; Autre Équipement cuirasse +1, épée longue +1, masse d'arme lourde, épée courte de maître, arc court et 20 flèches, cape de résistance +1, sac à dos, pailleasse, pied-de-biche, torche éternelle, grappin, corde en chanvre (15 m), choppe en terre cuite, ration de survie (2), outre, 38 po*

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

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Attaques réflexes** Valéros peut faire jusqu'à 4 attaques d'opportunités dans un round, et ce, même lorsqu'il est pris au dépourvu.  
**Combattant opportuniste** Lorsque Valéros touche un ennemi qu'il prend en tenaille avec un allié, il inflige 1 point de dégâts de plus (celui-ci est ajouté aux dégâts de base et est multiplié lors d'un coup critique). Ce bonus aux dégâts est un bonus de trait.

**Combat à deux mains** Valéros combat avec une arme dans chaque main et peut attaquer avec les deux au cours d'un même round quand il fait une attaque à outrance. La première ligne de corps à corps de ses statistiques inclus toutes les attaques avec les bonus appropriés.  
**Pénalité d'armure** L'armure de Valéros le gêne lorsqu'il entreprend des tâches physiques. Il subit un malus de –2 à ses compétences basées sur la Force et la Dextérité. Ce malus est déjà pris en compte dans les compétences listées dans ses statistiques.

Valéros est né sur une ferme paisible, et a grandi en rêvant d'exploration et d'aventures. Bien que ce désir n'a cessé de croître à mesure qu'il grandissait, il en était de même pour ses responsabilités à la ferme. Ce n'est qu'un mois avant son mariage arrangé avec la fille d'un fermier local que Valéros se rendit compte qu'il fermerait ainsi pour de bon la porte à une potentielle vie d'aventurier. Poussé par un besoin désespéré d'une vie plus grande que celle offerte par le bétail et le maïs, Valéros emballa tranquillement ses quelques possessions et s'enfuit au milieu de la nuit.

Valéros a depuis parcouru un long chemin, et n'est plus le jeune homme aux yeux hagards qui ne cherchait que la joie de l'exploration (et peut-être une jolie fille ou deux). La vie sur la route est beaucoup plus difficile que les récits des bardes suggèrent, et le Valéros adulte a de nombreuses cicatrices pour le prouver. Se découvrant une certaine habileté au maniement des épées, Valéros est rapidement devenu un de ces nombreux mercenaires, apprenant les plus sales et facheuses conséquences des guerres. Après avoir servi des dizaines d'employeurs différents, Valéros a enfin réalisé qu'il était temps de se lancer à son propre compte en tant qu'aventurier.

Bien que n'étant pas le meilleur pour suivre les ordres, Valéros est un combattant à deux lames extrêmement talentueux, gagnant facilement sa nourriture dans n'importe quel groupe grâce à sa ténacité et son audace – certains diraient même légèreté – avec laquelle il se jette dans le combat. Malgré sa réputation de bagarreur et de perturbateur, Valéros a beaucoup appris de ses voyages, et sait même lire (chose que ses «respectables» parents n'ont jamais appris à faire). Son approche de la vie, des richesses et des relations est le «ça va, ça vient».

Amateur de belles armes, Valéros ne sort jamais sans une chope à sa ceinture (après tout, on ne sait jamais quand quelqu'un va vous offrir à boire). Ce récipient symbolise aussi la dévotion de Valéros à Cayden Cailean, le dieu de la bravoure, de la bière, de la liberté et du vin, toutes les choses que Valéros aime avec passion.



“Pour la cicatrice, je te pardonne !  
Mais pour le verre renversé, j'arracherai ton cœur !”

# GUERRIER (NIVEAU 7)

*Noble de cœur, et farouchement fidèle à ses amis, Valéros cache néanmoins ces sentiments sous une attitude blasée et grossière, observant souvent que rien ne vaut une fin de journée à boire entre amis et une nuit en bonne compagnie.*

## VALÉROS

Humain guerrier 7  
Humanoïde (humain) de taille M, NB  
Init +7; Sens Perception +0

### DÉFENSE

CA 24, contact 15, pris au dépourvu 20 (+7 armure, +1 parade, +3 Dex, +1 esquive, +1 naturelle, +1 bouclier)

pv 74 (7d10+28)

Vig +8, Réf +6, Vol +4; +2 vs peur

Capacités défensives courage +2\*

### ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps épée longue +2, +13/+8 (1d8+9/19-20), épée courte +1, +10 (1d6+5/19-20)

ou épée longue +2, +15/+10 (1d8+9/19-20)

ou épée courte +1, +12/+7 (1d6+5/19-20)

Distance arc court de maître, +11/+6 (1d6/x3)

Attaques spéciales entraînement aux armes (lames lourdes +1)\*

### CARACTÉRISTIQUES

For 18, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 11

BBA +7; BMO +11; DMD 26

Dons Arme de prédilection (épée longue)\*, Attaques réflexes, Combat à deux armes, Défense à deux armes\*, Double frappe\*, Esquive\*, Robustesse\*, Science de l'initiative\*, Spécialisation martiale (épée longue)\*

Compétences Connaissance (exploration souterraine) +11, Équitation +12, Escalade +13, Natation +13; Pénalité d'armure -1\*

Traits combattant opportuniste, foi inébranlable\*

Langues Commun, Varisien

Particularités entraînement aux armures 2\*

Équipement de combat *potion de soins modérés, potion de soins importants, potion d'agrandissement, potion de vol, acide, feu grégeois (2), antidote, eau bénite; Autre Équipement cuirasse +1, épée longue +2, épée courte +1, masse d'arme lourde, arc court de maître et 20 flèches, amulette d'armure naturelle, cape de résistance +1, ceinture de force de géant +2, anneau de protection +1, sac à dos, paillasse, pied-de-biche, torche éternelle, grappin, corde en chanvre (15 m), choppe en terre cuite, ration de survie (2), outre, 88 po*

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

### CAPACITÉS SPÉCIALES

Attaques réflexes Valéros peut faire jusqu'à 4 attaques d'opportunités dans un round, et ce, même lorsqu'il est pris au dépourvu.

**Combattant opportuniste** Lorsque Valéros touche un ennemi qu'il prend en tenaille avec un allié, il inflige 1 point de dégâts de plus (celui-ci est ajouté aux dégâts de base et est multiplié lors d'un coup critique). Ce bonus aux dégâts est un bonus de trait.

**Combat à deux mains** Valéros combat avec une arme dans chaque main et peut attaquer avec les deux au cours d'un même round quand il fait une attaque à outrance. La première ligne de corps à corps de ses statistiques inclus toutes les attaques avec les bonus appropriés.

**Défense à deux armes** Valéros gagne un bonus de bouclier de +1 à la CA lorsqu'il se porte deux armes (bonus déjà compté). Ce bonus passe à +2 s'il combat sur la défensive ou en défense totale.

Valéros est né sur une ferme paisible, et a grandi en rêvant d'exploration et d'aventures. Bien que ce désir n'a cessé de croître à mesure qu'il grandissait, il en était de même pour ses responsabilités à la ferme. Ce n'est qu'un mois avant son mariage arrangé avec la fille d'un fermier local que Valéros se rendit compte qu'il fermerait ainsi pour de bon la porte à une potentielle vie d'aventurier. Poussé par un besoin désespéré d'une vie plus grande que celle offerte par le bétail et le maïs, Valéros emballa tranquillement ses quelques possessions et s'enfuit au milieu de la nuit.

Valéros a depuis parcouru un long chemin, et n'est plus le jeune homme aux yeux hagards qui ne cherchait que la joie de l'exploration (et peut-être une jolie fille ou deux). La vie sur la route est beaucoup plus difficile que les récits des bardes suggèrent, et le Valéros adulte a de nombreuses cicatrices pour le prouver. Se découvrant une certaine habileté au maniement des épées, Valéros est rapidement devenu un de ces nombreux mercenaires, apprenant les plus sales et facheuses conséquences des guerres. Après avoir servi des dizaines d'employeurs différents, Valéros a enfin réalisé qu'il était temps de se lancer à son propre compte en tant qu'aventurier.

Bien que n'étant pas le meilleur pour suivre les ordres, Valéros est un combattant à deux lames extrêmement talentueux, gagnant facilement sa nourriture dans n'importe quel groupe grâce à sa ténacité et son audace – certains diraient même légèreté – avec laquelle il se jette dans le combat. Malgré sa réputation de bagarreur et de perturbateur, Valéros a beaucoup appris de ses voyages, et sait même lire (chose que ses «respectables» parents n'ont jamais appris à faire). Son approche de la vie, des richesses et des relations est le «ça va, ça vient».

Amateur de belles armes, Valéros ne sort jamais sans une chope à sa ceinture (après tout, on ne sait jamais quand quelqu'un va vous offrir à boire). Ce récipient symbolise aussi la dévotion de Valéros à Cayden Cailean, le dieu de la bravoure, de la bière, de la liberté et du vin, toutes les choses que Valéros aime avec passion.



“Pour la cicatrice, je te pardonne !  
Mais pour le verre renversé, j'arracherai ton cœur !”