

PREMIÈRE PARTIE : DESTINS HANTÉS

Yargin Balkro

FP 1/2

Humain expert 2

Humanoïde de taille M, LM

Init +2; Sens Perception +4

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (armure +2; Dex +2)

pv 11 (2d8+2)

Vig +1, Ref +2, Vol +2

ATTAQUE

VD 6 cases.

Corps à corps dague +1 (1d4/19-20x2)**Distance** baguette d'aspersion d'acide, +2 contact (1d3 acide),
ou objet alchimique +2 contact (variable)**TACTIQUES****Pendant le combat** Quand il se bat, Yargin préfère utiliser sa baguette d'aspersion d'acide mais comme il doit réussir un test d'Utilisation d'objet magique DD 13, elle lui fait souvent défaut. A chaque fois que cela arrive, il déverse un torrent d'injures et, de rage, secoue la baguette. Au troisième échec, il abandonne la baguette et se met à lancer des fioles d'acide et ses sacoches immobilisantes. Il a une peur panique du combat au corps à corps et ne se sert de sa dague qu'une fois acculé.**Moral** Une fois qu'il n'a plus de fournitures alchimiques et que sa baguette n'a pas fonctionné trois fois (ou dès qu'il reçoit le moindre point de dégâts au corps à corps), Yargin hurle de terreur et essaye de rejoindre Gaedren pour le prévenir. Dans la panique, il ne lui vient pas à l'idée qu'il risque ainsi de mener les ennemis de Lamm jusqu'à lui.**CARACTÉRISTIQUES**

For 10, Dex 14, Con 13, Int 11, Sag 9, Cha 8

BBA +1; BMO +1; DMD 13

Dons Talent (Utilisation d'objet magique), Tir à bout portant**Compétences** Art de la magie +5, Artisanat (alchimie) +5, Connaissances (mystère) +5, Estimation +5, Linguistique +5, Perception +4, Sabotage +7, Utilisation d'objet magique +7**Langages** Commun, Gnome, Sylvain, Orque**Équipement de combat** baguette d'aspersion d'acide (28 charges), acide (3), sacoches immobilisantes (2), pierre tonnerre**Équipement** armure de cuir, dague, arbalète légère avec 10 carreaux, amulette en grenat (100 po), clef du placard A7**Petits Lamm**

FP 1/3

Humain expert 1

Humanoïde de taille P, N

Init +3; Sens Perception -1

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 11 (+3 Dex, +1 Taille)

pv 5 chacun (1d8+1)

Vig +0, Réf +3, Vol +1

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps dague, -1 (1d3-1/19-20) ou fourche -1 (1d6-1)**TACTIQUE****Pendant le combat** Lors du premier round de combat, les enfants sont paralysés par le choc et la surprise. Si Croche-Jarret arrive à les forcer à agir avec un test d'Intimidation DD 10, ils attaquent les PJ avec leurs fourches.**Moral** Tout orphelin qui subit le moindre dégât essaye de s'enfuir vers la zone A8. Dès que tous les sbires de Gaedren sont partis ou morts, les enfants fuient la pêche et s'égaillent dans les taudis environnants.**CARACTÉRISTIQUES**

For 7, Dex 17, Con 10, Int 9, Sag 8, Cha 10

BBA +0, BMO -3, DMD 10

Dons Funambule, Talent (Escamotage)**Compétences** Acrobatie +9, Bluff +4, Discrétion +11, Escalade +2, Escamotage +10, Évasion +9**Langues** commun**Équipement** dague ou fourche**Croche-Jarret Gruller**

FP 1

Gnome roublard 1

Humanoïde de taille P, NM

Init +2; Sens Vision nocturne, Perception +6

DÉFENSE

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 14 (armure +3; Dex +2, +1 Taille)

pv 9 (1d8+2)

Vig +2, Ref +4, Vol +2 (+2 vs illusions)

ATTAQUE

VD 4 cases.

Corps à corps kukri +0 (1d3/18-20) ou Matraque +0 (1d4 non létaux)**Attaque spéciale** attaque sournoise +1d6**Pouvoirs magiques** (NLS 1)1/jour – *Communication avec les animaux***TACTIQUES****Pendant le combat** Croche-Jarret ordonne aux enfants d'attaquer les PJ (test d'Intimidation DD 10) avant d'aller ouvrir la porte de la zone A4 pour donner l'alerte et laisser entrer Bloo. Dans un véritable combat contre des intrus, il préfère se servir de son kukri.**Moral** Si Croche-Jarret à 4 pv ou moins, il essaye de s'enfuir dans les bas-fonds. S'il se fait capturer, il supplie qu'on l'épargne et promet de révéler aux PJ tout ce qu'il sait sur la pêche en échange de leur pitié. Il connaît à peu près tout le bâtiment mais il ignore ce qui se trouve dans l'ancre de Gaedren (Zone A14)**CARACTÉRISTIQUES**

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

BBA +0; BMO -1; DMD 11

Dons Maniement d'une arme exotique (kukri)**Compétences** Bluff +4, Connaissances (folklore local) +4, Déguisement +4, Discrétion +10, Escalade +4, Escamotage +6, Intimidation +4, Perception +6**Langages** Commun, Gnome**Particularités** recherche de pièges**Équipement** armure de cuir cloutée, kukri, trousse de déguisement, clef du placard.**Glousse**

FP 1/2

Demi-orque guerrier 1

Humanoïde de taille M, CM

Init +1; Sens Vision dans le noir 18m, Perception +2

DÉFENSE

CA 15, contact 11, pris au dépourvu 14 (armure +3; Dex +1, bouclier +1)

pv 12 (1d10+2)

Vig +4, Ref +1, Vol +2

Capacité défensive férocité orque

ATTAQUE

VD 4 cases.

Corps à corps fléau, +5 (1d8+3)

TACTIQUES

Pendant le combat Même en combat, Glousse mérite bien son nom il pouffe et ricane face à toute chose vaguement marrant (et souvent face à d'autres qui ne le sont pas du tout). Il concentre ses attaques sur la dernière personne qui l'a frappée.

Moral Glousse se bat jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 17, Dex 13, Con 14, Int 6, Sag 14, Cha 8

BBA +1; BMO +4; DMD 15

Dons Arme de prédilection (fléau), Force intimidante

Compétences Intimidation +6

Langages Commun

Particularités recherche de pièges

Équipement armure de cuir cloutée, rondache, fléau.

Araignée des égouts

FP 1/4

Araignée géante de taille TP

Vermine de taille TP, N

Init +2; Sens perception des vibrations 12c, Vision dans le noir 12c, Perception +4

DÉFENSE

CA 19, contact 19, pris au dépourvu 12 (Dex +7, taille +2)

pv 3 (1d8-1)

Vig +1, Ref +4, Vol +0

Immunité effets mentaux

ATTAQUE

VD 6c, escalade 4c.

Corps à corps morsure, +0 (1d3 et poison)

Attaque spéciale toile (+6 à distance, DD12, 2 pv)

CARACTÉRISTIQUES

For 6, Dex 19, Con 8, Int -, Sag 10, Cha 2

BBA +0; BMO +0; DMD 14 (26 contre le croc-en-jambe)

Compétences Discrétion +16 (+20 sur une toile), Escalade +14, Perception +4 (+8 sur une toile); **Modificateurs raciaux** Discrétion +4 (+8 sur une toile), Escalade +16, Perception +4 (+8 sur une toile)

PARTICULARITE

Venin (Ext) Morsure - blessure ; JS Vigueur DD 14; fréquence 1/round pendant 4 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d2 For ; guérison 1 réussite.

QUATRIÈME PARTIE : BIENVENUE À LA GARDE**Gardes renégats**

FP 1/2

Baldagro, Malder, Karralo, Parn (Toutes les Viandes du Monde) et les videurs de l'Anguille

Humains combattants 2

Humanoïde de taille M, CM

Init +4; Sens Perception -1

DÉFENSE

CA 17, contact 10, pris au dépourvu 17 (armure +5, bouclier +2)

pv 15 chacun (2d10+4)

Vig +4, Ref +0, Vol -1

ATTAQUE

VD 4 cases.

Corps à corps épée longue, +5 (1d8+2/19-20) ou marteau de guerre, +5 (1d8+2/x3 ; seulement Parn)

Gaedren Lamm

FP 2

Vieil humain expert 4/roublard 2

Humanoïde de taille M, NM

Init +5; Sens Perception +9

DÉFENSE

CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10 (Dex +1)

pv 17 (6d8-12)

Vig -1, Ref +5, Vol +7

ATTAQUE

VD 3 cases.

Corps à corps dague de maître, +6 (1d4-3/19-20)

Distance arbalète de poing de maître, +6 (1d4/19-20)

Attaque spéciale attaque sournoise +1d6

TACTIQUES

Pendant le combat Bien que Gaedren soit d'un niveau bien supérieur à celui des PJ, son âge l'handicape fortement. Il est conscient de ses faiblesses mais sa cruauté et son amertume obscurcissent son jugement. Il ouvre le combat en tirant un carreau d'arbalète sur Gobentrailles. S'il touche, la douleur rend la bête acariâtre folle de rage. Gaedren espère que l'alligator se chargera des PJ mais il leur tire malgré tout dessus tant qu'il peut et ne dégaine sa dague que s'il est contraint de se battre au corps à corps.

Moral Bien que Gaedren répugne à abandonner sa maison, il sait quand il est en danger. S'il tombe à moins de 3 points de vie, il essaye de s'enfuir à bord de l'une des barques attachées à la coursive dissimulée de la zone A12. Bien sur, si Gobentrailles est en colère, traverser la coursive pourrait être la dernière erreur de Gaedren.

CARACTÉRISTIQUES

For 5, Dex 13, Con 7, Int 16, Sag 16, Cha 15

BBA +4; BMO +1; DMD 12

Dons Attaque en finesse, Expertise du combat, Science de l'initiative, Talent (Bluff)

Compétences Bluff +14, Connaissances (Folklore local) +12, Dressage +9, Escamotage +10, Estimation +12, Intimidation +11, Linguistique +12, Perception +9, Sabotage +10

Langages Commun, Gobelin, Orque, Elfe, Nain, Géant

Particularités recherche de pièges

Équipement dague de maître, arbalète de poing de maître avec 10 carreaux, trousseau de clefs (pour ouvrir toutes les serrures de la pêcherie)

Distance arbalète légère, +2 (1d8/19-20)

TACTIQUES**Pendant le combat** Bien

Moral Bien

CARACTÉRISTIQUES

For 15, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8

BBA +2; BMO +4; DMD 14

Dons Arme de prédilection (épée longue/marteau de guerre), Science de l'initiative

Compétences Dressage +4, Équitation +5, Intimidation +4

Langages Commun

Équipement armure d'écaillés, écu en acier, épée longue, arbalète légère avec 10 carreaux, 20 po

Verik Vancaskerkin

FP 2

Humain guerrier 3

Humanoïde de taille M, CN

Init +3; Sens Perception -1

DÉFENSE

CA 19, contact 13, pris au dépourvu 16 (armure +6, Dex +3)

pv 27 (3d10+6)

Vig +4, Ref +4, Vol +2 ; +1 vs peur

ATTAQUE

VD 6 cases (entraînement aux armures).

Corps à corps lance de maître, +6 (1d8+3/x3)

Distance arc long composite de maître, +7 (1d8+3/19–20)

TACTIQUES**Pendant le combat** Vérik préfère se battre à l'arc et n'utilise sa lance que lorsqu'un ennemi arrive au contact.**Moral** Vérik se rend s'il tombe à moins de 6 points de vie.**CARACTÉRISTIQUES**

For 15, Dex 16, Con 12, Int 10, Sag 8, Cha 13

BBA +3; BMO +5; DMD 18

Dons Arme de prédilection (arc long), Armes en main, Tir à bout portant, Tir de précision, Volonté de fer**Compétences** Dressage +7, Équitation +9, Intimidation +7**Langages** Commun**Équipement** *potion de soins modérés*, cotte de maille de maître, lance de maître, arc long composite de maître (+2 For) avec 20 *flèches* +1.**CINQUIÈME PARTIE : LE SECRET DE L'AMBASSEUR****Devargo Barvasi**

FP 3

Humain roublard 4

Humanoïde de taille M, LM

Init +3; Sens Perception +7

DÉFENSE

CA 17, contact 13, pris au dépourvu 14 (armure +3, Dex +3, bouclier +1)

pv 32 (4d8+12)

Vig +3, Ref +7, Vol +1

Capacités défensives esquive totale, sens des pièges, esquive instinctive, debout (talent de roublard)**ATTAQUE**

VD 6 cases

Corps à corps lame de poing de maître, +7 (1d4+1+poison/x3)

Ou lame de poing de maître, +5 (1d4+1+poison/x3) et lame de poing de maître, +5 (1d4+poison/x3)

Distance arbalète de poing de maître, +7 (1d4+poison/19–20)**Attaque spéciale** attaque sournoise +2d6, attaque surprise**TACTIQUES****Pendant le combat** Courageux et confiant, Dévargo entame le combat en ouvrant la trappe qui donne sur la zone C15 pour y faire tomber les personnes qui se trouvent dessus. Une fois la trappe ouverte, il bondit dans la mêlée et se bat avec ses gantelets, un sourire sadique aux lèvres. Ses vidents ont l'habitude d'entendre des bruits de combat dans la salle du trône et n'interviennent donc pas à moins que Dévargo ne donne l'alarme ou que les premiers

malandrins optimistes ne fuient la zone C2. Dans les deux cas, les vidents arrivent au rythme de un par round jusqu'à ce que les douze présents à l'Anguille soient là.

Moral Si Dévargo tombe à 10 points de vie, il appelle ses vidents à l'aide, boit sa potion d'*invisibilité* et s'enfuit en bas par la porte entrouverte. Il boit sa potion de *soins modérés* dès que possible et se barricade dans ses quartiers de la zone C14 en espérant que ses vidents réussissent à terminer le combat à sa place.**CARACTÉRISTIQUES**

For 12, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 13

BBA +3; BMO +4; DMD 17

Dons Attaque en finesse, Combat à deux armes, Défense à deux armes**Compétences** Artisanat (alchimie) +7, Bluff +8, Connaissances (folklore local) +7, Diplomatie +8, Escalade +8, Escamotage +10, Intimidation +8, Perception +7, Psychologie +7**Langages** Commun**Particularités** recherche de pièges**Équipement de combat** *potion de soins modérés*, *potion d'invisibilité*, venin d'araignée (5 doses ; DD 14, fréquence 1/round pendant 4 rounds, effet 1d2 For, guérison 1 réussite)**Équipement** armure de cuir +1, lame de poing de maître, arbalète de poing de maître avec 20 carreaux, clef de la zone C9, clef de la cantine de la zone C14.

SIXIÈME PARTIE : LE BOUC ÉMISSAIRE DE LA REINE**Trinia Sabor****FP 3****Humaine barde 4**

Humanoïde de taille M, CB

Init +4; Sens Perception -1**DÉFENSE****CA 22**, contact 17, pris au dépourvu 18 (armure +5, Dex +4, parade +3)**pv 28** (4d8+8)**Vig +2, Ref +8, Vol +3****Capacités défensives** érudition (+4 vs représentation bardique, effets de son ou de langage)**ATTAQUE****VD 6 cases****Corps à corps** dague de maître +8 (1d4/19–20)**Attaque spéciale** Représentation bardique (14 rounds ; contre-chant, distraction, fascination, inspiration vaillante +1, inspiration talentueuse +2)**Sorts connus** (NLS 4)2 (2/jour) — *image imparfaite, flou*1 (4/jour) — *feuille morte, fou rire* (DD 15), *graisse, soin léger*0 — *hébètement, lumière, manipulation à distance, message, prestidigitation, réparation***TACTIQUES****Avant le combat** Dès que Trinia entend ses voisins lui donner l'alerte, elle boit ses potions et passe par la fenêtre pour s'accroupir sur le toit en pente. A l'instant où elle entend quelqu'un approcher de la porte de son appartement, ellelance *image imparfaite* pour donner l'illusion qu'elle dort sur le lit et essaye de s'enfuir sur les Tuiles comme décrit dans « La poursuite dans les Tuiles ».**Pendant le combat** Voir « La poursuite dans les Tuiles ».**Moral** Voir « La poursuite dans les Tuiles ».**CARACTÉRISTIQUES DE BASE****Init +2****CA 17**, contact 12, pris au dépourvu 15**Corps à corps** dague de maître, +6 (1d4/19–20)**Réf +6 ; Dex 14 ; DMD 15****Compétences** Acrobaties +13, Discrétion +11, Evasion +11**CARACTÉRISTIQUES****For 10, Dex 18, Con 13, Int 12, Sag 8, Cha 18****BBA +3; BMO +3; DMD 20****Dons** Attaque en finesse, Coureur des toits, Voltigeur**Compétences** Acrobaties +25, Artisanat (peinture) +8, Bluff +11, Connaissances (folklore local) +10, Connaissance (histoire) +10, Discrétion +13, Escalade +7, Evasion +13, Représentation (comédie) +11**Langages** Commun, elfique**Particularités** Savoir bardique +2**Équipement de combat** potion de *grâce féline*, potion de *saut*, potion de *bouclier de la foi* +3, baguette d'*hébètement de monstre* (10 charges)**Équipement** chemise de maille de mithral +1, portée sous des vêtements ordinaire, dague de maître, deux bracelets de bronze (50 po chacun), collier de cuivre (100 po)**SEPTIÈME PARTIE : LES CATACOMBES DES MORTS****Squelette d'Ours-Hibou****FP 2**

Mort-vivant de taille G, NM

Init +6; Sens Odorat, Vision dans le noir 12c, Vision nocturne, Perception +0**DÉFENSE****CA 13**, contact 13, pris au dépourvu 11 (Dex +2, naturelle +2, taille -1)**pv 22** (5d8)**Vig +1, Ref +3, Vol +3****Capacité défensive** traits des morts-vivants ; **Immunité** froid ; **RD 5/contondant****ATTAQUE****VD 6 cases****Corps à corps** 2 griffes, +6 (1d6+4), morsure, +6 (1d6+4)**Espace 2c ; Allonge 1c****CARACTÉRISTIQUES****For 19, Dex 14, Con -, Int -, Sag 10, Cha 10****BBA +3; BMO +8; DMD 20****Dons** Science de l'initiative**Nécrophidius inférieur****FP 2**

Créature artificielle de taille M, N

Init +3; Sens Vision dans le noir 12c, Vision nocturne, Perception +0**DÉFENSE****CA 15**, contact 13, pris au dépourvu 12 (Dex +3, naturelle +2)**pv 25** (1d10+20)**Vig +1, Ref +4, Vol +1****Capacités défensives** traits des créatures artificielles, **RD 5/contondant****ATTAQUE****VD 6 cases****Corps à corps** morsure, +3 (1d6 plus paralysie)**Attaques spéciales** danse mortelle**CARACTÉRISTIQUES****For 10, Dex 15, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1****BBA +1; BMO +1; DMD 13** (croc-en-jambe impossible)**Dons** Attaque en finesse**Compétences** Discrétion +14 ; **Modificateur raciaux** +12 en Discrétion**CAPACITES SPECIALES****Danse mortelle (Ext)** Un nécrophidius peut fasciner ses adversaires en se balançant d'avant en arrière par une action complexe. Toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres et capables de voir le nécrophidius dansant doivent réussir un jet de Volonté de DD 15 pour ne pas être hébétées pendant 2d4 rounds. Il s'agit d'un effet mental. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution et comporte un bonus racial de +4.**Paralysie (Sur)**. Toutes les créatures vivantes qui sont mordues par un nécrophidius doivent réussir un jet de Vigueur de DD 13 pour ne pas être paralysées pendant 1d4 rounds. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution et comporte un bonus racial de +2.

Tête de Chou**FP 3****Ogrelin humain guerrier 2**

Géant de taille M, CN

Init +5; Sens Vision nocturne, Perception -1

DÉFENSE

CA 20, contact 11, pris au dépourvu 19 (armure +4, Dex +1, naturelle +5)

pv 27 (2d10+12)

Vig +8, Ref +1, Vol +1; +1 vs peur

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps mains nues, +8 (1d4+5)

TACTIQUES

Pendant le combat Tête de Chou hurle en combattant et crie des choses comme « Rolth donner moi jolie récompense pour ta tête joli elfe ! » ou « Toi aller dans la fosse maintenant ! Moi nourrir toi plus tard. Peut-être ! ». Il se bat à mains nues et martèle ses adversaires sans merci.

Moral Tête de Chou se bat jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 21, Dex 13, Con 20, Int 6, Sag 8, Cha 8

BBA +2; BMO +7; DMD 18

Dons Arme de prédilection (mains nues), Science de l'initiative, Science du combat à mains nues

Compétences Natation +10

Langages Commun

Particularités difformité d'ogrelin

Équipement armure de cuir cloutée +1

Vreeg**FP 3****Derro (m) nécromancien 5**

Humanoïde de taille P, NM

Init +4; Sens Vision dans le noir 18m, Perception +7

DÉFENSE

CA 18, contact 16, pris au dépourvu 14 (parade +1, Dex +4, naturelle +1, taille +1)

pv 65 (3d8+5d6+34)

Vig +5, Ref +8, Vol +11

Immunité confusion, folie RM 15

Faiblesses Vulnérabilité à la lumière du soleil

ATTAQUE

VD 4 cases, vol 12 cases (bonne)

Corps à corps dague de maître, +7 (1d3+poison/19-20)

Attaques spéciales toucher du tombeau, +7 de contact (6 fois, secoué), attaque sournoise +1d6

Pouvoirs magiques (NLS 3)

À volonté — son imaginaire (DD14), ténèbres

1/jour — cacophonie (DD16), hébètement (DD14)

Sorts préparés (NLS 5, contact à distance +10)

3 — baiser du vampire, simulacre de vie à extension de durée (déjà lancé), vol

2 — bouclier à extension de durée, cécité/surdité (DD16), main spectrale, rayon ardent

1 — contact glacial (DD15), frayeur (DD15), projectile magique, rayon affaiblissant, sommeil (DD14)

0 — détection de la magie, fatigue (DD14), manipulation à distance, rayon de givre, réparation

Écoles d'opposition invocation, illusion

TACTIQUES

Avant le combat Vreeg lance *simulacre de vie* à extension d'effet chaque matin. S'il entend des intrus, il lance aussi *bouclier* à extension d'effet et *vol*.

Pendant le combat Vreeg vole pour rester hors de portée pendant le combat. Il lance des sorts et des morts-vivants à l'aide de sa *robe d'ossements* jusqu'à ce qu'il soit acculé ou contraint de se battre au corps à corps. A ce moment-là, il se sert de sa *baguette de baiser de la goule* contre ses adversaires ou lance des attaques sournoises contre un personnage victime de *cécité*.

Moral Vreeg se bat jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 18, Con 16, Int 16, Sag 3, Cha 18

BBA +5; BMO +4; DMD 20

Dons Création de baguettes magiques, École renforcée (nécromancie), Écriture de parchemin, Extension de durée, Magie de combat

Compétences Art de la magie +14, Bluff +15, Connaissances (mystères) +14, Discrétion +19, Perception +7

Langages commun, commun des profondeurs, terreux

Particularités folie

Équipement de combat baguette de baiser de la goule (44 charges), ajonc à feuilles bleues (5 doses; DD 14, fréquence 1/round pendant 2 rounds, effet initial 1d2 For, effets secondaires inconscient pendant 1d3 heures, guérison 1 JdS réussi)

Équipement dague de maître, robe d'ossement (squelette humain, zombi goblin, zombi humain), anneau de protection +1

Zombi Goblin**FP 1/2**

Mort-vivant de taille P, NM

Init +1; Sens Vision dans le noir 12c, Perception +0

DÉFENSE

CA 13, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +1, naturelle +1, taille +1)

pv (2d8+3)

Vig +0, Ref +1, Vol +3

Capacité défensive traits des morts-vivants; Immunité froid; RD 5/tranchant

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps épée courte, +3 (1d4+1/19-20), coup, +3 (1d4+1)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, Dex 13, Con -, Int -, Sag 10, Cha 10

BBA +1; BMO +1; DMD 12

Dons Robustesse

Particularité Chancelant