

# QUELQUES HABITANTS DE BARSATIVE

- volume 1 -

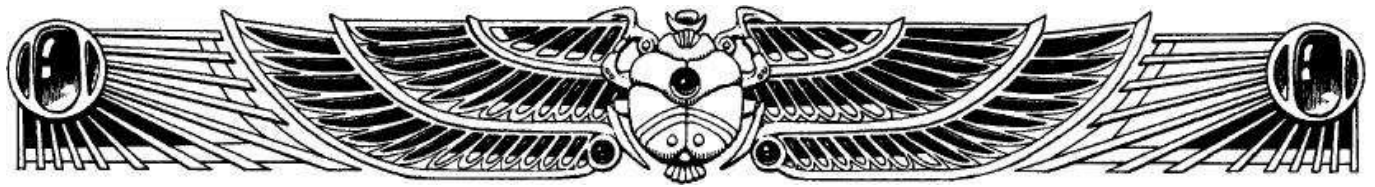
Gardes, Soldats et Malandrins de toutes sortes  
nouvelle édition revue et étendue

*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 Barsative, et constituent par là même un pouvoir impressionnant.*

- Merrox, Gardien de la Salle des Archives, 1505 TH

**A**lors que la plupart des sages et érudits ne s'intéressent presque exclusivement 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 pouvant se trouver sur la route des explorateurs, alliés ou ennemis. Dans ce premier volume, nous nous intéresserons principalement aux gens d'armes : gardes, miliciens, soldats, ainsi qu'aux bandits et malandrins de toutes sortes.





## GARDE HUMAIN

« Bonjour, étrangers, que venez-vous donc faire dans notre honorable ville ? Si vous n'êtes que de passage, alors suivez l'avenue principale, et vous arriverez aux auberges. Mais si vous venez pour troubler l'ordre, alors vous aurez affaire à moi.

Allons, circulez. J'ai dit : circulez ! »

### Attributs

Dextérité (12) : 5/1D8  
Force (15) : 6/1D10  
Endurance (14) : 6/1D10  
Perception (10) : 5/1D8  
Volonté (10) : 5/1D8  
Charisme (9) : 4/1D6  
  
Déplacement : 29(57)  
Initiative : 2/1D4-1

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Inscriptions runiques (2) : 6/1D10

#### Connaissances

Politique locale (2) : 7/1D12  
Tavernes locales (1) : 6/1D10  
Histoire militaire (1) : 6/1D10

#### Générales

Armes de Mêlée (3) : 8/2D6  
Armes de Trait (2) : 7/1D12  
Combat à Mains nues (2) : 7/1D12  
Esquive (3) : 8/2D6

### Combat

Défense Magique : 6  
Défense Physique : 7  
Défense Sociale : 6  
Protection Mystique : 0  
Protection Physique : 7

### Dommmages

Points de vie : 36  
Blessure grave : 10  
Seuil d'inconscience : 28  
Dé de récupération : 1D10  
Jets de récupération : 3

### Equipement

Cotte de mailles  
Epée à deux mains(13/1D12+1D10)  
Epée courte (10/1D10+1D6)  
Arc court (9/1D8+1D6)  
Carquois & flèches (12)  
Manteau

## GARDE NAIN

« Non, je suis désolé, l'accès à la 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

Dextérité (14) : 6/1D10  
Force (18) : 7/1D12  
Endurance (15) : 6/1D10  
Perception (11) : 5/1D8  
Volonté (13) : 6/1D10  
Charisme (7) : 4/1D6  
  
Déplacement : 33(65)  
Initiative : 5/1D8

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Inscriptions runiques (1) : 5/1D8

#### Connaissances

Histoire de Throal (2) : 7/1D12  
Connaissances locales (2) : 7/1D12  
Légendes & Héros (1) : 6/1D0

#### Générales

Armes de Mêlée (3) : 9/1D8+1D6  
Parade (3) : 9/1D8+1D6  
Combat à Mains Nues (1) : 7/1D12  
Charge au Bouclier (2) : 9/1D8+1D6  
Détection des Armes (1) : 6/1D10

### Combat

Défense Magique : 7  
Défense Physique : 8  
Défense Sociale : 5  
Protection Mystique : 1  
Protection Physique : 6

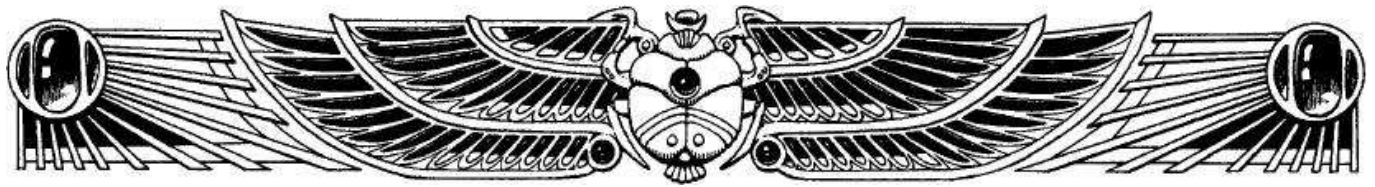
### Dommmages

Points de vie : 42  
Blessure grave : 12  
Seuil d'inconscience : 34  
Dé de récupération : 1D12  
Jets de récupération : 3

### Equipement

Epée large (12/2D10)  
Sabre Nain (10/1D10+1D6)  
Dague  
Targe  
Cuir bouilli





## GARDE OBSIDIEN

« Cela fait bien longtemps que j'ai quitté ma Pierre de Vie, si l'on tient compte de votre façon de compter 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 ma valeur. »

### Attributs

Dextérité (11) : 5/1D8  
Force (23) : 9/18+1D6  
Endurance (20) : 8/2D6  
Perception (10) : 5/1D8  
Volonté (13) : 6/1D10  
Charisme (9) : 4/1D6  
  
Déplacement : 22 (43)  
Initiative : 2/1D4-1

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Gravure sur pierre (2) : 6/1D10

#### Connaissances

Obsidiens (3) : 8/2D6  
Connaissances locales (1) : 6/1D10  
Histoire du Châtiment (1) : 6/1D10

#### Générales

Armes de Mêlée (5) : 10/1D10+1D6  
Désarmement (3) : 8/2D6  
Armes de Jet (3) : 8/2D6  
Combat à Mains Nues (3) : 8/2D6  
Détection des Armes (1) : 6/1D10  
Langue étrangère (3) : 8/2D6  
Spéréthiel, Ork, Troll

### Combat

Défense Magique : 6  
Défense Physique : 7  
Défense Sociale : 6  
Protection Mystique : 2  
Protection Physique : 13

### Dommages

Points de vie : 44 (41)  
Blessure grave : 16  
Seuil d'inconscience : 36 (33)  
Dé de récupération : 2D6  
Jets de récupération : 4

### Equipement

Armure de Peau et Ecu  
Hache de bataille forgée (rang1) (17/1D20+1D10)  
Dague de pierre (12/2D10)  
Charme de Sang (Trompe-la-Mort)  
Outre d'eau de source (3 litres)

## 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

Dextérité (14) : 6/1D10  
Force (13) : 6/1D10  
Endurance (14) : 6/1D10  
Perception (13) : 6/1D10  
Volonté (11) : 5/1D8  
Charisme (12) : 5/1D8  
  
Déplacement : 33 (65)  
Initiative : 5/1D8 (4/1D6)\*

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Inscriptions runiques (1) : 6/1D10

#### Connaissances

Histoire de Barsaive (2) : 8/2D6  
Organisation politique de Iopos (2) : 8/2D6  
Politique de Barsaive (1) : 7/1D12

#### Générales

Armes de Mêlée (3) : 9/1D8+1D6  
Parade (2) : 8/2D6  
Riposte (2) : 8/2D6  
Etiquette (2) : 7/1D12  
Corruption (1) : 6/1D10  
Conversation (1) : 6/1D10

### Combat

Défense Magique : 7  
Défense Physique : 8  
Défense Sociale : 7  
Protection Mystique : 1  
Protection Physique : 5 (8)\*

### Dommages

Points de vie : 36 (34)  
Blessure grave : 10  
Seuil d'inconscience : 28 (26)  
Dé de récupération : 1D10  
Jets de récupération : 3

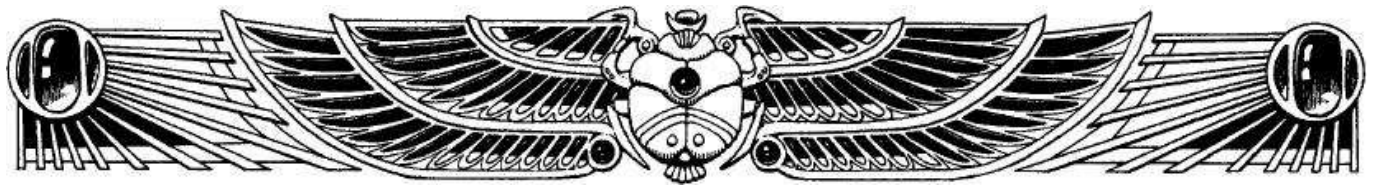
### Equipement

Cuir bouilli  
Epée large (11/1D10+1D8) et Dague (9/1D8+1D6)  
2 Potions Coup-de-Fouet  
Charme de Sang (Absorption des coups)

#### Optionnel (selon les circonstances) :

Bouclier d'infanterie (\*)  
2 Fioles de poison





## GARDE DE LA COUR ELFE DE SANG

« Je suis le serviteur de la Reine de Tous les Elfes, donc je sers le Peuple Elfique. Pour protéger l'héritage de notre civilisation, je garde le Bois de Sang et le Palais de la Reine. Aucun intru ne peut s'aventurer sous les feuillages de notre terrible forêt.

Tu as peur car je porte ces épines. Mais prend garde à tes paroles. Nous autres sommes les seuls Vrais Elfes. Nous n'avons jamais trahi la Cour Elfique, et notre splendeur n'a d'égale que notre dévouement. »

### Attributs

Dextérité (18) : 7/1D12  
Force (12) : 5/1D8  
Endurance (11) : 5/1D8  
Perception (15) : 6/1D10  
Volonté (13) : 6/1D10  
Charisme (14) : 6/1D10

Déplacement : 45 (90)  
Initiative : 6/1D10

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Gravure sur Bois (3) : 9/1D8+1D6

#### Connaissances

Botanique (2) : 8/2D6  
Histoire de la Cour Elfique (2) : 8/2D6  
Politique des Gardiens de Sang (2) : 8/2D6

#### Générales

Armes de Mêlée (5) : 12/2D10  
Armes de Trait (5) : 12/2D10  
Esquive (4) : 11/1D10+1D8  
Pistage (3) : 9/1D8+1D6  
Détection des armes (3) : 9/1D8+1D6

### Combat

Défense Magique : 8  
Défense Physique : 10  
Défense Sociale : 8  
Protection Mystique : 6  
Protection Physique : 3

### Dommages

Points de vie : 32  
Blessure grave : 8  
Seuil d'inconscience : 24  
Dé de récupération : 1D8  
Jets de récupération : 2

### Equipement

Armure de Tresselierre  
Bouclier de Tresselierre  
Épée courte forgée (rang 2) (11/1D10+1D8)  
Arc Elfique (10/1D10+1D6)  
Carquois et flèches (20)

## SOLDAT THÉRAN ELFE (AMÉLIORÉ MAGIQUEMENT)

« Je suis surpris de trouver un barbare comme vous qui parle 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 de la Huitième Légion, Deuxième Division, Sixième Compagnie. Je sers Théra la Grande. »

### Attributs

Dextérité (20) : 8/2D6  
Force (20) : 8/2D6  
Endurance (20) : 8/2D6  
Perception (16) : 7/1D12  
Volonté (13) : 6/1D10  
Charisme (15) : 6/1D10

Déplacement : 60 (120)  
Initiative : 6/1D10

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Inscriptions runiques (1) : 7/1D12

#### Connaissances

Histoire militaire (3) : 10/1D10+1D6  
Histoire thérane (2) : 9/1D8+1D6

#### Générales

Armes de Mêlée (6) : 14/1D20+1D4  
Armes de Trait (3) : 11/1D10+1D8  
Parade (3) : 11/1D10+1D8  
Bondissement (3) : 14/1D20+1D4

### Combat

Défense Magique : 9  
Défense Physique : 10  
Défense Sociale : 8  
Protection Mystique : 2  
Protection Physique : 6

### Dommages

Points de vie : 66  
Blessure grave : 10  
Seuil d'inconscience : 54  
Dé de récupération : 2D6  
Jets de récupération : 4

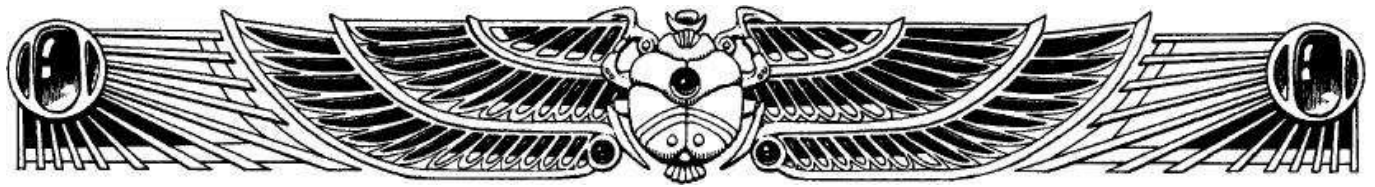
### Equipement

Haubert d'anneaux  
Épée à deux Mains forgée (rang 2) (17/1D20+1D10)  
Épée courte (12/2D10)  
Arc long (12/2D10)  
Carquois et flèches (16)  
Cheval

### Note

Le soldat théran ne parle pas le throalique, mais seulement le théran.





## SOLDAT DE THROALNAIN (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

Dextérité (16) : 7/1D12  
Force (18) : 7/1D12  
Endurance (16) : 7/1D12  
Perception (8) : 4/1D6  
Volonté (13) : 6/1D10  
Charisme (7) : 4/1D6  
  
Déplacement : 33(65)  
Initiative : 5/1D8

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Inscriptions runiques (1) : 5/1D8

#### Connaissances

Histoire militaire (2) : 6/1D10  
Légendes & Héros (1) : 5/1D8

#### Générales

Armes de Mêlée (3) : 10/1D10+1D6  
Parade (3) : 10/1D10+1D6  
Combat à Mains Nues (1) : 8/2D6  
Charge au Bouclier (2) : 9/1D8+1D6

### Combat

Défense Magique : 5  
Défense Physique : 10  
Défense Sociale : 5  
Protection Mystique : 1  
Protection Physique : 8

### Dommages

Points de vie : 42  
Blessure grave : 12  
Seuil d'inconscience : 34  
Dé de récupération : 1D12  
Jets de récupération : 3

### Equipement

Epée large (12/2D10)  
Sabre Nain (10/1D10+1D6)  
Dague  
Bouclier d'infanterie  
Cuir bouilli

## SOLDAT DE THROALNAIN (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

Dextérité (16) : 7/1D12  
Force (15) : 6/1D10  
Endurance (16) : 7/1D12  
Perception (12) : 5/1D8  
Volonté (13) : 6/1D10  
Charisme (9) : 5/1D8  
  
Déplacement : 33 (65)  
Initiative : 5/1D6

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Inscriptions runiques (1) : 6/1D10

#### Connaissances

Histoire militaire (2) : 6/1D10  
Légendes & Héros (1) : 5/1D8

#### Générales

Armes de Mêlée (3) : 10/1D10+1D6  
Charge (3) : 9/1D8+1D6  
Voltige (3) : 10/1D10+1D6  
Attachement (2) : 7/1D12  
Armes de Jet (2) : 9/1D8+1D6

### Combat

Défense Magique : 7  
Défense Physique : 9  
Défense Sociale : 6  
Protection Mystique : 1  
Protection Physique : 7

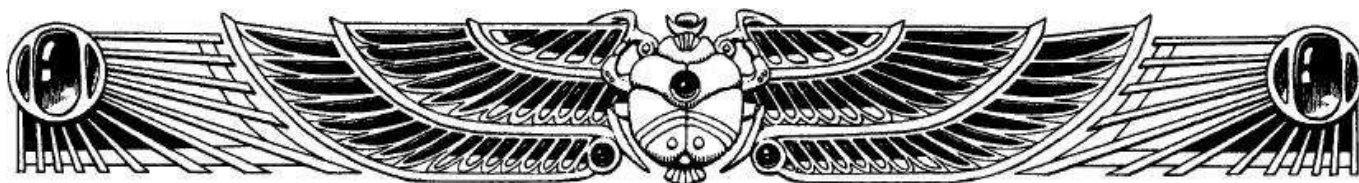
### Dommages

Points de vie : 42  
Blessure grave : 12  
Seuil d'inconscience : 34  
Dé de récupération : 1D12  
Jets de récupération : 3

### Equipement

Cuir rembourré  
Bouclier de cavalerie  
Poney de guerre  
Lance (11/1D10+1D8)  
Epée courte (9/1D8+1D6)





## ECORCHEUR ORK

« Vous me détestez car je tue et je brûle tout sur mon passage. Mais chacun doit bien trouver ce dont il a besoin pour vivre. Moi, je prend directement ce que vos sociétés endormies me refusent. C'est mon choix, ma liberté.

Je suis libre. Vos ancêtres ont longtemps réduit les miens en esclavage, mais aujourd'hui nous sommes libres, et nous parcourons Barsaive. Seul le vent est plus libre que nous, et même lui ne peut arrêter la charge de nos montures. »

### Attributs

Dextérité (12) : 5/1D8  
Force (16) : 7/1D12  
Endurance (15) : 6/1D10  
Perception (9) : 4/1D6  
Volonté (10) : 5/1D8  
Charisme (8) : 4/1D6  
  
Déplacement : 30 (60)  
Initiative : 4/1D6

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Inscriptions runiques (1) : 5/1D8

#### Connaissances

Plaines de Barsaive (2) : 6/1D10  
Animaux sauvages (2) : 6/1D10  
Connaissance des Orks (1) : 5/1D8

#### Générales

Armes de Mêlée (3) : 8/2D6  
Charge (3) : 10/1D10+1D6  
Attachement (2) : 6/1D10  
Cri de Guerre (1) : 5/1D8

### Combat

Défense Magique : 6  
Défense Physique : 7  
Défense Sociale : 5  
Protection Mystique : 0  
Protection Physique : 7

### Dommages

Points de vie : 38  
Blessure grave : 10  
Seuil d'inconscience : 29  
Dé de récupération : 1D10  
Jets de récupération : 3

### Equipement

Cuir rembourré  
Bouclier de cavalerie  
Cheval  
Dague (9/1D8+1D6)  
Massue (10/1D10+1D6)  
Lance (12/2D10)

## PIRATE DU CRISTAL TROLL

« Je viens du ciel, et les étoiles entre elles ne parlent plus lorsque les Pirates du Cristal les défient. Nous pillons car c'est notre raison de vivre. Nous sommes les Seigneurs du Ciel et même les chiens de Thérans nous craignent.

Je suis issu d'une lignée de puissants guerriers. Je chante leurs exploits lorsque je traverse le ciel, et j'espère être digne de leur mémoire. »

### Attributs

Dextérité (10) : 5/1D8  
Force (19) : 8/2D6  
Endurance (14) : 6/1D10  
Perception (8) : 4/1D6  
Volonté (10) : 5/1D8  
Charisme (9) : 4/1D6  
  
Déplacement : 29 (57)  
Initiative : /1D

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Chant de Guerre (1) : 5/1D8

#### Connaissances

Légendes et Héros (2) : 6/1D10  
Histoire de Barsaive (1) : 5/1D8  
Chants Trolls (2) : 6/1D10

#### Générales

Armes de Mêlée (3) : 8/2D6  
Manœuvre aérienne (2) : 7/1D12  
Bondissement (2) : 7/1D12  
Charge au bouclier (1) : 8/2D6

### Combat

Défense Magique : 5  
Défense Physique : 6  
Défense Sociale : 6  
Protection Mystique : 3  
Protection Physique : 8

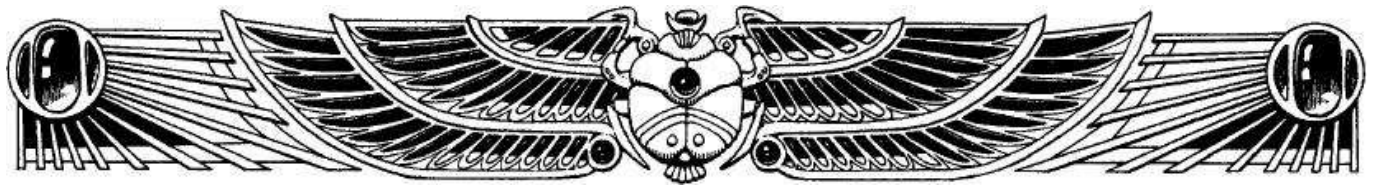
### Dommages

Points de vie : 36  
Blessure grave : 10  
Seuil d'inconscience : 28  
Dé de récupération : 1D10  
Jets de récupération : 3

### Equipement

Cuir bouilli  
Bouclier de cristal vivant  
Epée troll (14/1D20+1D4)  
Dague (10/1D10+1D6)





## DÉTROUSSEUR ORK (MALANDRIN)

« Pourquoi cherches-tu Urgos-le Fourbe ? Les étrangers ne s'intéressent habituellement pas à ce genre de personnes. Si je sais où le trouver ? Ce n'est jamais toi qui trouves Urgos, c'est toujours Urgos qui te trouve.

Mais si tu consentais à libérer ta bourse des nombreuses pièces qui l'encombrent, peut-être pourrai-je... ? Dix pièces ! Oui, du côté de l'auberge de l'Éternel Retour, je crois que tu trouveras ton homme. Mais sans moi, tu ne pourras jamais ressortir vivant... Combien de pièces te reste-t-il, déjà ? »

### Attributs

Dextérité (16) : 7/1D12  
Force (12) : 5/1D8  
Endurance (10) : 5/1D8  
Perception (15) : 6/1D10  
Volonté (9) : 4/1D6  
Charisme (10) : 5/1D8  
  
Déplacement : 40 (80)  
Initiative : 7/1D12

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Prestidigitation (2) : 9/1D8+1D6

#### Connaissances

Organisations secrètes (2) : 8/2D6  
Jeux de hasard (1) : 7/1D12

#### Générales

Expérience du milieu (3) : 9/1D8+1D6  
Vol à la tire (2) : 9/1D8+1D6  
Crochetage (2) : 9/1D8+1D6  
Déplacement Silencieux (2) : 9/1D8+1D6  
Combat à Mains Nues (3) : 10/1D10+1D6  
Armes de Mêlée (2) : 9/1D8+1D6  
Attaque Surprise (2) : 9/1D8+1D6  
Corruption (2) : 7/1D12

### Combat

Défense Magique : 7  
Défense Physique : 8  
Défense Sociale : 6  
Protection Mystique : 0  
Protection Physique : 2

### Domages

Points de vie : 31  
Blessure grave : 8  
Seuil d'inconscience : 22  
Dé de récupération : 1D8  
Jets de récupération : 2

### Équipement

2 Dagues (7/1D12)  
Tunique rembourrée  
Outils de voleur  
Torche, Briquet à Silex, Bout de ficelle, Jeu de cartes

## DÉTROUSSEUR ELFE (GALANT)

« Oui, Mademoiselle, ce collier de perles vous va à ravir. Je crois même que votre beauté dépasse celle de la Reine des Elfes elle-même avant les heures sombres du Châtiment. Votre robe est pareil au feuillage d'une Fleur-de-Lune, et votre parfum est plus enivrant que le meilleur vin sylphelin de tout Barsaive.

Votre collier ? Quoi, votre collier ? Quel collier ? »

### Attributs

Dextérité (17) : 7/1D12  
Force (10) : 5/1D8  
Endurance (8) : 4/1D6  
Perception (16) : 7/1D12  
Volonté (10) : 5/1D8  
Charisme (13) : 6/1D10  
  
Déplacement : 42 (85)  
Initiative : 7/1D12

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Jonglage (2) : 9/1D8+1D6  
Danse de Cour (1) : 8/2D6

#### Connaissances

Quartiers riches (1) : 8/2D6  
Connaissance des Femmes (2) : 9/1D8+1D6

#### Générales

Étiquette (4) : 11/1D10+1D8  
Vol à la tire (3) : 10/1D10+1D6  
Escamotage (2) : 9/1D8+1D6  
Crochetage (2) : 9/1D8+1D6  
Déplacement Silencieux (3) : 10/1D10+1D6  
Armes de Mêlée (1) : 8/2D6  
Conversation (2) : 8/2D6  
Flirt (2) : 8/2D6

### Combat

Défense Magique : 8  
Défense Physique : 9  
Défense Sociale : 8  
Protection Mystique : 0  
Protection Physique : 2

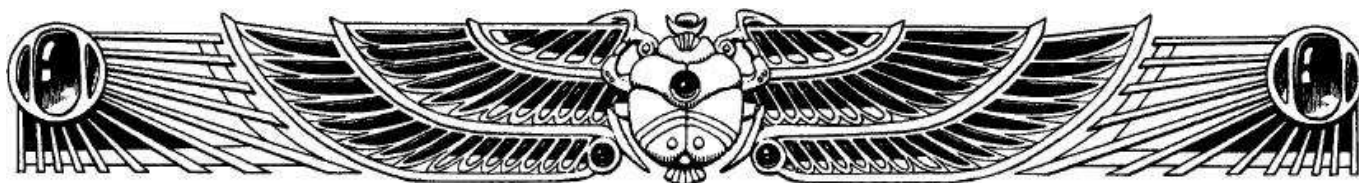
### Domages

Points de vie : 28  
Blessure grave : 7  
Seuil d'inconscience : 19  
Dé de récupération : 1D6  
Jets de récupération : 2

### Équipement

Épée courte (9/1D8+1D6)  
Dague (7/1D12), Couteau  
Tunique rembourrée  
Outils de voleur, Gants de cuir, Balles de jonglage





## BANDIT NAIN

Bon, c'est un bandit ! Grand'Foire en regorge, et celui-ci n'ont rien de bien différent des autres. Il gagne sa maigre pitance en détroissant des personnes plus honnêtes ou bien en exécutant les basses besognes pour des chefs de bandes. Il n'est jamais sorti de Grand'Foire, mais connaît le quartier sur le bout des doigts...

### Attributs

Dextérité : 6/1D10

Force : 7/1D12

Endurance : 6/1D10

Perception : 4/1D6

Volonté : 6/1D10

Charisme : 5/1D8

Déplacement : 30 (60)

Initiative : 4/1D6

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Gravure sur bois (1) : 6/1D10

#### Connaissances

Expérience du milieu (1) : 5/1D8

Tavernes locales (2) : 6/1D10

#### Générales

Armes de Mêlée, épée (2) : 8/2D6

Armes de Trait, arbalète (2) : 8/2D6

Combat à Mains Nues (2) : 8/2D6

### Combat

Défense Magique : 6

Défense Physique : 8

Défense Sociale : 6

Protection Mystique : 2

Protection Physique : 6

### Dommmages

Points de vie : 38

Blessure grave : 10

Seuil d'inconscience : 29

Dé de récupération : 1D10

Jets de récupération : 3

### Equipement

Haubert d'anneaux

Epée courte (10/1D10+1D6)

Arbalète (10/1D10+1D6)

Manteau ample et sale en laine

2D8 pièces d'argent chacun

## GROSSE-FRAPPE OBSIDIEN

Nul ne sait réellement ce qu'il est advenu de cet obsidien, mais son comportement tient plus de celui de la bête enragée que des habituels membres de sa race. Il passe son temps à se battre, et est devenue une figure emblématique du quartier. Les chefs de bande emploient souvent ses services pour effrayer les marchands qui refusent de payer leur « taxe de protection ». La Grosse Frappe se bat également lors de combats de gladiateurs dans les arènes privées des souterrains de Grand'Foire...

### Attributs

Dextérité : 5/1D8

Force : 9/1D8+1D6

Endurance : 8/2D6

Perception : 4/1D6

Volonté : 5/1D8

Charisme : 5/1D8

Déplacement : 22 (43)

Initiative : 5/1D8

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Gravure sur pierre (1) : 6/1D10

#### Connaissances

Expérience du milieu (1) : 5/1D8

#### Générales

Combat à Mains Nues,

Frappe (5) : 10/1D10+1D6

Lutte (5) : 10/1D10+1D6

Esquive

Combat de mêlée (3) : 8/2D6

Combat à Mains Nues (5) : 10/1D10+1D6

Cri de Guerre (2) : 7/1D12

### Combat

Défense Magique : 5

Défense Physique : 7

Défense Sociale : 6

Protection Mystique : 2

Protection Physique : 8

### Dommmages

Points de vie : 44

Blessure grave : 16

Seuil d'inconscience : 36

Dé de récupération : 2D6

Jets de récupération : 4

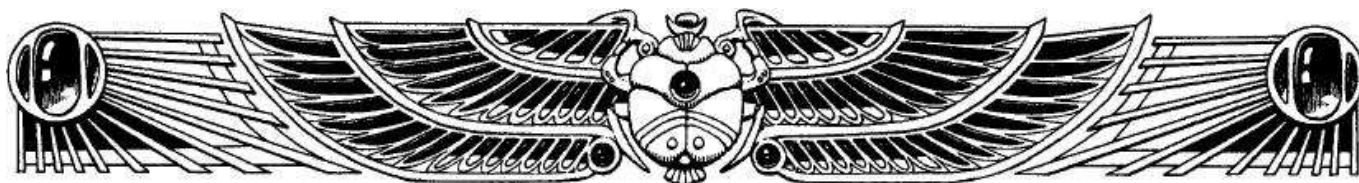
### Equipement

Armure de peau

Gants cloutés (10/1D10+1D6)







## GARDE DE COMPAGNIE COMMERCIALE ELFE

Le garde de Compagnie Commerciale est un combattant non adepte, ayant une certaine expérience militaire. Après une carrière de soldat dans l'infanterie ou la cavalerie, il s'est retiré pour une vie plus paisible, mais continue de louer ses services pour survivre. La paye n'est pas énorme, mais c'est l'occasion de continuer à voir du pays, en escortant des caravanes à travers Barsaive.

### Attributs

Dextérité (15) : 6/1D10  
Force (15) : 6/1D10  
Endurance (10) : 5/1D8  
Perception (14) : 6/1D10  
Volonté (11) : 5/1D8  
Charisme (11) : 5/1D6  
  
Déplacement : 30 (60)  
Initiative : 3/1D4

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Gravures runiques (2) : 7/1D12

#### Connaissances

Compagnie du sentier de la roue (2) : 7/1D12  
Légendes (3) : 8/2D6

#### Générales

Armes de Mêlée (4) : 10/1D10+1D6  
Armes de Trait (4) : 10/1D10+1D6  
Combat à Mains Nues (2) : 8/2D6  
Esquive (2) : 8/2D6

### Combat

Défense Magique : 8  
Défense Physique : 8  
Défense Sociale : 7  
Protection Mystique : 1  
Protection Physique : 7

### Dommages

Points de vie : 35  
Blessure grave : 8  
Seuil d'inconscience : 27  
Dé de récupération : 1D10  
Jets de récupération : 2

### Equipement

Vêtements de voyageur  
Cotte de mailles  
Hallebarde, Forcée 2 (16/1D20+1D8)  
Arc Long, Carquois  
20 flèches, Forcées 1 (11/1D8+1D6)  
Epée courte (10/1D10+1D6)  
Lanterne à Quartz  
Kit d'Aventurier  
Potion de Guérison, Sifflet

