

QUELQUES HABITANTS DE BARSATIVE

~ volume 2 ~

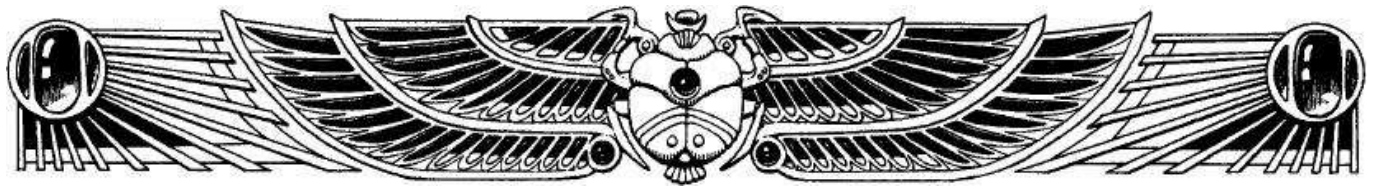
Commerçants, artisans et autres honnêtes gens
nouvelle édition revue et étendue

Le nombre de marchands, artisans, questeurs, artistes et autres habitants n'ayant d'autre prétention que de mener une vie tranquille en pratiquant un métier honnête et pacifique est si impressionnant qu'il est important pour les aventuriers de savoir à qui il sauront affaire !

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

Suite au premier volume qui vous présentait un florilège de barsaviens ayant comme point commun le maniement des armes, j'ai voulu à travers cette seconde galerie de personnages vous proposer un aperçu des honnêtes gens qui peuplent nos contrées. A noter que ces deux tomes ne prétendent pas être exhaustifs, mais compléteront avantageusement les données compilées par la bibliothèque de Throal et réunies dans le carnet qui accompagne l'écran des Maîtres Juristes.





AUBERGISTE TROLL

« Salut à toi, jeune aventurier. Oui, moi aussi autrefois je parcourais barsaive en quête de trésors. C'était il y a bien longtemps, mais si tu fait mine de faire du grabuge, tu verras que mon merlin peut encore calmer les gros-bras dans ton genre.

Alors tiens-toi tranquille, et avale cette bière troll. Elle est brassée en triple fermentation par le clan des Vaisseaux Ivres, loin dans les Pics du Crépuscule. Cela me coûte une fortune de la faire venir jusqu'ici, mais c'est la plus forte de Barsaive. »

Attributs

Dextérité (9) : 4/1D6
Force (15) : 6/1D10
Endurance (17) : 7/1D12
Perception (13) : 6/1D10
Volonté (7) : 4/1D6
Charisme (9) : 4/1D6

Déplacement : 27 (54)
Initiative : 4/1D6

Compétences

Artisanales & artistiques

Cuisine (3) : 7/1D12

Connaissances

Connaissances locales (3) : 9/1D8+1D6
Bières de Barsaive (2) : 8/2D6
Histoire de Barsaive (2) : 8/2D6

Générales

Combat à Mains Nues (3) : 7/1D12
Armes de Mêlée (3) : 7/1D12
Conversation (3) : 7/1D12
Langues Etrangères (3) : 9/1D8+1D6
Ork, Humain, T'skerang
Expérience du milieu (2) : 8/2D6

Combat

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

Dommages

Points de vie : 39
Blessure grave : 11
Seuil d'inconscience : 31
Dé de récupération : 1D12
Jets de récupération : 3

Équipement

Merlin (sur la cheminée) (14/1D20+1D4)
Couteau de boucher (8/2D6)
Tablier maculé de graisse
Torchon maculé de sang (pour essuyer en cas de bagarre)

FORGERON NAIN

« Approche, mon ami, et montre-moi cette lame... Oui, je peux la réparer. Mais il faudra reforgé complètement la lame : cela prendra du temps.

Mais n'aie crainte : elle sera plus solide et plus acérée que jamais. Je ne suis pas vantard, mais je pratique ce métier depuis de nombreuses années. J'ai percé tous les secrets de l'Acier.

Travail, persévérance et précision. Ce sont les seules méthodes. Si tu me laisse du temps, tu seras satisfait. »

Attributs

Dextérité (12) : 5/1D8
Force (16) : 7/1D12
Endurance (12) : 5/1D8
Perception (9) : 4/1D6
Volonté (11) : 5/1D8
Charisme (10) : 5/1D8

Déplacement : 25 (50)
Initiative : 5/1D8

Compétences

Artisanales & artistiques

Forgeage (6) : 11/1D10+1D8
Inscriptions runiques (4) : 9/1D8+1D6

Connaissances

Armes anciennes (3) : 8/2D6
Histoire throalique (2) : 7/1D12

Générales

Armes de Mêlée (3) : 8/2D6
Marchandage (4) : 9/1D8+1D6
Langues étrangères (2) : 6/1D10
Troll, Humain

Combat

Défense Magique : 6
Défense Physique : 7
Défense Sociale : 6
Protection Mystique : 1
Protection Physique : 3

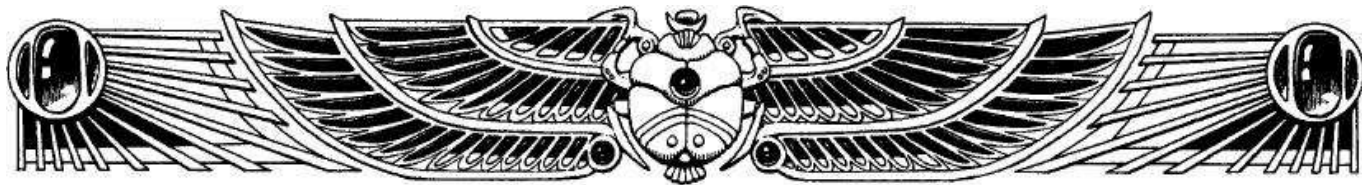
Dommages

Points de vie : 34
Blessure grave : 9
Seuil d'inconscience : 26
Dé de récupération : 1D8
Jets de récupération : 2

Équipement

Marteau de forgeron (9/1D8+1D6)
Armure de cuir
Casque en bronze (hérité de son grand-père)
A portée de main :
Epée large (10/1D10+1D6)
Bouclier d'infanterie





MARCHAND SYLPHELIN

« Oui, cette amulette date de bien avant le Châtiment. C'est un groupe d'aventuriers qui me l'a cédée pour une misère. Mais je vous le dis : la magie de cet objet est aussi puissante que son intérêt historique est grand. Je suis prêt à vous la céder à un prix intéressant... »

Vous venez pour changer de vieilles pièces d'or théranes ? Montrez-moi. Hmm... Celles-ci ne valent presque rien de nos jours, mademoiselle, personne ne marchande plus avec ce type de monnaie depuis l'époque du Gouverneur Tyrian-le-Débauché. M'enfin, vous avez l'air de bonne compagnie, peut-être puis-je vous en proposer un honnête prix ? »

Attributs

Dextérité (13) : 6/1D10
Force (4) : 3/1D4
Endurance (7) : 4/1D6
Perception (16) : 7/1D12
Volonté (14) : 6/1D10
Charisme (17) : 7/1D12

Déplacement : 18 (33) – Vol : 35 (70)
Initiative : 6/1D10

Compétences

Artisanales & artistiques

Danse (3) : 9/1D8+1D6

Connaissances

Routes commerciales (2) : 9/1D8+1D6
Monnaies anciennes (2) : 9/1D8+1D6
Objets magiques (2) : 9/1D8+1D6

Générales

Marchandage (3) : 10/1D10+1D6
Estimation des œuvres d'art (2) : 9/1D8+1D6
Langues Etrangères (4) : 11/1D10+1D8
T'skrang, Ork, Spéréthiel, Théran

Combat

Défense Magique : 7
Défense Physique : 11
Défense Sociale : 8
Protection Mystique : 1
Protection Physique : 0

Domages

Points de vie : 27
Blessure grave : 6
Seuil d'inconscience : 18
Dé de récupération : 1D6
Jets de récupération : 1

Équipement

Potion de Guérison
Manteau de plumes d'Oiseau Chakta
Broche de Garde
Epée sylpheline (5/1D8)

MARCHAND T'SKRANG

« Mes produits sont les plus rares et les plus raffinés de toute la région. Voyez ces épices : elles viennent de l'aropagoï de Nil'masska, dans la Jungle de Servos. Vous n'en trouverez nulle part ailleurs. Et ces étoffes, mon jeune seigneur, nous viennent des peuples d'Au-Delà de la mer d'Aras. Les couleurs se marient à merveille avec vos yeux magnifiques : je vous conseille de choisir celui-ci pour votre nouvelle tunique. »

Attributs

Dextérité (9) : 4/1D6
Force (10) : 5/1D8
Endurance (11) : 5/1D8
Perception (14) : 6/1D10
Volonté (12) : 5/1D8
Charisme (13) : 6/1D10

Déplacement : 24 (48)
Initiative : 4/1D6

Compétences

Artisanales & artistiques

Cuisine T'skrang (2) : 8/2D6

Connaissances

Fleuve Serpent (2) : 8/2D6
Routes commerciales (2) : 8/2D6
Épices (3) : 9/1D8+1D6

Générales

Marchandage (5) : 11/1D10+1D8
Conversation (2) : 8/2D6
Étiquette (2) : 8/2D6
Langues étrangères (3) : 9/1D8+1D6
Spéréthiel
Humain
Théran

Combat

Défense Magique : 8
Défense Physique : 6
Défense Sociale : 7
Protection Mystique : 1
Protection Physique : 0

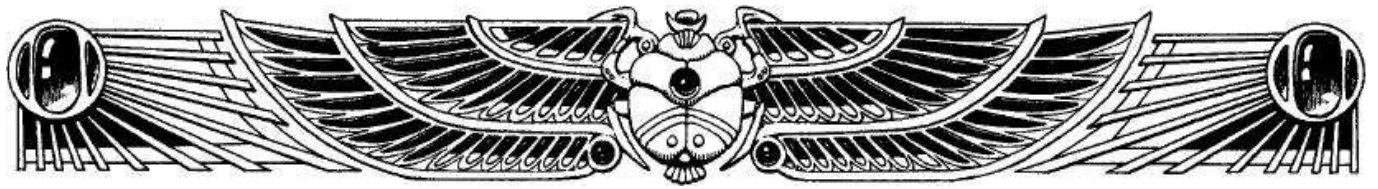
Domages

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

Équipement

Vêtements de riche marchand
Manteau de nuit d'hiver nain
Dague ouvragée (7/1D12)
Bijoux en or et pierres précieuses (valeur : 750 pièces d'argent)





ALCHIMISTE T'SKRANG

« Une cuillère de sang de vipère à lunettes, une livre de poudre de grisefeuille, trois larmes de nouveau-né troll, et... »

BOUM !!!

« Vous voyez, j'ai beau connaître la plupart des secrets de l'alchimie, cette science réserve encore son lot de surprises... »

Attributs

Dextérité (12) : 5/1D8
Force (11) : 5/1D8
Endurance (11) : 5/1D8
Perception (16) : 7/1D12
Volonté (10) : 5/1D8
Charisme (13) : 6/1D10

Déplacement : 29 (57)
Initiative : 5/1D8

Compétences

Artisanales & artistiques

Cuisine T'skrang (3) : 9/1D8+1D6

Connaissances

Alchimie (6) : 13/1D12+1D10
Botanique (4) : 11/1D10+1D8
Minéraux (3) : 10/1D10+1D6
Magie (3) : 10/1D10+1D6
Créatures de Barsaive (2) : 9/1D8+1D6

Générales

Marchandage (3) : 9/1D8+1D6
Langues étrangères (2) : 9/1D8+1D6
Spéréthiel, Ork

Combat

Défense Magique : 9
Défense Physique : 7
Défense Sociale : 7
Protection Mystique : 0
Protection Physique : 0

Dommages

Points de vie : 29 (28)
Blessure grave : 8
Seuil d'inconscience : 21 (20)
Dé de récupération : 1D8
Jets de récupération : 2

Équipement

Charme de Sang (Œil d'ambre astral)
Laboratoire en « kit de voyage »
Parchemins, encre et plumes
Livres
Alchimie et Potions, un précis d'Alchimie par Mabar
L'Alchimie de A à Z (Tomes I, II, III et IV)
Les ingrédients magiques dans l'alimentation : péril ou délice ?
Queues de rats (8)
Fleurs séchées
Flacon d'urine de Léopard-Tonnerre
Potions (9)
Huile Chasse-insectes, Potion Coup-de-Fouet (3),
Cataplasme de Kelix (2), Potion de Confiance, Capsule
fumigène, Baume Quitte-ou-Double

ERUDIT HUMAIN

« Bonjour, mes amis. Vous cherchez des informations sur un objet antique ? un kaer perdu ? un tome oublié ? un grimoire mystérieux ? Alors vous avez frappé à la bonne porte. Peu de choses m'échappent sur l'histoire de Barsaive, depuis, pendant, et même bien avant le Châtiment. Et si je ne sais pas, je chercherai à la Grande Bibliothèque de Throal. C'est devenu ma seconde demeure, depuis toutes ces années... »

Attributs

Dextérité (9) : 4/1D6
Force (8) : 4/1D6
Endurance (8) : 4/1D6
Perception (17) : 7/1D12
Volonté (15) : 6/1D10
Charisme (13) : 6/1D10

Déplacement : 32 (40)
Initiative : 4/1D6

Compétences

Artisanales & artistiques

Poésie (3) : 9/1D8+1D6

Connaissances

Histoire de Barsaive (5) : 12/2D10
Histoire du Châtiment (3) : 9/1D8+1D6
Légendes et Héros (3) : 9/1D8+1D6
Magie (4) : 10/1D10+1D6
Connaissance des Humains (3) : 9/1D8+1D6

Générales

Recherche (4) : 11/1D10+1D8
Langues étrangères (3) : 10/1D10+1D6
Humain, Spéréthiel, Théran
Lecture et Ecriture (6) : 13/1D12+1D10
Humain, Spéréthiel, Théran, Ork, T'skrang, Troll

Combat

Défense Magique : 9
Défense Physique : 6
Défense Sociale : 7
Protection Mystique : 2
Protection Physique : 0

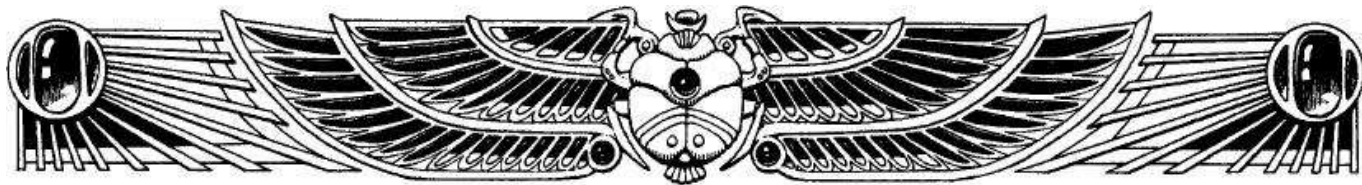
Dommages

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

Équipement

Encre et plumes
Parchemins
Livres
Magie : un Manuel des Secrets Mystiques
Les Créatures Magiques de Barsaive
Le Livre de Demain
Traité de grammaire T'skrang
Des origines de la Longue Nuit
Verres grossissants





QUESTEUR ELFE

DE JASPREE

« Le Châtiment est terminé mais ses ravages se font encore sentir. Grâce à Jaspree, nous guérissons cette terre des blessures que le fléau a apporté. Regardez comme la vie retrouve ses droits partout où l'on pensait la terre même stérile à jamais.

Jaspree me guide, et je protège tout ce qui vit. Cela est mon devoir. Je suis prêt à tuer pour préserver les splendeurs de la nature, car ce qui est prêt à les anéantir ne peut être que corrompu par les Horreurs. »

Attributs

Dextérité (10) : 5/1D8
Force (9) : 4/1D6
Endurance (12) : 5/1D8
Perception (16) : 7/1D12
Volonté (13) : 6/1D10
Charisme (15) : 6/1D10

Déplacement : 27 (54)
Initiative : 5/1D8

Compétences

Artisanales & artistiques

Décoration florale (2) : 8/2D6

Connaissances

Animaux sauvages (3) : 10/1D10+1D6
Botanique (2) : 9/1D8+1D6
Histoire du Châtiment (1) : 8/2D6
Passions (Jaspree) (2) : 9/1D8+1D6

Générales

Attachement (2) : 8/2D6
Pistage (1) : 8/2D6
Chasse (1) : 8/2D6
Pêche (2) : 9/1D8+1D6
Survie (2) : 9/1D8+1D6

Pouvoirs de questeur

Animation d'une plante (4) : 10/1D10+1D6
Commandement des Animaux (4) : 10/1D10+1D6
Croissance Végétale (4) : 10/1D10+1D6

Combat

Défense Magique : 9
Défense Physique : 6
Défense Sociale : 8
Protection Mystique : 1
Protection Physique : 0

Dommages

Points de vie : 34
Blessure grave : 9
Seuil d'inconscience : 26
Dé de récupération : 1D8
Jets de récupération : 2

Équipement

Fronde (6/1D10)
Bouquet d'herbes aromatiques
Sac de graines (100 graines de 10 espèces différentes)
Petit arrosoir (2 litres)

QUESTEUR ORK

DE LOCHOST

« Rejoignez-moi, compagnons ! L'heure de la liberté ne s'est que trop faite attendre. Aujourd'hui encore, les chiens thérans viennent sur nos terres pour réduire notre peuple en esclavage ! Rejoignez-moi sur le chemin tracé par Hrak Gron, et libérons à jamais Barsaive du fléau théran !

Mort aux chiens thérans !

Mort aux esclavagistes ! »

Attributs

Dextérité (11) : 5/1D8
Force (16) : 7/1D12
Endurance (15) : 6/1D10
Perception (10) : 5/1D8
Volonté (15) : 6/1D10
Charisme (12) : 5/1D8

Déplacement : 29 (57)
Initiative : 5/1D8

Compétences

Artisanales & artistiques

Peinture corporelle (2) : 7/1D12

Connaissances

Orks (3) : 8/2D6
Histoire de l'esclavage (2) : 7/1D12
Passions (Lochost) (2) : 7/1D12

Générales

Armes de Mêlée (3) : 8/2D6
Esquive (2) : 7/1D12
Dissimulation d'armes (2) : 7/1D12
Falsification (1) : 6/1D10
Crochetage (2) : 7/1D12

Pouvoirs de questeur

Brise-Liens (4) : 10/1D10+1D6
Incitation à la Rébellion (4) : 9/1D8+1D6
Ouverture d'esprit (4) : 9/1D8+1D6

Combat

Défense Magique : 6
Défense Physique : 7
Défense Sociale : 7
Protection Mystique : 2
Protection Physique : 4

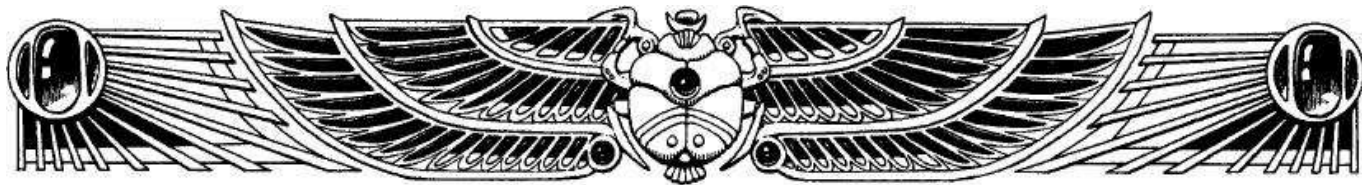
Dommages

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

Équipement

Tunique de cuir remboursé
Épée large (12/2D10)
Dague (9/1D8+1D6)
Pincés, tenailles, marteau
Faux papiers thérans (permis d'entrer dans la cité impériale de Vivane)





ARTISTE ELFE

« Non, brave aventurier, vous ne POUVEZ PAS comprendre mes œuvres. Elles sont chargées de sensibilité elfique, chargées de millénaires d'histoire, chargées de toute le lyrisme de la personnalité d'un artiste qui ose dévoiler son cœur et son âme, la coucher sur le parchemin de ses poèmes, l'étaler sur ses toiles, la crier, la chanter, la pleurer au monde.

Vous, vous n'êtes bons qu'à casser des têtes avec votre hache... vous ne me comprendrez jamais »

Attributs

Dextérité (16) : 7/1D12
Force (8) : 4/1D6
Endurance (6) : 3/1D4
Perception (15) : 6/1D10
Volonté (12) : 5/1D8
Charisme (19) : 8/2D6

Déplacement : 40 (80)
Initiative : 7/1D12

Compétences

Artisanales & artistiques

Sculpture sur bois (6) : 14/1D20+1D4
Peinture (4) : 12/2D10
Musique (flûte) (2) : 10/1D10+1D6
Chant (2) : 10/1D10+1D6
Poésie (2) : 10/1D10+1D6

Connaissances

Histoire des arts (4) : 10/1D10+1D6
Histoire de la Cour Elfique (1) : 7/1D12

Générales

Etiquette (3) : 11/1D10+1D8
Marchandage (1) : 9/1D8+1D6

Combat

Défense Magique : 8
Défense Physique : 9
Défense Sociale : 10
Protection Mystique : 1
Protection Physique : 0

Dommages

Points de vie : 26
Blessure grave : 6
Seuil d'inconscience : 17
Dé de récupération : 1D4
Jets de récupération : 1

Équipement

Outils de gravure
Toiles, pinceaux et pigments pour peinture
Instrument de musique
Parchemins, encre et plumes
Livres :

L'Art Post-Châtiment à Barsaïve
Ce que les Thérans ont apporté aux Arts
L'architecture dans le royaume de Sbosara
Les trolls peuvent-ils créer des œuvres d'art ?

Chemise à jabot
Écharpe qui vole au vent

VOYANTE T'SKRANG

« Entre, jeune fille, je t'attendais. Ne parle pas, je connais tes questions et je sais les réponses. Je parle aux esprits : ils savent et me révèlent leurs secrets.

Attends ! Ton aura est troublée. Tu as connu bien des périls, et de plus grands encore t'attendent. L'aventure guide ta vie. Mais les brumes de l'avenir sont épaisses, et les écarter me sera coûteux... Donne-moi 10 pièces d'argent, et je te dirai la bonne aventure... »

Attributs

Dextérité (9) : 4/1D6
Force (10) : 5/1D8
Endurance (8) : 4/1D6
Perception (17) : 7/1D12
Volonté (14) : 6/1D10
Charisme (15) : 6/1D10

Déplacement : 24 (48)
Initiative : 4/1D6

Compétences

Artisanales & artistiques

Broderie (2) : 8/2D6

Connaissances

Psychologie (3) : 10/1D10+1D6

Générales

Conversation (3) : 9/1D8+1D6
Première impression (23) : 8/2D6
Baratin (3) : 9/1D8+1D6
Marchandage (1) : 8/2D6

Combat

Défense Magique : 9
Défense Physique : 6
Défense Sociale : 8
Protection Mystique : 2
Protection Physique : 0

Dommages

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

Équipement

Robe de magicien
Boule de cristal
Jeu de cartes divinatoires
Ossements de divers animaux (impossibles à identifier)

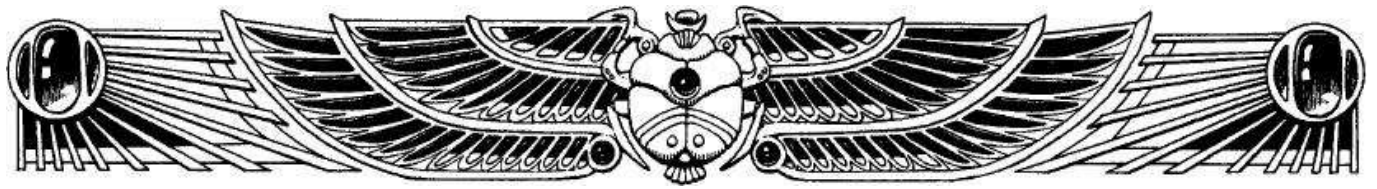
Note :

La voyante t'skrang peut être un vrai charlatan ou bien une personne réellement dotée de talents magiques. Dans ce cas, elle possède les pouvoirs :

Sensibilité astrale (7/1D12) : ce pouvoir est similaire à l'aptitude des sylphelins

Divination (7/1D12) : ce pouvoir permet à la Diseuse de Bonne Aventure de percevoir des visions de l'avenir d'une personne, en réussissant un test de Divination. Le seuil de difficulté est la défense magique de la cible. En cas de réussite, la Diseuse de Bonne Aventure ressent un événement important qui arrivera dans un avenir *possible* de la personne.





NOBLE DE THROAL NAIN

« Très cher, étiez-vous invité à la réception du Baron Kaderzyn, la nuit dernière, je ne vous y ai point rencontré ? Non ? Quel dommage, mon cher ami, car c'était la plus formidable soirée dont j'ai le souvenir depuis le mariage de ma fille Lonia. Quelle insulte pour un homme tel que vous de n'avoir pas été invité !

Si vous aviez pu voir : la Baronne avait engagé un nouveau troubadour totalement révolutionnaire, et ma nouvelle robe de soirée a fait des ravages parmi les jeunes nains de la cour... »

Attributs

Dextérité (10) : 5/1D8
Force (13) : 6/1D10
Endurance (13) : 6/1D10
Perception (14) : 6/1D10
Volonté (13) : 6/1D10
Charisme (12) : 5/1D8

Déplacement : 22 (43)
Initiative : 5/1D8

Compétences

Artisanales & artistiques

Musique (harpe) (2) : 7/1D12
Danse de cour (3) : 8/2D6

Connaissances

Histoire de Throal (2) : 8/2D6
Mode Vestimentaire (3) : 9/1D8+1D6
Politique (3) : 9/1D8+1D6

Générales

Conversation (2) : 8/2D6
Etiquette (4) : 9/1D8+1D6
Lecture sur les lèvres (3) : 8/2D6
Première impression (2) : 7/1D12
Séduction (2) : 7/1D12

Combat

Défense Magique : 8
Défense Physique : 6
Défense Sociale : 7
Protection Mystique : 1
Protection Physique : 0

Dommages

Points de vie : 35
Blessure grave : 9
Seuil d'inconscience : 27
Dé de récupération : 1D10
Jets de récupération : 2

Équipement

Robe de bal, Vêtements de cour
Manteau de nuit d'hiver nain
Bijoux pour une valeur de 750 PA
Lettres courtoises (5)

GAMIN DES RUES HUMAIN

« Eh ! m'sieur l'ork, t'as pas une pièce si vous plaît ? Si tu veux j'te garde votre cheval pendant que vous rentrez dans l'auberge. J'vous jure que personne va l'toucher, vot'bestiau. J'connais tout l'monde dans l'quartier, alors pour une pièce d'argent, vous serez tranquille, j'te l'promet !

Si vous plaît, m'sieur l'ork... »

Attributs

Dextérité (14) : 6/1D10
Force (8) : 4/1D6
Endurance (9) : 4/1D6
Perception (14) : 6/1D10
Volonté (8) : 4/1D6
Charisme (7) : 4/1D6

Déplacement : 33 (65)
Initiative : 6/1D10

Compétences

Artisanales & artistiques

Jonglage (1) : 5/1D8

Connaissances

Connaissances locales (2) : 8/2D6
Histoire du quartier (1) : 7/1D12

Générales

Combat à Mains Nues (1) : 7/1D12
Vol à la tire (1) : 7/1D12
Dissimulation (1) : 7/1D12
Survie (2) : 8/2D6

Combat

Défense Magique : 8
Défense Physique : 8
Défense Sociale : 5
Protection Mystique : 0
Protection Physique : 0

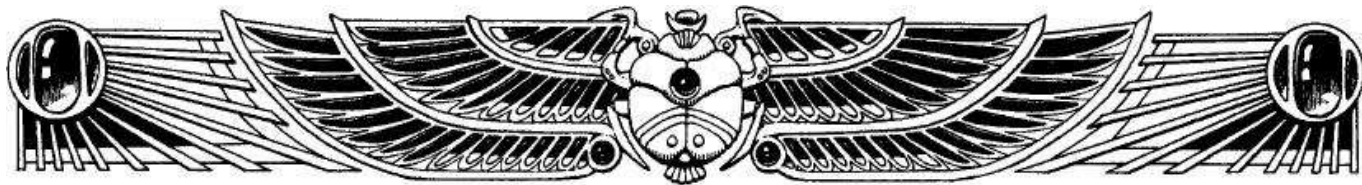
Dommages

Points de vie : 30
Blessure grave : 7
Seuil d'inconscience : 21
Dé de récupération : 1D6
Jets de récupération : 2

Équipement

Couteau (5/1D6)
Haillons
Balles de jonglage
Pot de fer contenant 5 PC
Osselets





PAYSANORK

« Passez votre chemin étranger, ici, on n'aime pas trop les individus dans votre genre. Nous ne sommes que de braves paysans, des cultivateurs et des fermiers. Mais si vous faites mine de vous approcher de nos enfants, vous tâterez de nos fourches. Nos ancêtres ont survécu au Châtiment : nous savons nous défendre. »

Attributs

Dextérité (12) : 5/1D8
Force (15) : 6/1D10
Endurance (13) : 6/1D10
Perception (10) : 5/1D8
Volonté (8) : 4/1D6
Charisme (9) : 4/1D6

Déplacement : 30 (60)
Initiative : 5/1D8

Compétences

Artisanales & artistiques

Gravure sur bois (1) : 5/1D8

Connaissances

Agriculture (2) : 7/1D12
Animaux domestiques (1) : 6/1D10

Générales

Pêche (2) : 7/1D12
Diriger les animaux (2) : 6/1D10

Combat

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

Dommages

Points de vie : 35
Blessure grave : 9
Seuil d'inconscience : 27
Dé de récupération : 1D10
Jets de récupération : 2

Équipement

Vêtements épais de paysan
Chapeau de paille
Outils
6 Poules
1 Âne
4 Chèvres

CITOYEN OBSIDIEN

« Bonjour l'ami ! Comment allez-vous ? Avez-vous lu les Parchemins des Archivistes ? On y découvre les dernières nouvelles de la Grande Bibliothèque ! Et la charte du conseil ? C'est vraiment un document passionnant ! J'en parlais justement tout à l'heure avec le forgeron nain... »

Je suis de nature peu emportée, mais finalement, je commence à prendre goût à la vie de cette cité. L'animation, les bruits de la ville, et la joie de tous ses habitants me manqueraient sans doute si je devais partir brutalement. »

Attributs

Dextérité (7) : 4/1D6
Force (21) : 8/2D6
Endurance (18) : 7/1D12
Perception (13) : 6/1D10
Volonté (12) : 5/1D8
Charisme (9) : 5/1D8

Déplacement : 16 (32)
Initiative : 4/1D6

Compétences

Artisanales & artistiques

Poésie (1) : 6/1D10
Peintures corporelles (1) : 6/1D10

Connaissances

Connaissances locales (1) : 7/1D12
Obsidiens (2) : 8/2D6
Politique (1) : 7/1D12

Générales

Etiquette (1) : 6/1D10
Conversation (2) : 7/1D12

Combat

Défense Magique : 7
Défense Physique : 5
Défense Sociale : 6
Protection Mystique : 1
Protection Physique : 3

Dommages

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

Équipement

Vêtements voyageur
Robe et horkla de cérémonie
Gourde d'eau
Livres :
Recueil de poèmes throaliques
Le livre de demain

