



XVII. PERSONNAGES PRÉ-GÉNÉRÉS

Si vous souhaitez faire l'expérience de *Lore & Legacy* sans forcément créer vos propres personnages, ce chapitre présente un groupe de six Francs-Lanciers prêts à l'emploi.

BÂGHY

Agamide, mâle

Qui êtes-vous ?

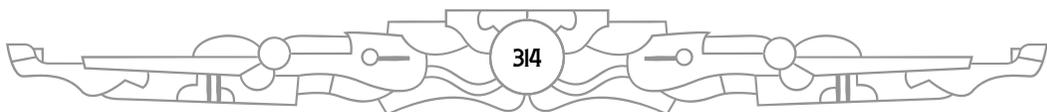
On vous nomme Bâghy. Vous êtes un agamide originaire de la citadelle d'**IRÁ-MADÁYA**. Vous n'étiez encore qu'un enfant lorsque le dragon **SANHÁRA** déchaîna sa fureur sur votre foyer. Aux côtés d'autres réfugiés, vous êtes parvenu à fuir jusqu'à la cité de **PATÉRA**. Cela ne devait être qu'un séjour temporaire en attendant d'être rapatrié dans l'une ou l'autre des citadelles agamides des **MONTAGNES DE XARAC**. Mais votre peuple vous a oublié, et nul n'est jamais venu vous chercher. Vous avez grandi dans les rues de la Cité du Cratère, dans des baraquements insalubres du quartier d'**ENTRE-LACS**.

Abandonné par les vôtres, vous vous êtes fait une place parmi les voleurs des **OMBRES MOUVANTES**. Votre agilité et votre dextérité faisaient de vous un cambrioleur émérite, et vous vous étiez même confectionné un collier des cadenas crochetés au cours de vos virées nocturnes. Jusqu'au jour où vous avez découvert, à la dure, qu'il n'y avait pas d'honneur parmi les voleurs...

Alors que vous croupissiez au fond d'une cellule de la **VILLA XÉNÉ**, vous avez reçu la visite d'un représentant de la Guilde des Francs-Lanciers. Vos talents de monte-en-l'air intéressaient l'organisation, pour une expédition dans d'anciennes ruines astarites. Ils étaient prêts à payer votre caution, si vous acceptiez de vous joindre à cette aventure. Vous avez accepté leur offre, comptant leur faire faux bond à la première opportunité. Mais à votre grande surprise, vous avez trouvé au sein de la Guilde la camaraderie et la loyauté qui vous avaient tant fait défaut. Vous auriez grand peine à l'admettre ouvertement, mais Nitoré et son groupe sont devenus la famille que vous espériez.

Que savez-vous faire ?

En tant qu'ancien voleur, vos spécialités sont l'infiltration et l'entrée par effraction, ainsi que le désamorçage de pièges. Vous possédez par ailleurs quelques connaissances en archéologie : originellement, elles vous servaient surtout à déterminer la valeur de vos prises, mais elles se sont avérées plutôt utiles lors de l'exploration d'anciennes ruines. Vous n'êtes pas le meilleur des bretteurs, mais l'éducation reçue dans la rue vous a donné les capacités pour vous défendre en cas de nécessité. Vous comptez beaucoup sur dame fortune pour vous tirer des pires situations.



NOM : BÂGHY..... **TAELS :** 0.....

PEUPLE : AGAMIDE..... **ASTRES :** 0.....

DESCRIPTION : ORIGINAIRE DE LA CITADELLE D'IRÂ-MADÂYA, 22 ANS. SES PLUMES SONT CHAMARRÉES, ET SES ÉCAILLES COULEUR ÉMERAUDE. PORTE UN COLLIER DE CADENAS CROCHETÉS.....

TRAITS :

ATHLÉTIQUE	MÉPRIS DE CASTE
PAS DE VELOURS	SIXIÈME SENS



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR	FORTUNE
1D6 + 1	1D6 + 3	1D6 + 4	1D6 + 2	1D6 + 2	1D6 + 2	DÉS : 2

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
AMBIDEXTRIE	1	
ARCHÉOLOGIE	2	
ARMURE LÉGÈRE	1	
COMBAT RAPPROCHÉ	1	
DEXTÉRITÉ	2	
ESCALADE	1	▲
OBSERVATION	1	
PASSION (JARDINAGE ZEN)	1	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	5
Sprint / Charge	10
Distance de saut	4
Résistance Physique	9
Poids	90
Résistance Magique	14
Résistance Mentale	6
Seuil de Blessure	4

ARMES & SORTILÈGES	1D8 +
HACHETTE	1
PLUME	1

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
ARMURE DE CUIR	RÉS. PHYS. + 2
POTION DE SOIN	+ (1D8 + 2) PV
KIT DE CAMBRIOLE	○ ○ ○
RATIONS	5 JOURS

RELIQUES ARCANOTECHNOLOGIQUES

BAGAGE	X	X	X	X	X			
VIVRES	X	X	X	X	X			

POINTS DE VIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

DERNIÈRE CHANCE	
7	3
6	2
5	1
4	0

POINTS DE MAGIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

CHASKA

Désincarnée, femelle

Qui êtes-vous ?

Vous ne connaissez rien de votre passé ou des circonstances de votre création. Vous avez été fabriquée par les anciens astarites dans un lointain passé, puis laissée en sommeil depuis tout ce temps. Quels objectifs poursuivaient vos créateurs, et pourquoi vous avoir donné la capacité de penser, de ressentir ? Mystère. Tout ce que vous savez, c'est que Nitoré et son groupe vous ont découverte dans la tombe d'un ancien **ASTARITE** nommé **TIACHASKA**. C'est ce qui a inspiré le nom que vous avez fini par adopter.

Bien que vous soyez un être artificiel, ni mâle ni femelle, vous avez pris Nitoré comme exemple et avez, inconsciemment, commencé à modeler votre personnalité d'après la sienne. Même si vous commencez désormais à avoir un caractère bien à vous, vous avez gardé l'habitude de vous identifier comme femme.

Le monde est pour vous une source permanente d'émerveillement. Vous considérez que la vie est précieuse, et avez décidé de tout faire pour la protéger. Bien sûr, vous savez que dans le cadre de vos missions de Franc-Lanciers, vous et vos compagnons serez parfois amenés à tuer pour vous défendre. Vous vous y êtes résignée, même si cela ne vous apporte aucune joie. Au moins, vous pouvez faire en sorte de garder vos frères et sœurs d'armes en bonne santé.

Que savez-vous faire ?

Vous êtes la guérisseuse du groupe. Vos connaissances médicales, ainsi que votre maîtrise des sorts de soin, vous ont permis de sauver la vie de vos compagnons à de nombreuses reprises. Vous avez également une connaissance instinctive de l'arcanotechnologie, qui vous permet de comprendre et utiliser d'anciens artéfacts.



NOM : CHASKA **TAELS :** 20

PEUPLE : DÉSINCARNÉE **ASTRES :** 0

DESCRIPTION : LE VISAGE DE CHASKA ÉVOQUE CELUI D'UNE POUPÉE DE PORCELAINE, ET SES TRAITES IRRADIENT UNE GRANDE DOUCEUR. BIEN QUE MACHINE, ELLE N'EN RESTE PAS MOINS ÉLÉGANTE ET DÉLICATE.

TRAITS :

BIOMÉCANIQUE	CANDIDE
BÊTE DE SOMME	GUÉRISSEUSE



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR	FORTUNE
1D6 + 2 ▼ 2	1D6 + 4	1D6 + 2	1D6 + 1	1D6 + 3	1D6 + 3	DÉS : 1

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
ARCANOTECH	3	
ARMURE LOURDE	1	
COMBAT RAPPROCHÉ	1	
MÉDECINE	3	▲
PASSION (CALLIGRAPHIE)	1	
PRÉSENCE APAISANTE	1	
SORCELLERIE	2	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	3
Sprint / Charge	6
Distance de saut	1
Résistance Physique	15
Poids	150
Résistance Magique	12
Résistance Mentale	6
Seuil de Blessure	6

ARMES & SORTILÈGES	1D8 +
CESTE	0
RÉPULSEUR (NON-LÉTHAL)	2
BRUME (4 PM)	
CHALEUR (4 PM)	
GUÉRISON (3 PM)	

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
COMBINAISON DE COMBAT	RÉS. PHYS. +3
POTION DE SOIN (X1)	+ (1D8 + 2) PV
POTION DE MANA (X1)	+ (1D8 + 2) PM
ANTIDOTE (X1)	NOCVITÉ ≤ 12
TROUSSE DE SECOURS	○ ○ ○
RATIONS	5 JOURS

RELIQUES ARCANOTECHNOLOGIQUES

BAGAGE	X	X	X	X	X	X		
VIVRES	X	X	X	X	X			

POINTS DE VIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

DERNIÈRE CHANCE	
7	3
6	2
5	1
4	0

POINTS DE MAGIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0



HALCYONE

Dakti, femelle

Qui êtes-vous ?

Vous êtes née et avez grandi à **PATÉRA**, au sein de la communauté dakti du quartier d'**ENTRE-LACS**. Très tôt, vous avez fait preuve d'un talent pour le contrôle des énergies éthériques. Vos parents, qui espéraient faire de vous une **MÉCANISTE**, ont été déçus, mais ont fini par accepter que votre rôle dans le grand **SYSTMION** n'était pas celui qu'ils avaient envisagé.

C'est durant vos années de scolarité au **CENTRE D'ÉTUDES ÉTHÉRIQUES** que vous êtes entrée en contact avec la Guilde des Francs-Lanciers. Régulièrement, des membres de l'organisation se présentaient au Centre pour obtenir une audience avec le recteur **PHILÆMON**. Vous avez pris l'habitude d'espionner ces réunions, fascinée par ces récits cryptiques faisant état de ruines anciennes et de reliques mystérieuses. Dans un élan d'audace, vous êtes même entrée dans son bureau durant son absence. À cette occasion, vous avez subtilisé un ancien rouleau contenant des formules magiques !

Le lendemain, Philæmon vous a convoquée. Il s'avère que vous n'aviez pas pensé qu'il puisse avoir placé des sortilèges de protection dans son bureau... Vous vous attendiez au mieux à recevoir un sermon, au pire à être expulsée sans autre forme de procès. Au contraire, il a reconnu en vous un esprit aventureux et vous a proposé de l'accompagner à la Commanderie de la Guilde. Après une journée à fréquenter des aventuriers vétérans, vous avez compris que vous aviez trouvé votre réelle vocation.

Votre diplôme en poche, vous vous êtes engagée comme Franc-Lancière. Vous êtes la dernière recrue du groupe de Nitoré, mais vous avez été accueillie les bras ouverts.

Que savez-vous faire ?

Vous êtes une magicienne. Malgré votre manque d'expérience, votre éventail de sortilèges est varié et vous permet de venir en aide à vos compagnons de multiples manières. Toutefois, vous êtes fragile et pas très douée pour le combat. Vous préférez donc rester loin de la mêlée.

Vos connaissances en alchimie vous permettent également de préparer des potions.



NOM : HALCYONE..... **TAELES :** 5.....

PEUPLE : DAKTI..... **ASTRES :** 0.....

DESCRIPTION : DU HAUT DE SON MÈTRE VINGT, HALCYONE COMPENSE SA CHÉTIVÉTÉ PAR UNE GRANDE MOTIVATION. ELLE PREND SOIN DE SES CHEVEUX, ET NE SORT JAMAIS MAL COIFFÉE.....

TRAITS :

AGORAPHOBE	OPINIÂTRE
PARCHEMIN EMPOCHÉ	RAT DE BIBLIOTHÈQUE



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR	FORTUNE
1D6 + 4	1D6 + 3	1D6 + 4	1D6 + 1	1D6 + 2	1D6 + 1	DÉS : 1

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
ALCHIMIE	1	
ARMURE LÉGÈRE	1	
COMBAT RAPPROCHÉ	1	
INVESTIGATION	2	
MYSTICISME	3	
PASSION (PEINTURE)	1	
SORCELLERIE	3	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	4
Sprint / Charge	8
Distance de saut	2
Résistance Physique	9
Poids	90
Résistance Magique	14
Résistance Mentale	12
Seuil de Blessure	4

ARMES & SORTILÈGES	1D8 +
BÂTON	1
BOULIER KINÉTIQUE (6 PM)	
FLÈCHE ÉTHÉRIQUE (3 PM)	1
OLFICTION (2 PM)	
PROJECTILE BRÛLANT (3 PM)	1
VERMINE GROUILLANTE (2 PM)	

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
ARMURE DE CUIR	RÉS. PHYS. + 2
INGR. ET RÉACTIFS (POTIONS)	○ ○ ○
POTION DE MANA (x1)	+ (1D8 + 2) PM
RECETTE : POTION DE SOIN	
RATIONS	5 JOURS
BISCOTTES DAKTI	30 JOURS

RELIQUES ARCANOTECHNOLOGIQUES

BAGAGE	X	X	X	X	X	X		
VIVRES	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X			

POINTS DE VIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

DERNIÈRE CHANCE	
7	3
6	2
5	1
4	0

POINTS DE MAGIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0



KATO

Humain, mâle

Qui êtes-vous ?

Vous êtes originaire d'une petite communauté de pêcheurs nommée **URGUIN**, sur la rive sud de la **BAIE DE NERONS**, dans les **TERRITOIRES CONTESTÉS**. Lorsque vous étiez très jeune, une horde de **GOBNOUILLES** surgie des tréfonds de la mangrove a pris d'assaut le village. Les créatures furent toutefois mises en déroute par l'intervention d'un groupe de Francs-Lanciers qui s'était arrêté à l'auberge locale au retour d'une mission. Ils n'avaient pas de mandat de la Guilde, et rien à y gagner, mais ils n'hésitèrent pas à risquer leurs vies pour défaire les sauvages anouroides.

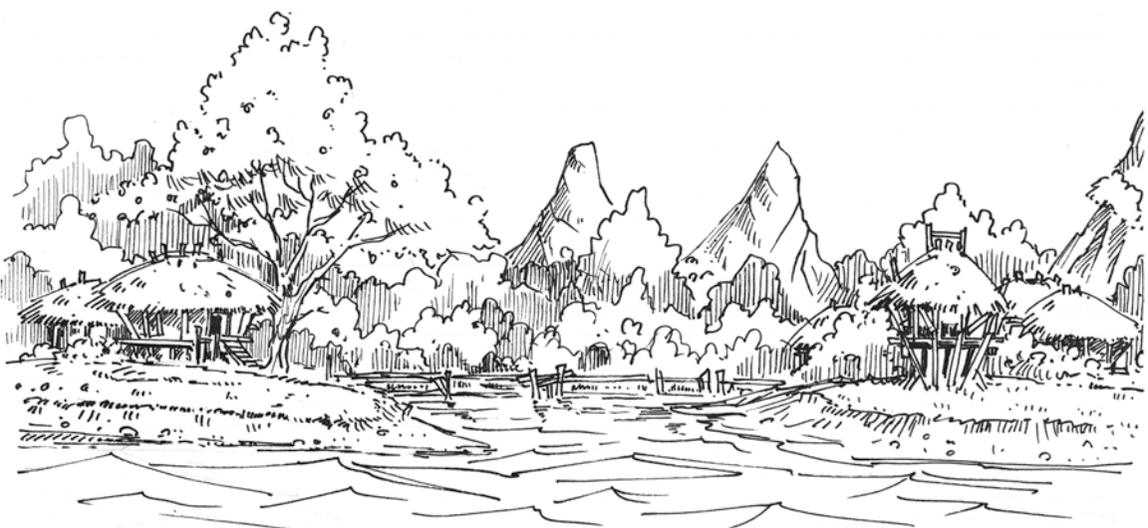
Cette expérience a ancré en vous la certitude qu'un jour, vous seriez à votre tour un Franc-Lancier capable de venir en aide aux innocents. Vous vous êtes entraîné au maniement des armes et au port de l'armure, jusqu'à devenir un guerrier tout à fait compétent.

La veille de votre départ pour **PATÉRA**, votre oncle vous a révélé qu'il avait, dans sa jeunesse, été membre de la Guilde. De cette époque, il n'avait conservé qu'une relique, une épée enchantée qui l'avait accompagné dans de nombreuses aventures. Il vous l'a confiée, et vous êtes plus que jamais déterminé à lui faire honneur.

Vous avez intégré le groupe de Nitoré, et avez à de nombreuses reprises pu démontrer votre bravoure. Mais si vous essayez de votre mieux d'être un champion de la justice, il vous est arrivé d'être consummé par la fureur du combat.

Que savez-vous faire ?

Votre spécialité est le métier des armes. Vous savez utiliser épées, boucliers, et armures. Rapide et mobile, vous ne craignez pas le danger et êtes toujours en première ligne face aux pires créatures. L'épée léguée par votre oncle vous donne un avantage certain en combat.



NOM : KATO **TAELS :** 10

PEUPLE : HUMAIN **ASTRES :** 0

DESCRIPTION : KATO EST UN MÉTIS ORIALL-FÉDÉTHI. À LA PEAU NOIRE ET AUX YEUX BRIDÉS. AVEC SA CRÊTE IROQUOISE BLEU ÉLECTRIQUE ET SON ARMURE IMPOSANTE, IL NE PASSE PAS INAPERÇU.....

TRAITS :

REMARQUABLE	TECHNOPHILE
ARME ANCESTRALE	VINDICATIF



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR	FORTUNE
1D6 + 2	1D6 + 1	1D6 + 3	1D6 + 2	1D6 + 2	1D6 + 4	DÉS : 2

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
ARMURE LOURDE	1	
BOUCLIER	1	
CHARGE	2 + 1	
COMBAT RAPPROCHÉ	2	
ENDURANCE	1	
IMMUNITÉ	1	
MUSCULATION	2	
PASSION (PÊCHE)	1	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	6
Sprint / Charge	14
Distance de saut	3
Résistance Physique	12
Poids	120
Résistance Magique	8
Résistance Mentale	8
Seuil de Blessure	5

ARMES & SORTILÈGES	1D8 +
CESTE	2
ÉPÉE LONGUE ÉTHÉRIQUE	4

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
COMBINAISON DE COMBAT	RÉS. PHYS. + 3
TARGE	RÉS. PHYS. + 1
BOTTES DE VOYAGE	RAPIDITÉ + 1
POTION DE SOIN (X1)	+ (1D8 + 2) PV
RATIONS	5 JOURS

RELIQUES ARCANOTECHNOLOGIQUES

BAGAGE	X	X	X	X	X	X	X		
VIVRES	X	X	X	X	X				

POINTS DE VIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

DERNIÈRE CHANCE	
7	3
6	2
5	1
4	0

POINTS DE MAGIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0



LEINTH

Ælfyn, hermaphrodite

Qui êtes-vous ?

Vous êtes né dans la principauté de **SKALION**, la cité des marches. Enfant ælfyn solitaire, vous avez très tôt développé une passion pour les armes à feu. Certains au sein de votre peuple trouvent les armes de ce type grossières, mais elles vous fascinaient. Déjà à l'époque, votre vision parfaite et vos sens aigus des distances vous permettaient de toucher une cible à 800m sans sourciller.

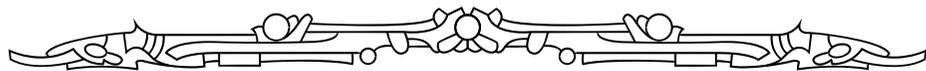
Votre réputation a fini par remonter aux oreilles d'une troupe de mercenaires de passage, les **HUSSARDS D'EPHREM**. Ils sont parvenus à vous convaincre de rejoindre leurs rangs, en vous faisant miroiter la possibilité d'avoir accès à des armes de meilleure qualité que les vieilles pétoires disponibles à Skalion. Et c'est ainsi que vous avez quitté votre cité natale en direction de la **BARONNIE D'ALINDRA**.

Pendant deux ans, vous avez combattu aux côtés des Hussards pour la défense du territoire (et des intérêts) d'Alindra. Mais vous avez fini par réaliser que le commandant de la compagnie, un humain cynique et cupide nommé Ephrem Wing, n'avait en réalité que peu de respect pour vous ou votre talent. À ses yeux, vous n'étiez finalement rien de plus qu'un gosse naïf à qui il suffisait de mettre un fusil entre les mains et lui indiquer sur quoi tirer. En d'autres termes, vous n'étiez pour lui rien de plus qu'une arme.

Finalement, vous avez décidé de démissionner des Hussards pour vous rendre à **PATÉRA**, en espérant que vos talents y seraient reconnus à leur juste valeur. De cette époque de votre vie, vous n'avez conservé que votre fidèle fusil à lunette. À la Cité du Cratère, vous avez intégré la Guilde des Francs-Lanciers, où vous n'êtes pas seulement admiré pour votre précision, mais aussi respecté en tant que compagnon et ami.

Que savez-vous faire ?

Vous êtes un tireur d'élite. Vos capacités d'observation sont supérieures à la moyenne, et vous êtes capable d'atteindre des cibles à très grande distance sans pénalité. Vous êtes toutefois fragile, comme tous les ælfyns, et cherchez à éviter la mêlée autant que possible.

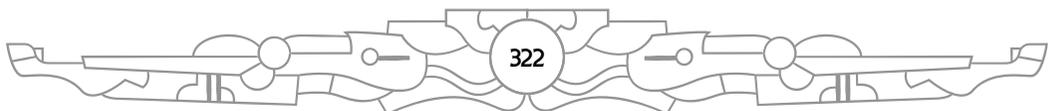


TRAIT SPÉCIAL : PRÉCIEUX SOUVENIR

Coût : 3

Vous n'avez pas toujours été Franc-Lancier. De cette vie précédente, vous avez conservé un unique objet, qui a pour vous une très grande valeur sentimentale.

Effet : Le personnage débute avec un objet de son choix, non-enchanté, d'une valeur maximum de 250 tael.



NOM : LEINTH **TAELS :** 20.....

PEUPLE : ÆLFYNN **ASTRES :** 0.....

DESCRIPTION : LEINTH A LA PEAU COULEUR SAUMON ET DE LONGS CHEVEUX CUIVRÉS TIRANT SUR LE ROUGE. SES TRAITS FINS LUI VALENT UN GRAND SUCCÈS TANT AUPRÈS DES HOMMES QUE DES FEMMES (NON QU'IL FASSE LA DIFFÉRENCE)...

TRAITS :

HÉLIOPHILE	NOCTAMBULE
PRÉCIEUX SOUVENIR	TIREUR D'ÉLITE



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR	FORTUNE
1D6 + 2	1D6 + 3	1D6 + 3	1D6 + 2	1D6 + 2	1D6 + 2	DÉS : 2

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
ARMURE LÉGÈRE	1	
COMBAT À DISTANCE	3	
DISCRÉTION	1	
ESCALADE	1	
OBSERVATION	2	
PASSION (LITTÉRATURE)	1	
SURVIE EN MILIEU SAUVAGE	1	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	5
Sprint / Charge	10
Distance de saut	3
Résistance Physique	9
Poids	90
Résistance Magique	12
Résistance Mentale	8
Seuil de Blessure	4

ARMES & SORTILÈGES	1D8 +
COUDELAS	0
FUSIL DE PRÉCISION	5
PISTOLET	2

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
ARMURE DE CUIR	RÉS. PHYS. + 2
CAPE DE VOYAGE	PROTÈGE DU FROID
BOTTES DE VOYAGE	RAPIDITÉ + 1
BALLES (X20)	
RATIONS	5 JOURS
FOCACCIA ÆLFYNE	3 JOURS

RELIQUES ARCANOTECHNOLOGIQUES

BAGAGE	X	X	X	X	X	X	X	X	X
VIVRES	X	X	X	X	X	X			

POINTS DE VIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

DERNIÈRE CHANCE	
7	3
6	2
5	1
4	0

POINTS DE MAGIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

NITORÉ

Orque, femelle

Qui êtes-vous ?

Vous êtes **AMANITORÉ DES SAKHMAT**, même si tout le monde vous appelle simplement « Nitoré ». Née dans les **PLAINES D'APADÔMAK**, vous avez quitté votre tribu à l'âge de 16 ans pour entreprendre la **TRANSHUMANCE**, le grand voyage à travers le monde que tout orc se doit d'effectuer pour communier avec **AMÉSÉKÉ**, la déesse de la nature. Effectuer un tel voyage seule ne vous effrayait pas, car en réalité vous n'êtes jamais vraiment seule. Vous possédez en effet le don de voir et parler aux esprits, et ils sont toujours à vos côtés, même si vous êtes seule à les percevoir.

Cela ne vous empêche pas d'apprécier également la compagnie d'êtres de chair et de sang ! En arrivant à **PATÉRA**, vous avez été ébahie par la diversité de sa population, vous qui n'aviez jusque-là cotoyé que des orcs ou parfois des dakti du côté des Grands Lacs. Vous êtes tombée amoureuse de cette cité étrange, bigarrée et industrielle, qui est rapidement devenu votre nouveau foyer. Mais l'orc est une créature des grands espaces, et les horizons bouchés du Cratère ont fini par vous peser. Vous avez originellement rejoint la **Guilde des Francs-Lanciers** afin d'épancher votre soif d'aventure et de renouveau. Mais vous avez rapidement pris conscience de l'importance des missions de la **Guilde**, non seulement pour Patéra mais pour l'ensemble des peuples de **ÉNÉLYSION**.

Vous ne savez pas vraiment comment vous vous êtes retrouvée à la tête d'un petit groupe de Francs-Lanciers. Votre bagout, votre énergie, et votre dynamisme naturels y ont sans doute contribué. Toujours est-il que vous avez rassemblé autour de vous des amis et compagnons fidèles, désormais prêts à vous suivre jusqu'au bout du monde.

Que savez-vous faire ?

Vous êtes une spirite, capable d'invoquer des esprits naturels. Deux d'entre eux sont vos loyaux compagnons : un puissant **Pierroc Mineur** (page 285), et un **Ombral Mineur** (page 284) subtil. Leurs pouvoirs respectifs vous ont tiré de bien des situations épineuses.

Outre vos pouvoirs spirituels, vous êtes également une personne naturellement charismatique, à l'enthousiasme contagieux. Ces qualités font de vous une excellente diplomate et négociatrice. Vous êtes donc rapidement devenue le visage et la voix du groupe.



NOM : NITORÉ **TAELS :** 15

PEUPLE : ORQUE **ASTRES :** 0

DESCRIPTION : AVEC SA CRINIÈRE HIRSUTE ET SA TUNIQUE TURQUOISE HÉRITÉE DE SA TRIBU, NITORÉ A DES AIRS RUSTIQUES. ELLE PORTE AUTOUR DU COU DES AMULETTES REPRÉSENTANT SES ALLIÉS SPIRITUELS.

TRAITS :

ANIMISTE	TECHNO-SCEPTIQUE
AMIE DES ESPRITS	BONNE TÊTE



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR	FORTUNE
1D6 + 4	1D6 + 2	1D6 + 3	1D6 + 1	1D6 + 3	1D6 + 2	DÉS : 1

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
CHARME	1	▲
COMBAT À DISTANCE	2	
MARCHANDAGE	1	▲
PASSION (HISTOIRE DE PATÉRA)	1	
RHÉTORIQUE	2	▲
SPIRITISME	2	▲
VOYAGE	1	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	6
Sprint / Charge	14
Distance de saut	3
Résistance Physique	12
Poids	120
Résistance Magique	8
Résistance Mentale	8
Seuil de Blessure	5

ARMES & SORTILÈGES	1D8 +
ARC COMPOSITE	2
INVOCATION : OMBRAL MINEUR (5 PM)	
INVOCATION : PIERROC MINEUR (5 PM)	

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
VÊTEMENTS DE VOYAGE	RÉS. PHYS. +1
POTION DE MANA (x1)	+(1D8 + 2) PM
FLÈCHES (x10)	
RATIONS	5 JOURS

RELIQUES ARCANOTECHNOLOGIQUES

BAGAGE	X	X	X					
VIVRES	X	X	X	X	X			

POINTS DE VIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

DERNIÈRE CHANCE	
7	3
6	2
5	1
4	0

POINTS DE MAGIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0