





Nom : Karshassa		Acolyte de l'Ordre de l'Aube Miséricordieuse			
		<p>Equipement : Cotte de maille, masse, bouclier, symbole sacré, eau bénite.</p> <p>Langue : commun.</p> <p>Capacités spéciales : Perçoit dans le noir. Repousse les morts-vivants.</p>			
Classe	Race	XP	CA	BA	Tir
Clerc	Serpentin	0	4	+1	+0
Force	Intelligence	Sagesse	Constitution	Dextérité	Charisme
12	8	15	14	10	15
PV	Poison	Baguettes	Pétrification	Souffle	Magie
6	14	11	10	12	14
PO :	XP +10%				


Nom : Croquette		Apprenti de la Guilde des Secrets Oubliés			
		Equipement : Armure de cuir, dague, arbalète, lance, lanterne, flasques d'huile. Corde. Outils.			
		Langue : commun.			
		Capacités spéciales : <ul style="list-style-type: none"> - Peut utiliser toutes les armes & armures du guerrier si à leur taille. - Crocheter 15%, Désarmer 10%, Vol à la tire 20%, déplacement silencieux 20%, dissimulation 10%, entendre les bruits (2/6 sur 1d6). - Attaque dans le dos : +4 au toucher → (dégâts multipliés par deux) 			
Classe	Race	XP	CA	BA	Tir
Voleur	Homme-Rat	0	7	+1	+2
Force	Intelligence	Sagesse	Constitution	Dextérité	Charisme
12	5	13	17 (+2)	14 (+1)	7
PV	Poison	Baguettes	Pétrification	Souffle	Magie
6	14	11	10	12	14
PO :	XP +5%	Niveau 1			


Nom : Al'Ferh'In		Noble exilée de la Forêt Maudite			
		<p>Equipement : Arc long, sabre à lame courbée, dague.</p> <p>Sorts : Détection de la Magie, Sommeil, Protection contre le Mal, Bouclier, Disque flottant de Tenser, Lumières dansantes, Lecture de la magie, Agrandissement, Lecture des langues, Fermeture.</p> <p>Langues : commun, elfique, gorgone, orque, humain (impérial), hobgobelin.</p> <p>Capacités spéciales : N'est pas paralysée par les goules. Voit dans le noir. Repère les passages secrets.</p>			
Classe	Race	XP	CA	BA	Tir
G-M	Elfe	0	9	+1	+1
Force	Intelligence	Sagesse	Constitution	Dextérité	Charisme
14	15 (+5)	12	10	13 (+1)	15
PV	Poison	Baguettes	Pétrification	Souffle	Magie
6	12	13	14	15	16
PO :	M : +10% XP	G : +5% XP	Niveau 1		


Protection contre le mal - Niveau 1 ; Portée 0 ; Durée : 6 tours

Ce sort entoure le conjurateur d'un cercle magique repoussant les attaques de monstres enchantés comme les élémentaires, les chasseurs invisibles, les démons, etc. Il agit comme une armure contre les attaques maléfiques, ajoutant +1 aux jets de sauvegarde, et soustrayant -1 aux chances de toucher d'adversaires mauvais. Les effets sont cumulatifs avec les protections magiques comme les armures magiques ou les anneaux de protection.

Nom : Kra'Kra Mangerat		Vétéran, Prince héritier du Clan Mangerat			
		<p>Equipement : Dague, épée courte, lance, cotte de maille avec emblème du clan.</p> <p>Langues: Commun, gargouille, haut goblin, homme-rat, humain (nordique), lanterne.</p>			
Classe	Race	XP	CA	BA	Tir
Guerrier	Gobelin	0	4	+1	+0
Force	Intelligence	Sagesse	Constitution	Dextérité	Charisme
15	13	7	10	10	10
PV	Poison	Baguettes	Pétrification	Souffle	Magie
5	12	13	14	15	16
PO :	+10% XP	Niveau 1			

Nom : Gerla de Myrdal		Acolyte de l'Ordre de la Flamme Argentée			
		<p>Equipement : Cotte de mailles, marteau de guerre, Bouclier, symbole sacré, eau bénite, lanterne. Parchemin sacré. Ail. 3 pieux et un maillet.</p> <p>Langues: commun, humain (impérial).</p> <p>Capacité spéciale : Repousse les morts-vivants.</p>			
Classe	Race	XP	CA	BA	Tir
Clerc	Impériale	0	4	+1	-1
Force	Intelligence	Sagesse	Constitution	Dextérité	Charisme
4	11 (+1)	13	17 (+2)	8 (-1)	9
PV	Poison	Baguettes	Pétrification	Souffle	Magie
8	11	12	14	16	15
PO :	+5% XP	Niveau 1			

Nom : Otto Drakhen		Vétéran de la Guerre des Cendres			
		Equipement : Armure de plate, lance, hachettes, torches. Flasques d'huile. Vin de mauvaise qualité. Langue : commun.			
Classe	Race	XP	CA	BA	Tir
Guerrier	Nordique	0	3	+1	0
Force	Intelligence	Sagesse	Constitution	Dextérité	Charisme
16	6	11	9	11	7
PV	Poison	Baguettes	Pétrification	Souffle	Magie
8	12	13	14	15	16
PO :	+10% XP	Niveau 1			

Nom : Tristan de Valsombre		Médium de la Guilde des			
		Équipement : Dague, bâton, corde, lanterne. Petit miroir. Vin de bonne qualité. Sorts : <u>Charme-personne</u> , Bouclier, Détection de la magie, Projectile magique, Lecture de la magie, Disque flottant de Tenser, Fermeture, Ventriloquie, Lecture de la magie, Lumière. Langues : commun, draconique, gargouille, serpent, gorgone, humain (impérial)			
Classe	Race	XP	CA	BA	Tir
Mage	Impérial	0	9	+1	0
Force	Intelligence	Sagesse	Constitution	Dextérité	Charisme
6	15 (+5)	3	9	13 (+1)	12
PV	Poison	Baguettes	Pétrification	Souffle	Magie
4	13	14	13	16	15
PO :	+10% XP	Niveau 1			

Charme personne - Niveau 1 ; Portée : 36 mètres

Ce sort s'applique à tous les humanoïdes bipèdes, généralement mammifères, de taille approximativement humaine y compris les lutins, pixies, nixes, kobolds, gobelins, orques, hobgobelins et gnolls. Il n'affecte ni les morts-vivants, ni les monstres de grande taille. Si le sort réussit, il place complètement l'entité charmée sous l'influence du magicien. La possibilité pour la créature de se libérer du charme par la suite dépend de son intelligence. Un nouveau jet de sauvegarde est effectué au rythme suivant :

Intelligence	Jet de sauvegarde tou(te)s les
3-6	mois
7-9	trois semaines
10-11	deux semaines
12-15	semaines
16-17	deux jours
18 et plus	jours