

NOM Galirash CULTURE Barbare  
 RACE Humain Désert des Larmes PROFESSION Mercenaire



DESCRIPION \_\_\_\_\_

FORCE	CONSTITUTION	DEXTERITE	TAILLE	INTELLIGENCE	POUVOIR	CHARISME
17	14	10	15	12	9	11
Action de Combat	Modif de dommages	Points de Héros	Points de Magie	Mouvement	Rang d'Action	
2	+1d4	4	9	4	+10	

<u>Compétence de base</u>		
Acrobatie	DEX	10
Athlétisme	FOR+DEX	57
Bagarre	FOR	63
Canotage	FOR	18
Chant	CHA	11
Conduite	10+POU	19
Conn Animal	INT	12
Conn Monde	INT	22
Conn Plantes	INT	17
Discretion	10+DEX-TAI	60
Endurance	30+CON+POU	63
Équitation	DEX+POU	24
Esquive	10+DEX-TAI	60
Évaluer	INT	12
Influence	10+CHA	21
Lancer	DEX	30
Passe-passe	DEX	10
Perception	INT+POU	26
Persévérance	30+CHA+POU	50
1 <sup>er</sup> Soins	INT	12
<u>Compétences de Combat</u>		
Hache (2 M)	DEX+FOR	92
Arc	DEX	57
<u>Compétences avancées / de magie</u>		
Conn désert larmes	INT	12
Langue (mong)	INT	62
Artisanat	INT	12
Langue Commune	INT	12

Arme de contact	compétence	dommage	ENC	PA/PV	Notes	
Grande Hache	92%	2d6+1d4+2	2	3/10		
Arme à distance	compétence	dommage	Portée	Charge	ENC	PA/PV
Arc long	52%	2d8+1d4	175 m	1	1	2/7

<u>Localisation</u>				<u>Prouesses</u>	
d20	Armure désert	Armure	PV	<i>Décapitation</i> : contre un adversaire de TAI entre 10 et 15, le personnage effectue une attaque précise (-40%) et déclare la décapitation. La réaction de défense est à +20%. Si les dégâts sont au moins une blessure mineure, il provoque la décapitation de l'adversaire.	
1-3	Jambe droite		6		
4-6	Jambe gauche		6		
7-9	Abdomen	3	7		
10-12	Torse	3	8		
13-15	Bras droit	3	5		
16-18	bras gauche	3	5		
19-20	Tête		6		

<u>EQUIPEMENT</u>				<u>SORCELLERIE</u>	
	ENC	pa/pv	Notes	Rituel	Valeur
Armure du désert	3		-12%		
grande hache	2				
arc long	1				
Carquois	1		30 flèches		
TOTAL	7		MAX : 32		

Bronze : 300  
 Argent : 50  
 Or : 40

## **HISTORIQUE**

Le désert des larmes est une grande étendue désertique sur le continent nord. Vous êtes né dans une tribu qui vivait près d'une oasis. Les difficiles conditions de vie ont fait de vous un combattant. A votre majorité, vous avez profité du passage d'une caravane marchande pour vous y faire engager comme garde. Par la suite, vous avez loué vos talents martiaux comme mercenaire.

Vous avez acquis une belle réputation en ramenant un criminel dont la tête a été mise à prix à Karlaak. Votre récente célébrité vous a valu quelques contrats intéressants. Récemment, de nombreux réfugiés venus du désert des Larmes se sont présentés en ville pour demander protection. Ils sont poursuivis par des Elenoins, des démons guerrière cannibales. Ces démons sont plusieurs milliers et la ville se prépare donc à un siège. Des messagers ont été envoyés aux autres cité-état d'Ilmorla pour leur demander du renfort.

Vous alliez spontanément proposer comme soldat, mais vous avez été convoqué par la Grande Prêtresse de Lassa (Dame Élémentaire de l'Air), Dabrylla. Selon elle, il existe d'autres démons qui sont les ennemis mortels des Elenoins. Cependant le sortilège qui les invoquerait s'est perdu lors du Sac d'Imrryr. Il git sur le *Gwakoni* dans les profondeurs du Vieil Océan.

Le plan de la prêtresse est de prendre un navire jusqu'au lieu où les navires ont coulés et de rechercher le grimoire. Pour aider votre peuple et gagner une récompense substantielle quand vous aurez sauvé la ville, vous avez accepté.

### **Les points de Héros**

*Seconde chance* : peut relancer n'importe quel jet ou obliger un adversaire à relancer n'importe quel jet

*Coup oblique* : rend une blessure grave en blessure sérieuse.

*Chance du héros* : altération d'une intrigue de scénario.