

NOM Yron CULTURE Nomade
 Humain /
 Désert des
 RACE Soupirs PROFESSION Chasseur



DESCRIPION

FORCE	CONSTITUTION	DEXTERITE	TAILLE	INTELLIGENCE	POUVOIR	CHARISME
13	14	15	14	15	11	10
Action de Combat	Modif de dommages	Points de Héros	Points de Magie	Mouvement	Rang d'Action	
3	+1d2	10	13	4	+15	

Compétence de base		
Acrobatie	DEX	15
Athlétisme	FOR+DEX	28
Bagarre	FOR	43
Canotage	FOR	13
Chant	CHA	10
Conduite	10+POU	21
Conn Animal	INT	25
Conn Monde	INT	15
Conn Plantes	INT	15
Discretion	10+DEX-TAI	48
Endurance	30+CON+POU	55
Équitation	DEX+POU	26
Esquive	10+DEX-TAI	40
Évaluer	INT	15
Influence	10+CHA	20
Lancer	DEX	20
Passe-passe	DEX	15
Perception	INT+POU	38
Persévérance	30+CHA+POU	53
1 ^{er} Soins	INT	15
Compétences de Combat		
Arc	DEX	90
Lance	DEX+FOR	56
Compétences avancées / de magie		
Pister	INT	65
Survie	INT+POU	28

Arme de contact	compétence	dommage	ENC	PA/PV	Notes	
Lance	56%	1d10+1d2	2	2/10	Emp, vs charge	
Arme à distance	compétence	dommage	Portée	Charge	ENC	PA/PV
Arc court	90%	1d8+1d2+2	60	1	1	2/4

Localisation				Prouesses	
d20	Amure désert	Armure	PV	<i>Tireur Infaillible</i> : +2 aux dégâts de l'arc (déjà indiqué).	
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		

EQUIPEMENT				SORCELLERIE	
	ENC	pa/pv	Notes	Rituel	Valeur
Armure du désert	3		-12%		
Lance	2				
Arc court	1				
TOTAL	6		MAX : 27		

Bronze : 60
 Argent : 90
 Or :

HISTORIQUE

Le désert des soupirs est une grande étendue désertique et froide au nord du désert des Larmes. Votre tribu arpente les sables du désert depuis des générations, ignorant ce qui se passe dans les Jeunes Royaumes. A vos 17 ans, vous avez été capturé par des esclavagistes Pan Tangiens et revendu au continent Sud, à Pickarayd.

Dans les mines de charbon de cette nation voué au chaos, vous avez fait plusieurs tentatives d'évasion avant de réussir avec une bande d'autres esclaves de toutes origines. Avec votre bande, vous avez cherché à libérer d'autres esclaves, avec plus ou moins de succès et en quelques mois, votre bande se montait à plusieurs centaines.

Votre renommée était-elle que le Clergé du Chaos a pris de problème à bras de corps et a armé une équipe de mercenaire pour vous traquer. Vous avez eu le dessus et vous avez survécu de justesse pour vous enfuir vers l'Argimiliar.

De là, vous avez pu embarquer, comme garde, sur un navire qui se rendait en Vilmir. Une fois là, vous êtes allé au nord pour rejoindre votre désert des soupirs. Actuellement, vous êtes arrivé à Karlaak.

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 vous disiez que c'était le moment de partir de la ville, 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. Elle a entendu parler de vos exploits en Pickarayd. Vous vous êtes dit que votre retour peut attendre et accepter de l'aider.

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.

Prouesses