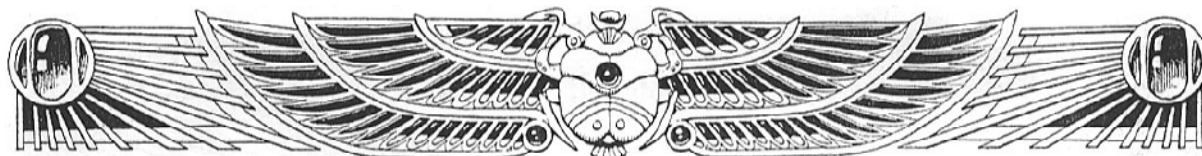


# QUELQUES HABITANTS DE BARSAIVE



Une aide de jeu pour Earthdawn, par Mahar





## SOMMAIRE.

<b>VOLUME I</b>	<b>3</b>
<b>GARDES, SOLDATS</b>	<b>3</b>
Garde humain	4
Garde nain	4
Garde obsidien	5
Garde de la confiance humain	5
Garde de la cour elfe de sang	6
Soldat Théran elfe (amélioré magiquement)	6
Soldat de throal nain (infanterie)	7
Soldat de throal nain (cavalerie)	7
Ecorcheur ork	8
Pirate du cristal troll	8
Détrousseur ork (bandit)	9
Détrousseur elfe (galant)	9
<b>VOLUME II</b>	<b>10</b>
<b>COMMERÇANTS, ARTISANS</b>	<b>10</b>
Aubergiste troll	11
Forgeron nain	11
Marchand sylphelin	12
Marchand t'skrang	12
Alchimiste t'skrang	13
Erudit humain	13
Questeur de Jaspree elfe	14
Questeur de Lochost ork	14
Questeur de Garlen humaine	15
Questeur de Mynbruje nain	15
Artiste elfe	16
Diseuse de bonne aventure t'skrang	16
Noble de Throal naine	17
Gamin des rues humain	17
Paysan ork	18
Tisserant humaine	18

### Conception et rédaction.

Mahar

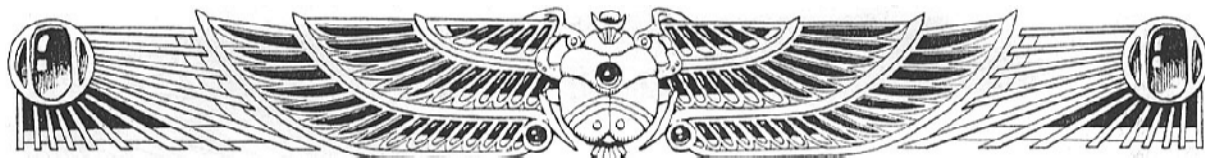
### Maquette.

Fred, le Troll grognon.

### Assistant.

Scorpinou





— Tu es prêt à te battre ?  
— Ouais !  
— Alors c'est parti !!!  
(dialogue dans les rues de Kratas)

---

## VOLUME I

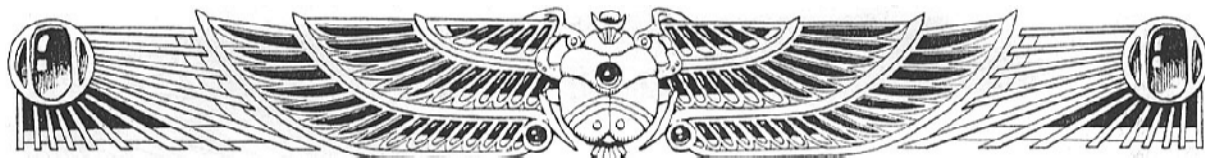
---

# GARDES, SOLDATS

## ET AUTRES MALFAITEURS NON ADEPTES.

*Une compilation de ce qui se fait de plus dangereux en Barsaive, humblement présenté par Mahar, Apprenti Archiviste et Scribe de la Grande Bibliothèque de Throal.*





## GARDE HUMAIN

« Bonjour, étrangers, que venez-vous donc faire dans notre honorable ville ? Si vous n'êtes que de passage, alors suivez l'avenue principale, et vous arriverez aux auberges. Mais si vous venez pour troubler l'ordre, alors vous aurez affaire à moi.

Allons, circulez. J'ai dit : circulez ! »

### Attributs

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

Déplacement : 29 (57)  
Initiative : 2/1D4-1

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Inscriptions runiques (2) : 6/1D10

#### Connaissances

Politique locale (2) : 7/1D12  
Tavernes locales (1) : 6/1D10  
Histoire militaire (1) : 6/1D10

#### Générales

Armes de Mêlée, Epée, Epée à deux mains (3) : 8/2D6  
Armes de Trait, Arc (2) : 7/1D12  
Combat à Mains nues, Frappe (2) : 7/1D12  
Esquive (3) : 8/2D6

### Combat

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

### Dommages

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

### Equipeement

Cotte de mailles, Manteau  
Epée à deux mains (13/1D12+1D10)  
Epée courte (10/1D10+1D6)  
Arc court (9/1D8+1D6)  
Carquois & flèches (12)

## GARDE NAIN

« Non, je suis désolé, l'accès à la Salle d'Audience n'est pas autorisé. Pourquoi ? Parce que les ordres stipulent que l'accès à la Salle d'Audience n'est pas autorisé. Si cela ne vous convient pas, allez vous plaindre au Seigneur. Mais pour pouvoir l'approcher, vous devrez me tuer. »

### Attributs

Dextérité (14) : 6/1D10  
Force (15) : 6/1D10  
Endurance (14) : 6/1D10  
Perception (11) : 5/1D8  
Volonté (10) : 5/1D8  
Charisme (7) : 4/1D6

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

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Inscriptions runiques (1) : 5/1D8

#### Connaissances

Histoire de Throal (2) : 7/1D12  
Connaissances locales (2) : 7/1D12  
Légendes & Héros (1) : 6/1D0

#### Générales

Armes de Mêlée, Epée (3) : 9/1D8+1D6  
Parade, Sabre nain (3) : 9/1D8+1D6  
Combat à Mains Nues, Frappe (1) : 7/1D12  
Deuxième arme, Sabre nain (2) : 9/1D8+1D6  
Détection des Armes (1) : 6/1D10

### Combat

Défense Magique : 7  
Défense Physique : 8  
Défense Sociale : 5  
Protection Mystique : 0  
Protection Physique : 6

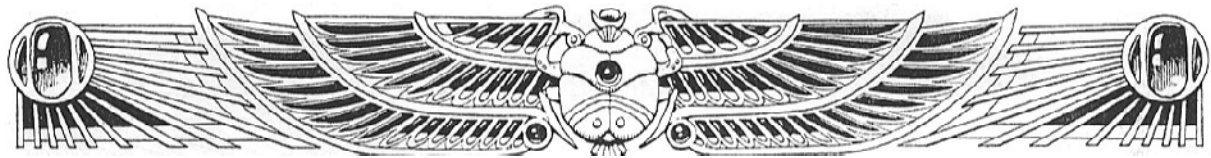
### Dommages

Points de vie : 36  
Blessure grave : 10  
Seuil d'inconscience : 28  
Dé de récupération : 1D10  
Jets de récupération : 3

### Equipeement

Cuir bouilli, Targe  
Epée large (11/1D10+1D8)  
Sabre Nain (9/1D8+1D6)  
Dague





## GARDE OBSIDIEN

« Cela fait bien longtemps que j'ai quitté ma Pierre de Vie, si l'on tient compte de votre façon de compter le temps. Non, je ne regrette pas mes fonctions. Je suis curieux d'apprendre vos coutumes, et vivre parmi vous m'a beaucoup appris sur votre nature.

Je suis un garde, et je rempli mes fonctions avec rigueur. Je suis un garde d'élite, et rien ne peut me faire fléchir. Mais n'allez pas croire par là que je suis un pion sur un échiquier. J'accepte ma condition car je l'ai choisie. Je ne sers que ceux qui sont dignes de ma valeur. »

### Attributs

Dextérité (10) : 5/1D8  
Force (23) : 9/18+1D6  
Endurance (19) : 8/2D6  
Perception (8) : 4/1D6  
Volonté (12) : 5/1D8  
Charisme (9) : 4/1D6

Déplacement : 20 (40)  
Initiative : 4/1D6

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Gravure sur pierre (2) : 6/1D10

#### Connaissances

Obsidiens (3) : 8/2D6  
Connaissances locales (1) : 5/1D8  
Histoire du Châtiment (1) : 5/1D8

#### Générales

Armes de Mêlée, Hache de bataille (5) : 10/1D10+1D6  
Désarmement, Hache de bataille (3) : 8/2D6  
Armes de Jet, Couteau et dague (3) : 8/2D6  
Combat à Mains Nues, Lutte (3) : 8/2D6  
Détection des Armes (1) : 5/1D8  
Langue étrangère (5) : 7/1D12  
Nain, Obsidien, Spéréthiel, Ork, Troll

### Combat

Défense Magique : 5  
Défense Physique : 6  
Défense Sociale : 6  
Protection Mystique : 3  
Protection Physique : 13

### Dommages

Points de vie : 43 (40)  
Blessure grave : 15  
Seuil d'inconscience : 35 (32)  
Dé de récupération : 2D6  
Jets de récupération : 3

### Equipement

Galets de sang, Ecu, Hache de bataille forgée (rang1) (16/1D20+1D8), Dague de pierre (11/1D10+1D8), Charme de Sang (Trompe-la-Mort), Outre d'eau de source (3 litres)

## GARDE DE LA CONFIANCE HUMAIN

« Ma famille sert les Denairastas depuis plus de sept génération. Je suis un garde de la Confiance, et ce titre est juste. Rien ne peut me détourner de mes objectifs. Rien ne peut m'amener à trahir mon seigneur.

Pour les besoins du seigneur, je suis tantôt garde du corps, tantôt soldat, tantôt espion. Je dois être prêt à affronter tous les dangers car nos ennemis sont nombreux et variés. »

### Attributs

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

Déplacement : 33 (65)  
Initiative : 5/1D8 (4/1D6)\*

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Inscriptions runiques (1) : 6/1D10

#### Connaissances

Histoire de Barsaive (2) : 8/2D6  
Organisation politique de Iopos (2) : 8/2D6  
Politique de Barsaive (1) : 7/1D12

#### Générales

Armes de Mêlée, Epée (3) : 9/1D8+1D6  
Parade, Epée large (2) : 8/2D6  
Deuxième arme, Dague (2) : 8/2D6  
Etiquette (2) : 7/1D12  
Corruption (1) : 6/1D10  
Conversation (1) : 6/1D10

### Combat

Défense Magique : 7  
Défense Physique : 8  
Défense Sociale : 7  
Protection Mystique : 1  
Protection Physique : 5 (8)\* + Absorption coups (p263)

### Dommages

Points de vie : 36 (34)  
Blessure grave : 10  
Seuil d'inconscience : 28 (26)  
Dé de récupération : 1D10  
Jets de récupération : 3

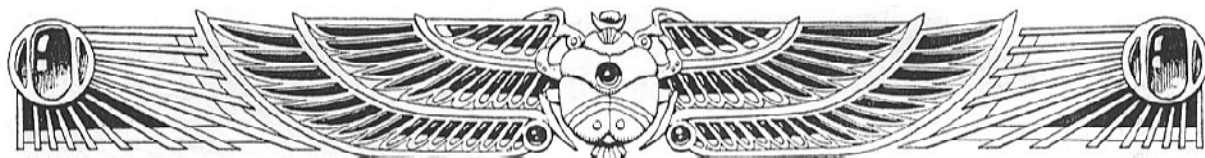
### Equipement

Cuir bouilli, Epée large (11/1D10+1D8), Dague (9/1D8+1D6), 2 Potions Coup-de-Fouet, Charme de Sang (Absorption des coups)

Optionnel (selon les circonstances) :

Bouclier d'infanterie (\*), 2 Fioles de poison





## GARDE DE LA COUR ELFE DE SANG

« Je suis le serviteur de la Reine de Tous les Elfes, donc je sers le Peuple Elfique. Pour protéger l'héritage de notre civilisation, je garde le Bois de Sang et le Palais de la Reine. Aucun intru ne peut s'aventurer sous les feuillages de notre terrible forêt. »

Tu as peur car je porte ces épines. Mais prend garde à tes paroles. Nous autres sommes les seuls Vrais Elfes. Nous n'avons jamais trahi la Cour Elfique, et notre splendeur n'a d'égale que notre dévouement. »

### Attributs

Dextérité (18) : 7/1D12  
Force (12) : 5/1D8  
Endurance (11) : 5/1D8  
Perception (14) : 6/1D10  
Volonté (13) : 6/1D10  
Charisme (14) : 6/1D10

Déplacement : 43 (85)  
Initiative : 6/1D10

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Gravure sur Bois (3) : 9/1D8+1D6

#### Connaissances

Botanique (2) : 8/2D6  
Histoire de la Cour Elfique (2) : 8/2D6  
Politique des Gardiens de Sang (2) : 8/2D6

#### Générales

Armes de Mêlée, Epée (5) : 12/2D10  
Armes de Trait, Arc (5) : 12/2D10  
Esquive, Attaque de mêlée (4) : 11/1D10+1D8  
Pistage (3) : 9/1D8+1D6  
Détection des armes (3) : 9/1D8+1D6

### Combat

Défense Magique : 9  
Défense Physique : 10  
Défense Sociale : 9  
Protection Mystique : 6  
Protection Physique : 3

### Domages

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

### Equipelement

Armure de Tressellerie, Bouclier de Tressellerie,  
Epée courte forgée (rang 2) (11/1D10+1D8),  
Arc Elfique (10/1D10+1D6),  
Carquois et flèches (20)

## SOLDAT THÉRAN ELFE (AMÉLIORÉ MAGIQUEMENT)

« Je suis surpris de trouver un barbare comme vous qui parle le théran. L'Empire doit rétablir sa domination sur Barsaive, et il est de mon devoir de vous soumettre. Je suis un fantassin d'élite de la Huitième Légion, Deuxième Division, Sixième Compagnie. Je sers Théra la Grande. »

### Attributs

Dextérité (19) : 8/2D6  
Force (15) : 6/1D10  
Endurance (18) : 7/1D12  
Perception (12) : 5/1D8  
Volonté (9) : 4/1D6  
Charisme (10) : 5/1D8

Déplacement : 50 (100)  
Initiative : 6/1D10

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Inscriptions runiques (1) : 6/1D10

#### Connaissances

Histoire militaire (3) : 8/2D6  
Histoire thérane (2) : 7/1D12

#### Générales

Armes de Mêlée, Epée à 2 mains (6) : 14/1D20+1D4  
Armes de Mêlée, Epée (4) : 12/2D10  
Armes de Trait (3) : 11/1D10+1D8  
Parade, Epée à 2 mains (3) : 11/1D10+1D8  
Bondissement (3) : 12/2D10

### Combat

Défense Magique : 7  
Défense Physique : 10  
Défense Sociale : 6  
Protection Mystique : 1  
Protection Physique : 6

### Domages

Points de vie : 42 (36)  
Blessure grave : 12  
Seuil d'inconscience : 34 (28)  
Dé de récupération : 1D12  
Jets de récupération : 3

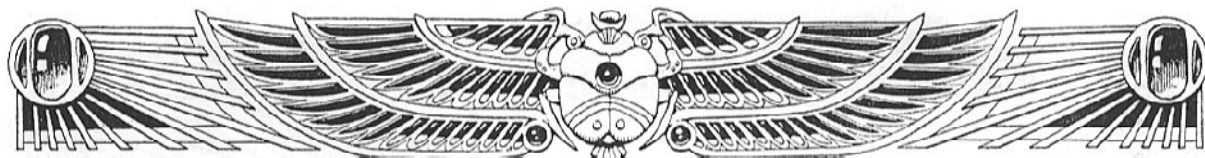
### Equipelement

Haubert d'anneaux  
Epée à deux Mains forgée (rang 2) (15/1D20+1D6)  
Epée courte (10/1D10+1D6)  
Arc long (10/1D10+1D6)  
Carquois et flèches (16)  
Cheval

### Note

Le soldat théran ne parle pas le throalique, mais seulement le théran.





## SOLDAT DE THROAL NAIN

(INFANTERIE)

« Je sers le Roi et le Royaume de Throal. Si l'empire théran décide de conquérir Barsaive, il devra compter avec moi. Ma discipline n'a d'égale que mon efficacité. Je n'ai pas peur de mourir car je sais que ma cause est juste. Le champ de bataille est mon foyer et la victoire est ma récompense. Je sers la liberté des peuples. Je sers le Roi et le Royaume de Throal. »

### Attributs

Dextérité (11) : 5/1D8  
Force (16) : 7/1D12  
Endurance (14) : 6/1D10  
Perception (8) : 4/1D6  
Volonté (13) : 6/1D10  
Charisme (7) : 4/1D6

Déplacement : 24 (48)  
Initiative : 3/1D4

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Inscriptions runiques (1) : 5/1D8

#### Connaissances

Histoire militaire (2) : 6/1D10  
Légendes & Héros (1) : 5/1D8

#### Générales

Armes de Mêlée, Epée (3) : 8/2D6  
Parade, Epée large (3) : 8/2D6  
Combat à Mains Nues, Frappe (1) : 6/1D10  
Deuxième arme, Sabre nain (2) : 7/1D12

### Combat

Défense Magique : 5  
Défense Physique : 7  
Défense Sociale : 5  
Protection Mystique : 1  
Protection Physique : 8

### Dommages

Points de vie : 36  
Blessure grave : 10  
Seuil d'inconscience : 28  
Dé de récupération : 1D10  
Jets de récupération : 3

### Équipement

Cuir bouilli, Bouclier d'infanterie  
Epée large (12/2D10)  
Sabre Nain (10/1D10+1D6)  
Dague (9/1D8+1D6)

## SOLDAT DE THROAL NAIN

(CAVALERIE)

« Rien n'est plus délicieux que le bruit des sabots de nos montures dans la poussière lorsque nous chargeons l'ennemi. Il reste tant à faire pour libérer Barsaive des marques du Châtiment, et tant de puissances s'opposent à nous.

Je suis un soldat d'élite. J'ai juré fidélité et je tiendrai parole. Rien ne pourra me faire reculer au combat. »

### Attributs

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

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

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Inscriptions runiques (1) : 5/1D8

#### Connaissances

Histoire militaire (2) : 7/1D12  
Légendes & Héros (1) : 6/1D10

#### Générales

Armes de Mêlée, Epée (3) : 9/1D8+1D6  
Charge (3) : 9/1D8+1D6  
Voltige, Chevaux (3) : 9/1D8+1D6  
Attachement (2) : 6/1D10  
Armes de Jet, Couteau et dague (2) : 8/2D6

### Combat

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

### Dommages

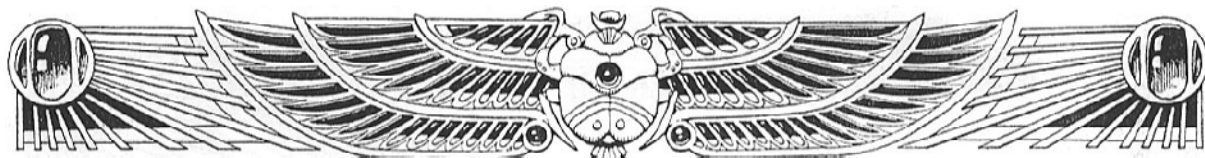
Points de vie : 36  
Blessure grave : 10  
Seuil d'inconscience : 28  
Dé de récupération : 1D10  
Jets de récupération : 3

### Équipement

Cuir rembourré, Bouclier de cavalerie  
Poney de guerre  
Lance (10/1D10+1D6)  
Epée courte (10/1D10+1D6), Dague de jet (8/2D6)







## ECORCHEUR ORK

« Vous me détestez car je tue et je brûle tout sur mon passage. Mais chacun doit bien trouver ce dont il a besoin pour vivre. Moi, je prend directement ce que vos sociétés endormies me refusent. C'est mon choix, ma liberté.

Je suis libre. Vos ancêtres ont longtemps réduit les miens en esclavage, mais aujourd'hui nous sommes libres, et nous parcourons Barsaive. Seul le vent est plus libre que nous, et même lui ne peut arrêter la charge de nos montures. »

### Attributs

Dextérité (12) : 5/1D8  
Force (16) : 7/1D12  
Endurance (15) : 6/1D10  
Perception (9) : 4/1D6  
Volonté (10) : 5/1D8  
Charisme (8) : 4/1D6  
  
Déplacement : 30 (60)  
Initiative : 4/1D6

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Inscriptions runiques (1) : 5/1D8

#### Connaissances

Plaines de Barsaive (2) : 6/1D10  
Animaux sauvages (2) : 6/1D10  
Connaissance des Orks (1) : 5/1D8

#### Générales

Armes de Mêle, Dague, Masse et marteau (3) : 8/2D6  
Charge (3) : 10/1D10+1D6  
Attachement (2) : 6/1D10  
Cri de Guerre (1) : 5/1D8

### Combat

Défense Magique : 6  
Défense Physique : 7  
Défense Sociale : 5  
Protection Mystique : 0  
Protection Physique : 7

### Domages

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

### Equipement

Cuir rembourré, Bouclier de cavalerie  
Cheval  
Massue (10/1D10+1D6)  
Lance (11/1D10+1D8)  
Dague (9/1D8+1D6)

## PIRATE DU CRISTAL TROLL

« Je viens du ciel, et les étoiles entre elles ne parlent plus lorsque les Pirates du Cristal les défient. Nous pillons car c'est notre raison de vivre. Nous sommes les Seigneurs du Ciel et même les chiens de Thérans nous craignent.

Je suis issu d'une lignée de puissants guerriers. Je chante leurs exploits lorsque je traverse le ciel, et j'espère être digne de leur mémoire. »

### Attributs

Dextérité (10) : 5/1D8  
Force (19) : 8/2D6  
Endurance (14) : 6/1D10  
Perception (8) : 4/1D6  
Volonté (10) : 5/1D8  
Charisme (9) : 4/1D6  
  
Déplacement : 29 (57)  
Initiative : 4/1D6

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Chant de Guerre (1) : 5/1D8

#### Connaissances

Légendes et Héros (2) : 6/1D10  
Histoire de Barsaive (1) : 5/1D8  
Chants Trolls (2) : 6/1D10

#### Générales

Armes de Mêle, Epée (3) : 8/2D6  
Manœuvre aérienne, Drakkar (2) : 7/1D12  
Bondissement (2) : 13/1D12+1D10  
Deuxième arme, Epée large (1) : 8/2D6

### Combat

Défense Magique : 5  
Défense Physique : 6  
Défense Sociale : 6  
Protection Mystique : 3  
Protection Physique : 8

### Domages

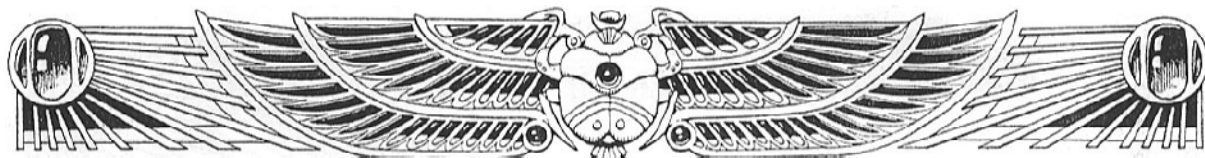
Points de vie : 36  
Blessure grave : 10  
Seuil d'inconscience : 28  
Dé de récupération : 1D10  
Jets de récupération : 3

### Equipement

Cuir bouilli, Bouclier de cristal vivant  
Epée troll (14/1D20+1D4)  
Epée large (13/1D12+1D10)  
Dague (10/1D10+1D6)







## DÉTROUSSEUR ORK (BANDIT)

« Pourquoi cherches-tu Urgos-le Fourbe ? Les étrangers ne s'intéressent habituellement pas à ce genre de personnes. Si je sais où le trouver ? Ce n'est jamais toi qui trouves Urgos, c'est toujours Urgos qui te trouve.

Mais si tu consentais à libérer ta bourse des nombreuses pièces qui l'encombrent, peut-être pourrai-je... ? Dix pièces ! Oui, du côté de l'auberge de l'Eternel Retour, je crois que tu trouveras ton homme. Mais sans moi, tu ne pourras jamais ressortir vivant... Combien de pièces te reste-t-il, déjà ? »

### Attributs

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

Déplacement : 38 (75)  
Initiative : 6/1D10

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Prestidigitation (2) : 7/1D12

#### Connaissances

Organisations secrètes (2) : 7/1D12  
Jeux de hasard (1) : 6/1D10

#### Générales

Expérience du milieu (3) : 8/2D6  
Vol à la tire (2) : 8/2D6  
Crochetage (2) : 8/2D6  
Déplacement Silencieux (2) : 8/2D6  
Combat à Mains Nues, Frappe (3) : 9/1D8+1D6  
Armes de Mêlée, Dague (2) : 8/2D6  
Attaque Surprise, Dague (2) : 8/2D6  
Corruption (2) : 7/1D12

### Combat

Défense Magique : 7  
Défense Physique : 8  
Défense Sociale : 6  
Protection Mystique : 0  
Protection Physique : 2

### Dommages

Points de vie : 31  
Blessure grave : 8  
Seuil d'inconscience : 22  
Dé de récupération : 1D8  
Jets de récupération : 2

### Equipelement

Tunique rembourrée  
2 Dagues (7/1D12)  
Outils de voleur, Torche, Briquet à Silex, Bout de ficelle,  
Jeu de cartes

## DÉTROUSSEUR ELFE (GALANT)

« Oui, Mademoiselle, ce collier de perles vous va à ravir. Je crois même que votre beauté dépasse celle de la Reine des Elfes elle-même avant les heures sombres du Châtiment. Votre robe est pareil au feuillage d'une Fleur-de-Lune, et votre parfum est plus enivrant que le meilleur vin sylphelin de tout Barsaïve.

Votre collier ? Quoi, votre collier ? Quel collier ? »

### Attributs

Dextérité (17) : 7/1D12  
Force (10) : 5/1D8  
Endurance (8) : 4/1D6  
Perception (13) : 6/1D10  
Volonté (10) : 5/1D8  
Charisme (13) : 6/1D10

Déplacement : 42 (85)  
Initiative : 7/1D12

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Jonglage (2) : 8/2D6  
Danse de Cour (1) : 7/1D12

#### Connaissances

Quartiers riches (1) : 7/1D12  
Connaissance des Femmes (2) : 8/2D6

#### Générales

Etiquette (4) : 10/1D10+1D6  
Vol à la tire (3) : 10/1D10+1D6  
Escamotage (2) : 9/1D8+1D6  
Crochetage (2) : 9/1D8+1D6  
Déplacement Silencieux (3) : 10/1D10+1D6  
Armes de Mêlée, Epée (1) : 8/2D6  
Esquive, Attaque de mêlée (1) : 8/2D6  
Conversation (2) : 8/2D6  
Flirt (2) : 8/2D6

### Combat

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

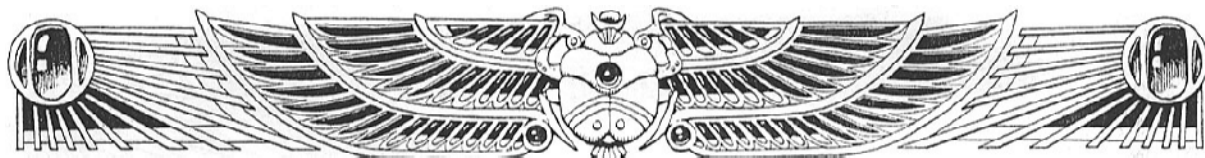
### Dommages

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

### Equipelement

Tunique rembourrée  
Epée courte (9/1D8+1D6)  
Dague (7/1D12)  
Outils de voleur, Gants de cuir, Vêtements de riche marchand, Balles de jonglage





— *Trois cents pièces d'argent, c'est cher!!!*  
— *Oui, mais je suis le seul à vendre cet article, vous ne le trouverez nulle part ailleurs.*  
— *Bon, alors c'est d'accord...*  
*(dialogue dans les rues du Grand Bazaar de Throal)*

---

## VOLUME II

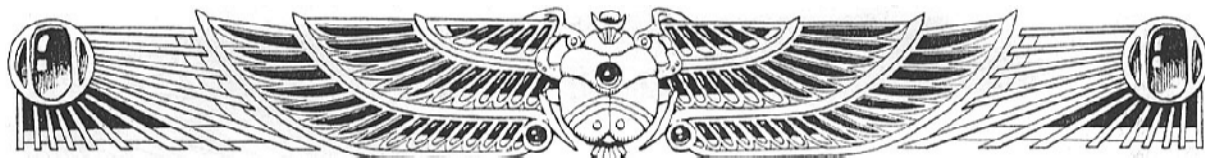
---

# COMMERÇANTS, ARTISANS

## ET AUTRES -PLUS OU MOINS- HONNÊTES CITOYENS.

*Une compilation de ce qui se fait de plus ruineux en Barsaïve, humblement présenté par Mahar,  
Apprenti Archiviste et Scribe elfe de la Grande Bibliothèque de Throal*





## AUBERGISTE TROLL

« Salut à toi, jeune aventurier. Oui, moi aussi autrefois je parcourais barsaïve en quête de trésors. C'était il y a bien longtemps, mais si tu fais 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 Barsaïve. »

### 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 Barsaïve (2) : 8/2D6  
Histoire de Barsaïve (2) : 8/2D6

#### Générales

Combat à Mains Nues, Lutte (3) : 7/1D12  
Armes de Mêlée, Masse et Marteau (3) : 7/1D12  
Conversation (3) : 7/1D12  
Expérience du milieu (2) : 8/2D6  
Corruption (2) : 6/1D10  
Langues Etrangères (5) : 11/1D10+1D8  
Nain, Troll, Ork, Humain, T'skrang

### Combat

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

### Domages

Points de vie : 40  
Blessure grave : 11  
Seuil d'inconscience : 32  
Dé de récupération : 1D12  
Jets de récupération : 3

### Equipement

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

## FORGERON NAIN

« Approche, mon ami, et montre-moi cette lame... Oui, je peux la réparer. Mais il faudra reforgez 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 laisses 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, Epée, Masse et Marteau (3) : 8/2D6  
Marchandage, Arme (5) : 10/1D10+1D6  
Marchandage, Armure et bouclier (4) : 9/1D8+1D6  
Langues étrangères (3) : 7/1D12  
Nain, Troll, Humain

### Combat

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

### Domages

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

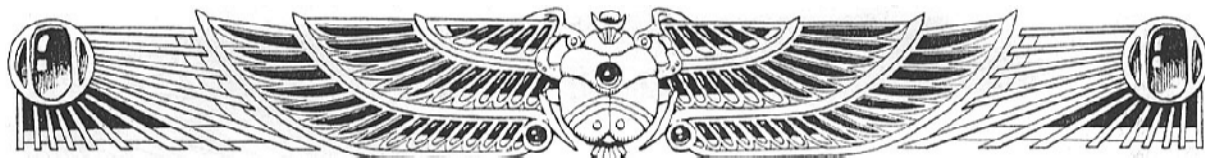
### Equipement

Armure de cuir  
Casque en bronze (hérité de son grand-père)  
Marteau de forgeron (10/1D10+1D6)

#### A portée de main :

Bouclier d'infanterie  
Epée large (10/1D10+1D6)





## 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 (35) – 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,  
Charme de sang, Livre (5) : 12/2D10  
Objet magique mineur (5) : 12/2D10  
Équipement, Information (3) : 10/1D10+1D6  
Service, Vêtement (3) : 10/1D10+1D6  
Estimation des œuvres d'art (2) : 9/1D8+1D6  
Langues Étrangères (6) : 13/1D12+1D10  
Nain, Sylphelin, T'skrang, Ork, Spéréthiel, Théran

### Combat

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

### Dommages

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 (6/1D10)

## 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-Délà 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 (11) : 5/1D8  
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) : 7/1D12  
Routes commerciales (2) : 7/1D12  
Épices (3) : 8/2D6

#### Générales

Marchandage,  
Vêtement Nourriture (5) : 11/1D10+1D8  
Bateau, Équipement (4) : 10/1D10+1D6  
Armure et bouclier, Arme (3) : 9/1D8+1D6  
Conversation (2) : 8/2D6  
Étiquette (2) : 8/2D6  
Langues étrangères (5) : 10/1D10+1D6  
Nain, T'skrang, Spéréthiel, Humain, Théran

### Combat

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

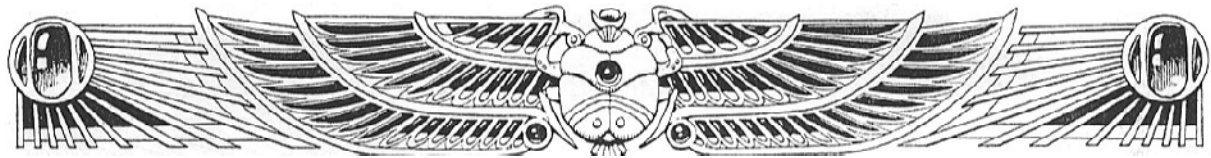
### Dommages

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 (10) : 5/1D8  
Force (9) : /1D6  
Endurance (9) : 4/1D6  
Perception (14) : 6/1D10  
Volonté (7) : 4/1D6  
Charisme (13) : 6/1D10  
  
Déplacement : 25 (50)  
Initiative : 5/1D8

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

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

#### Connaissances

Alchimie (6) : 12/2D10  
Botanique (4) : 10/1D10+1D6  
Minéraux (3) : 9/1D8+1D6  
Magie (3) : 9/1D8+1D6  
Créatures de Barsaive (2) : 8/2D6

#### Générales

Marchandage,  
Charme de sang (3) : 9/1D8+1D6  
Objet magique mineur : 9/1D8+1D6  
Langues étrangères (4) : 10/1D10+1D6  
Nain, T'skrang, Spéréthiel, Ork

### Combat

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

### Dommages

Points de vie : 30 (29)  
Blessure grave : 7  
Seuil d'inconscience : 21 (20)  
Dé de récupération : 1D6  
Jets de récupération : 2

### Equipement

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 Mahar, 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 de guérison (2), 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 (7) : 4/1D6  
Force (6) : 3/1D4  
Endurance (7) : 4/1D6  
Perception (17) : 7/1D12  
Volonté (8) : 4/1D6  
Charisme (9) : 4/1D6

Déplacement : 20 (40)

Initiative : 4/1D6

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Poésie (3) : 7/1D12

#### Connaissances

Histoire de Barsaive (5) : 12/2D10  
Histoire du Châtiment (3) : 10/1D10+1D6  
Légendes et Héros (3) : 10/1D10+1D6  
Magie (4) : 11/1D10+1D8  
Connaissance des Humains (3) : 10/1D10+1D6

#### Générales

Recherche (4) : 11/1D10+1D8  
Langues étrangères (4) : 11/1D10+1D8  
Nain, Humain, Spéréthiel, Thérane, Ork, T'skrang, Troll  
Lecture et Ecriture (7) : 14/1D20+1D4

### Combat

Défense Magique : 9  
Défense Physique : 5  
Défense Sociale : 6  
Protection Mystique : 0  
Protection Physique : 0

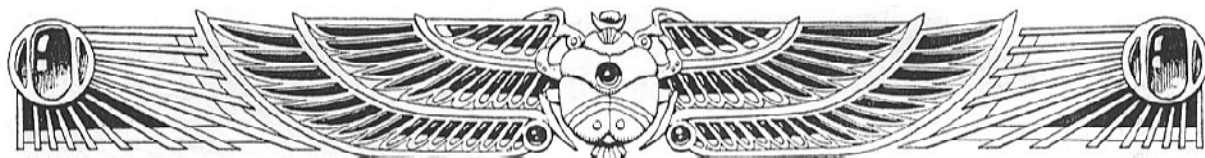
### Dommages

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

### Equipement

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 DE JASPREE ELFE

« Le Châtiment est terminé mais ses ravages se font encore sentir. Grâce à Jaspree, nous guérissons cette terre des blessures que le fléau a apportée. 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 (4) : 11/1D10+1D8

### Pouvoirs de questeur

1 fois par jour. Compagnon, p79-87  
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 DE LOCHOST ORK

« 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, Epee, Couteau et dague (3) : 8/2D6  
Esquive, Attaque de mêlée (2) : 7/1D12  
Dissimulation d'armes (2) : 7/1D12  
Falsification (1) : 6/1D10  
Crochetage (2) : 7/1D12

### Pouvoirs de questeur

1 fois par jour. Compagnon, p79-88  
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

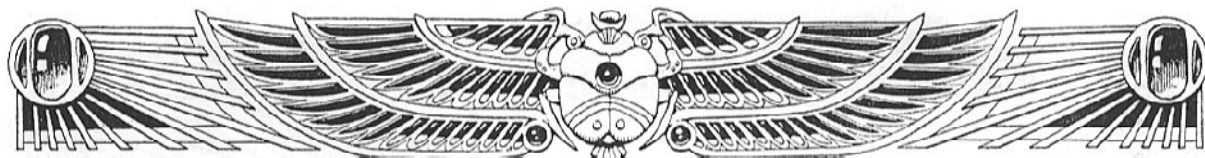
### Dommages

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

### Équipement

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





## QUESTEUR DE GARLEN HUMAINE

« Montrez-moi où vous avez mal. Ici ? Et si j'appuie ici cela vous fait encore plus mal ? »

Ce n'est rien mon petit, tu va vite guérir. Madame, je vous avez demandé d'éviter de lui donner ces baies à manger, même s'il les aime. Il les digère très mal. Vous lui donnerez cette décoction ce soir, avant de dormir. Et maintenant faisons tous ensemble une prière à Garlen pour qu'elle vous bénissent tous »

### Attributs

Dextérité (12) : 5/1D8  
Force (8) : 4/1D6  
Endurance (10) : 5/1D8  
Perception (16) : 7/1D12  
Volonté (13) : 6/1D10  
Charisme (15) : 6/1D10

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

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Chant (2) : 8/2D6  
Conter une histoire (2) : 8/2D6

#### Connaissances

Alchimie (4) : 11/1D10+1D8  
Botanique (2) : 9/1D8+1D6  
Passions (Garlen) (3) : 9/1D8+1D6

#### Générales

Conversation (2) : 8/2D6  
Médecine (5) : 12/2D10

### Pouvoirs de questeur

1 fois par jour et par personne. Maxi 4 fois par jour en tout.

Compagnon, p79-86.

Guérison (4) : 10/1D10+1D6

1 fois par jour.

Apaisement (4) : 10/1D10+1D6

Protection d'un foyer (4) : 10/1D10+1D6

### Combat

Défense Magique : 9  
Défense Physique : 7  
Défense Sociale : 8  
Protection Mystique : 1  
Protection Physique : 0

### Dommages

Points de vie : 31  
Blessure grave : 8  
Seuil d'inconscience : 22  
Dé de récupération : 1D8  
Jets de récupération : 2

### Equipement

Vêtement simple, Trousse de soins avec 5 recharge supplémentaire, une poupée en chiffon, une boîte avec des bonbons au miel et réglisse, un quignon de pain rassis

## QUESTEUR DE MYNBURJE NAIN

« Pourquoi est-ce que vous transpirez ? Il ne fait pas chaud pourtant. C'est sans doute parce que votre conscience vous travail et que vous êtes enfin décidé à avouer votre méfait. »

Votre faute est lourde mais si vous avouez, je vous promets d'atténuer la sentence, Mynbruje m'en est témoin. »

### Attributs

Dextérité (11) : 5/1D8  
Force (10) : 5/1D8  
Endurance (9) : 4/1D6  
Perception (16) : 7/1D12  
Volonté (15) : 6/1D10  
Charisme (13) : 6/1D10

Déplacement : 24 (48)  
Initiative : 5/1D8

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Écriture de roman (2) : 8/2D6

#### Connaissances

Créatures (3) : 10/1D10+1D6  
Histoire de Barsaive (2) : 9/1D8+1D6  
Nain, Humain, Ork, T'skrang, Sylphelin (1) : 8/2D6  
Passions (Mynbruje) (2) : 9/1D8+1D6

#### Générales

Analyse des indices (5) : 12/2D10  
Conversation (4) : 10/1D10+1D6  
Étiquette (2) : 8/2D6  
Langues étrangères (5) : 12/2D10  
Nain, Humain, Ork, T'skrang, Sylphelin

### Pouvoirs de questeur

1 fois par jour. Compagnon, p79-89

Apaisement des souffrances (4) : 10/1D10+1D6

Perception accrue (4) : 10/1D10+1D6

Perception des émotions (4) : 11/1D10+1D8

### Combat

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

### Dommages

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

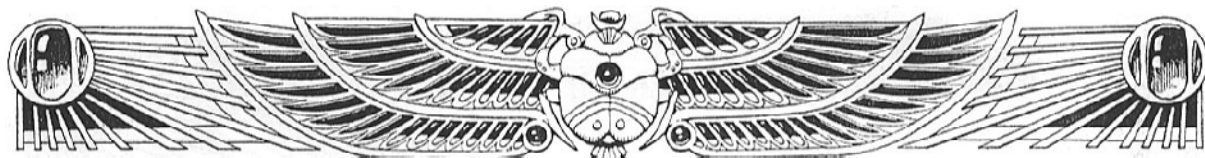
### Equipement

Vêtement de voyage, bâton de marche, couteau, encre, plumes, livres

*Les mœurs et coutumes des orks durant le châtiment*  
*Procédures juridiques à Iopos*  
*Charte du Conseil*







## 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 (12) : 5/1D8  
Force (7) : 4/1D6  
Endurance (6) : 3/1D4  
Perception (7) : 4/1D6  
Volonté (10) : 5/1D8  
Charisme (15) : 6/1D10  
  
Déplacement : 30 (60)  
Initiative : 5/1D8

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Sculpture sur bois (6) : 12/2D10  
Peinture (4) : 10/1D10+1D6  
Musique (flûte) (2) : 8/2D6  
Chant (2) : 8/2D6  
Poésie (2) : 8/2D6

#### Connaissances

Histoire des arts (4) : 8/2D6  
Histoire de la Cour Elfique (1) : 5/1D8

#### Générales

Etiquette (3) : 9/1D8+1D6  
Marchandage, Service, Nourriture (1) : 7/1D12

### Combat

Défense Magique : 5  
Défense Physique : 7  
Défense Sociale : 8  
Protection Mystique : 0  
Protection Physique : 0

### Dommmages

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

### Equipement

Outils de gravure, Toiles et pinceaux, Pigments pour peinture, Flûte, Parchemins, Encre et plumes, Livres

*L'Art Post-Châtiment à Barsaive*

*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, Echarpe qui vole au vent

## DISEUSE DE BONNE AVENTURE 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 si où tu trouveras l'objet de ta quête... »

### Attributs

Dextérité (9) : 4/1D6  
Force (10) : 5/1D8  
Endurance (8) : 4/1D6  
Perception (14) : 6/1D10  
Volonté (9) : 4/1D6  
Charisme (13) : 6/1D10

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

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Broderie (2) : 8/2D6

#### Connaissances

T'skrangs (2) : 8/2D6  
Orks, Humains, Elfes, Nains (1) : 7/1D12

#### Générales

Conversation (3) : 9/1D8+1D6  
Première impression (3) : 9/1D8+1D6  
Baratin (3) : 9/1D8+1D6  
Marchandage, Service, Nourriture (1) : 7/1D12

### Combat

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

### Dommmages

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

### Equipement

Robe de magicien, Boule de cristal, Jeu de cartes divinatoires, Ossements de divers animaux

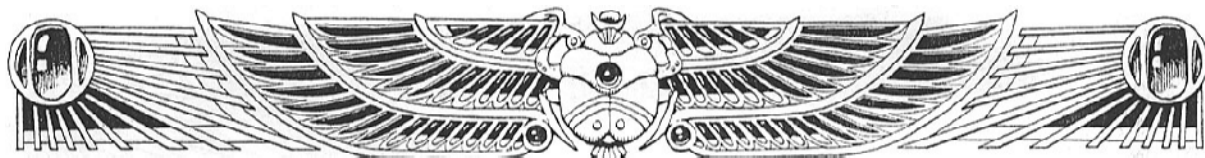
#### Note

Elle peut être un vrai charlatan ou bien une personne réellement dotée de « talents » magiques. Dans ce cas, elle possède les pouvoirs suivants :

**Sensibilité astrale** (6/1D10) : pouvoir similaire à l'aptitude des sylphelins

**Divination** (6/1D10) : pouvoir lui permet 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, elle 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

### Equipelement

Robe de bal, Vêtements de cour, Manteau de nuit d'hiver nain, Bijoux pour une valeur de 750 PA, Lettres courtoises (5)  
Gardes du corps nains (2)

## 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 (8) : 4/1D6  
Force (4) : 3/1D4  
Endurance (6) : 3/1D4  
Perception (9) : 4/1D6  
Volonté (4) : 3/1D4  
Charisme (7) : 4/1D6

Déplacement : 22 (43)  
Initiative : 4/1D6

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Jonglage (1) : 5/1D8

#### Connaissances

Connaissances locales (1) : 5/1D8  
Histoire du quartier (1) : 5/1D8

#### Générales

Combat à Mains Nues, Lutte (1) : 5/1D8  
Vol à la tire (1) : 5/1D8  
Dissimulation (1) : 5/1D8  
Survie (2) : 6/1D10

### Combat

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

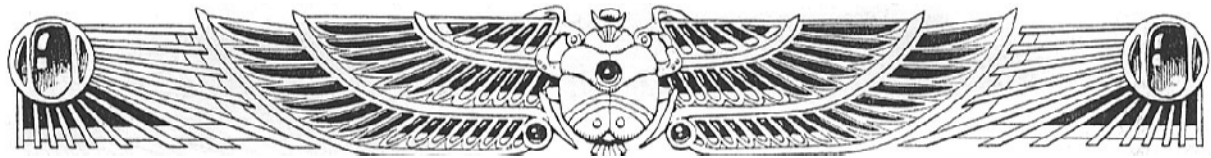
### Dommages

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

### Equipelement

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





## PAYSAN 0RK

« Qui êtes vous ? »

Vous voulez quoi ? Vous savez on aime pas trop les étrangers dans le coin. Vous feriez de partir, rapidement.

Qui me dit que vous êtes pas un brigand ou pire encore ? »

### Attributs

Dextérité (9) : 4/1D6  
Force (16) : 7/1D12  
Endurance (13) : 6/1D10  
Perception (8) : 4/1D6  
Volonté (7) : 4/1D6  
Charisme (7) : 4/1D6

Déplacement : 25 (50)  
Initiative : 4/1D6

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Chant (2) : 6/1D10

#### Connaissances

Agriculture et moisson (2) : 6/1D10

#### Générales

Armes de trait (2) : 6/1D10  
Chasse (2) : 6/1D10  
Déplacement silencieux (1) : 5/1D8  
Diriger les animaux (3) : 7/1D12  
Pêche (2) : 6/1D10  
Pistage (2) : 6/1D10  
Survie (1) : 5/1D8

### Combat

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

### Domages

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

### Equipeement

Vêtements solides et usés, couteau, bourse remplie de graines, besace avec viande séchée et pain, outre rempli d'un vin acre (ou du vinaigre), fourche (10/1D10+1D6), ficelle, hameçons, 6m de corde, briquet a silex, pipe en terre, feuille à fumer.

Arc court (10/1D10+1D6), 24 flèches.

## TISSERANT HUMAINE

« Regardez ma belle étoffe comme elle chatoyante, brillante et sa couleur vive, éclatante. Elle fera une magnifique robe pour votre dame, ou elle fera de superbe rideau pour votre maison. »

### Attributs

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

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

### Compétences

#### Artisanales & artistiques

Broderie (3) : 9/1D8+1D6  
Tailleur (2) : 8/2D6  
Teinturier (1) : 7/1D12

#### Connaissances

Humain (1) : 5/1D8  
Histoire de Barsaive (1) : 5/1D8

#### Générales

Conversation (4) : 10/1D10+1D6  
Première impression (2) : 8/2D6  
Marchandage, Vêtement (3) : 8/2D6

### Combat

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

### Domages

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

### Equipeement

Robe et gilet assorti, de bon goût (plus, suivant la saison, chapeau ou chandail), élégante ceinture, bourse remplie de papier des diverses commandes de la semaine, bracelets en argent, collier plaqué or, bagues, craie, règle, ciseau (5/1D8), petites figurines sculpter par ses enfants.

