

Table des personnages

Gobelins & chef Gobelin

FP 1/4 ; humanoïde de taille P (gobelinoïde) ; DV 1d8 ; (pv 4) ; Init +1 (Dex) ; VD 9 m ; CA 15 ; Att arcs + épée courte (+0 corps à corps, 1d8 -1), javeline (+2 distance, 1d6-1) ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL NM ; JS Réf +1, Vig +2, Vol +0 ; For 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 8.

FP 2 ; humanoïde de taille P (gobelinoïde) ; DV 2d8 + 2 ; (pv 12) ; Init +1 (Dex) ; VD 6 m ; CA 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir) ; Att morgensteïn (+2 corps à corps, 1d6), lance (+3 distance, 1d6) ; Part vision dans le noir (18 m), AL CM ; JS Réf +3, Vig +3, Vol +5 ; For 10, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 15, Cha 13. Compétences et dons : Concentration +6, Connaissance (religion) +5, Déplacement silencieux +2, Discrétion +2, Représentation +2 (art oratoire, transe shamanique) ; Réflexes surnaturels.

Orques & chef Orque

FP 2 ; TA humanoïde de taille Moyenne (1m75), DV 1d8 ; (pv 5) ; Init +0 ; VD 6,5m. ; CA 15 (+3 armure de cuir) ; Att +3 corps à corps (1d8 + épée) ; Particularités -1 de pénalité pour attaquer à la lumière du soleil ; AL-CM ; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1 ; For 15, Dex 10, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8.

FP 3 ; TA humanoïde de taille Moyenne (1m85), DV 2d10 (pv 15) ; Init +1 ; VD 6,5m. ; CA 14 (+4 cotte de mailles) ; Att +4 corps à corps (1d12+3/crit x3, grande hache) ; Particularités -1 de pénalité pour attaquer à la lumière du soleil ; AL-CM ; JS Vig +2, Vol -1 ; For 16, Dex 10, Con 15, Int 9, Sag 8, Cha 8.



Goblours du repère

FP 3 ; Hda 2, humanoïde de taille M (Dex) ; VD 6 m ; CA 21 (+1 Dex, +3 (+6 corps à corps, 1d8 +2) ; Part vision +5, Vol +1 ; For 15, Dex 12, Con 13, Compétences et dons : Déplacement auditive +7, Escalade +7 (+1),

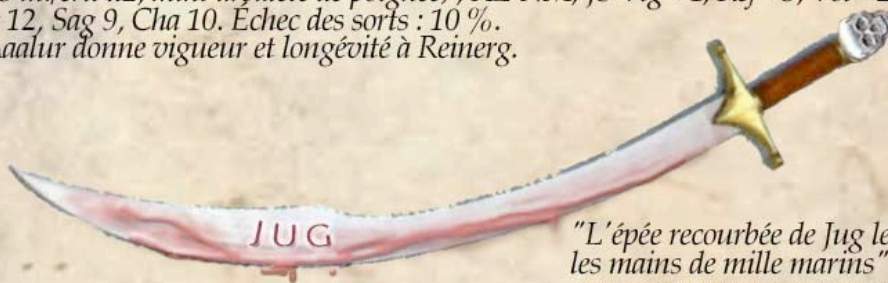
(gobelinoïde) ; DV 5d8 + 5 ; (pv 23) ; Init +1 naturelle, +1 bouclier) ; Att épée longue dans le noir (18 m) ; AL NM ; JS Réf +4, Vig Int 10, Sag 10, Cha 9. silencieux +5 (-1)*, Détection +7, Perception Intimidation +4, Natation +3 (-7)* ; Vigilance.



Reinerg dit Gros-Boeuf

FP 2 ; humanoïde de taille moyenne (1m70) ; DV 1d6 + 2 ; pv 30* ; Init +3 (Dex) ; VD 10m ; CA 15 (+2 armure +3 Dex) ; Atts +1 corps à corps (1d8+4/crit 15-20, épée recourbée de Jug) ou à distance +3 (1d4, +1 jusqu'à 5 m./crit x2, mini-arbalète de poignée) ; AL-NM ; JS Vig +4, Réf +3, Vol +2 ; For 13, Dex 16, Con 18, Int 12, Sag 9, Cha 10. Echec des sorts : 10 %.

*L'oeil de Aaalur donne vigueur et longévité à Reinerg.



"L'épée recourbée de Jug le Pirate, a tranché les mains de mille marins"

Extrait de "Récits des mers du Sud" par Abdul Al Azred