

Loup Solitaire - Le Jeu de Rôle tiré des Livres dont Vous êtes le Héros créés par Joe Dever & Gary Chalk.

# HÉROS ET ENNEMIS DU MAGNAMUND

Une aide de jeu officielle proposée par Eric DUBOURG, Ludovic BOUTON et Jean-Marc DANTY

Relecture : Christophe INSA

Illustrations : Gary Chalk, Rich Longmore, Brian Williams

**LEGRIMOIRE.net**



Aide de jeu réalisée pour l'univers de Loup Solitaire. Vous aurez besoin de vous procurer l'ouvrage « L'Encyclopédie du Monde ».

Plus d'informations sur Le Grimoire : [www.legrimoire.net](http://www.legrimoire.net)

Ou sur le site officiel dédié à Loup Solitaire :

[www.loup-solitaire.fr](http://www.loup-solitaire.fr)

**LOUP SOLITAIRE**



Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing.  
Copyright © 2006-2009 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

## Héros et Ennemis du Magnamund

### DRUIDES DE CENER

#### MONAD

Monad, âgé d'à peine 25 ans, est un jeune Druide originaire du Pays Sauvage. Capturé par des Gloks en maraude alors qu'il était bébé, il a été élevé par les Druides de Céner – et notamment Gardor Vezh – dans la haine des peuples du Magnamund Septentrional. Il croit réellement que ceux-ci sont responsables de la mort de ses parents. Lui démontrer le contraire est une tâche difficile mais peut être pas impossible. Néanmoins qui serait assez fou pour tenter de dialoguer avec un Druide de Céner ?

C'est à cause de la mort de ses parents qu'il s'est juré de se venger, en suivant la Voie de la Maladie pour contaminer le plus de monde possible. Plus il fait de victimes et plus il est heureux. En attendant le grand projet de contamination du Sommerlund, Monad s'exerce avec un certain talent sur quelques oiseaux et quelques hères ayant la malchance de croiser son chemin. Il a eu récemment l'immense joie de tuer un Seigneur Kai puis de le dissoudre dans de l'acide virulent. Il est le gardien des oiseaux contaminés et il accomplit sa tâche avec fierté – il ne donnerait sa place pour rien au monde.



Druide de Céner niveau 5

**Endurance** : 32

**Initiative** : +2

**Vitesse de base** : 9 mètres.

**Classe d'armure** : 14 (+2 Dex +2 armure de cuir), pris au dépourvu 12

**Bonus de base à l'attaque** : +5

**Attaque** : faucille pestilentielle +6 (1d6+1 / x3)

**Bonus de base à l'attaque magique** : +8 (+5 base, +3 Intelligence)

**Dégâts magiques de base** : 1d8

**Particularités** : Combat Magique, Serment Cramoisi, Spirale de Céner Primaire (Maladie) Étapes I et II, Faucille Pestilentielle, Chien de la Peste I, Immunité à la Terreur, Spirale de Céner Secondaire (Mort) Étape I, Malédiction de la Spirale I

**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +5, Vol +6

**Caractéristiques** : For 10, Dex 12, Con 14, Int 16, Sag 14, Cha 12

**Compétences** : Art de la Magie +12, Concentration +8, Connaissances (arcanes) +8, Connaissances (géographie) +8, Connaissances (histoire) +4, Connaissances (nature) +10, Diplomatie +3, Discrétion +3, Intimidation +5, Perception +7, Profession (herboriste) +5, Psychologie +7, Soins +5, Survie +9

**Facteur de puissance** : 5

**Allégeance** : Mal

## EXTERMINUS

**Endurance** : 260

**Initiative** : +2 (+2 Dex)

**Vitesse de base** : 9 mètres.

**Classe d'Armure** : 22 (-1 taille, +2 Dex, +10 Naturelle) pris au dépourvu 20

**Bonus de base à l'attaque** : 2 Griffes ou Cornes +20/+15/+10/+5

**Attaque** : 2 Griffes ou Cornes +27/+22/+17/+12 (1d10+7)

**Attaque spéciale** : Charge (voir ci-dessous)

**Particularité(s)** : Immunité à la Terreur, Immunité à la Maladie, Immunité à la Mort

**Jets de sauvegarde** : Réf +8, Vig +12, Vol +14

**Caractéristiques** : For 25, Dex 14, Con 23, Int 10, Sag 11, Cha 10

**Compétences** : Acrobaties +12, Athlétisme +22, Discrétion +12, Intimidation +15, Connaissances (plans) +10, Perception +15, Survie +3

**Facteur de Puissance** : 20

**Allégeance** : Mal

**Charge (Ext)**. Si Exterminus effectue une Charge et se déplace d'au moins 30 mètres dans une ligne droite avant de frapper son opposant, il peut utiliser ses cornes pour empaler ce dernier. Effectuée sur la durée d'un round, cette attaque utilise le bonus de base à l'attaque et inflige 2d8 +10 points de dégâts.

Exterminus est sans doute la plus mauvaise surprise que peut réserver la forteresse de Mogaruiith à un groupe d'aventuriers... Il est le plus grand des Démons que les Druides de Cener invoquèrent pour plonger les peuples de Magnamund dans la terreur au cours de leur règne durant l'Age des Anciens Royaumes. Nul ne sait si Exterminus est une entité issue du Daziarn, de l'Univers des Ténèbres, ou s'il a été créé par les Druides de Céner, personnification ultime de la perversion de la Nature qu'ils avaient jadis juré servir. D'apparence redoutable, Exterminus ressemble au croisement entre un humain et un taureau monstrueux.

Il est équipé d'armes naturelles formidables, griffes, cornes et crocs extrêmement acérés et dispose d'une force surnaturelle. Durant l'Age des Anciens Royaumes, Exterminus et d'autres démons tels que lui avaient pour habitude de chasser les humains pour s'en repaître lors d'infâmes banquets orgiaques. Suite à la victoire des Herboristes, Exterminus disparut sans être vaincu. La seule trace qui demeurait de lui était une grande fresque exposée dans la salle du trône de Mogaruiith dépeignant l'un de ses immondes banquets anthropophages. Cadak apprit de ses maîtres Kunats qu'Exterminus reposait en fait à l'intérieur de cette fresque. Il libéra l'infâme créature le jour du couronnement de l'archidruide, et prit ainsi facilement le contrôle du Ruel. Depuis ce jour, Exterminus devint le garde du corps de Cadak et la source de son pouvoir absolu sur les Druides de Cener. Redoutable en combat singulier et invulnérable aux maladies, Exterminus remplissait son rôle à la perfection, jusqu'à ce que Loup Solitaire s'introduise à Mogaruiith et l'anéantisse pour toujours en 5075.



## HERBORISTE DE BAUTAR

---

### SENERIS

Seneris est une jeune herboriste qui vient juste de passer avec succès son vœu verdoyant. Elle a sentie assez jeune l'appel de la nature alors qu'elle vivait encore à Tahou. Elle rencontre par hasard un vieil herboriste qui lui enseigne la voie de la guérison. Elle suivit les cours du vieil herboriste pendant cinq années, jusqu'au jour où elle se retrouva seule assaillie par trois brigands. C'est là que son destin se révéla finalement.

Contre toute attente, elle sut vaincre les trois brigands, alors que rien initialement ne l'avait préparée à la voie des armes. Elle consacre dès lors son art à protéger ceux qui doivent l'être, en tant que druidesse suivant la voie de la chasse. Seneris est courageuse, prête à se battre dès que c'est nécessaire. Elle prend la mouche assez facilement, c'est là son principal défaut. Elle n'hésite pas à corriger celui ou celle qui lui a manqué de respect. Inévitablement, elle s'attire quelques réprimandes de la part de ses maîtres guérisseurs. Elle en tient compte quelques temps, puis sa nature fouguese reprend le dessus.



Herboriste niveau 5

**Endurance** : 50

**Initiative** : +4

**Vitesse de base** : 9 mètres.

**Classe d'armure** : 18 (+4 Dex, +2 armure de cuir, +2 bouclier du cerf), pris au dépourvu 12

**Bonus de base à l'attaque** : +4 (+3 base, +1 force)

**Attaque** : lance +4 (1d8+1 / x3), bâton (1d6+1 / x2)

**Bonus de base à l'attaque magique** : +8 (+5 base, +3 Intelligence)

**Dégâts magiques de base** : 1d8

**Particularités** : Choix du Cercle (Cercle de la Mer et du Ciel Degrés 1-3), Cercle de Sang et d'Os Degrés 1-2), Combat Magique, Prince de la Nature, Vœu Verdoyant, Voie Primordiale (voie du chasseur I), Offrande Vivante, Enfant de la Nature

**Jets de sauvegarde** : Réf +3, Vig +6, Vol +6

**Caractéristiques** : For 12, Dex 15, Con 16, Int 16, Sag 14, Cha 18

**Compétences** : Art de la magie +6, Artisanat (alchimie) +5, Artisanat (fabrication d'arcs) +8, Concentration (Con) +8, Connaissances (nature) +8, Connaissances (religion) +6, Connaissances (art de la guerre) +8, Discrétion +5, Estimation (fabrication d'arcs) +5, Dressage +9, Équitation +7, Perception +5, Profession (chasseur) +4, Psychologie +5, Soins +7 et Survie +8.

**Facteur de puissance** : 5

**Allégeance** : Bien



## MYSTIQUE KUNDI

---

### AKONO

Akono est un jeune Kundi curieux de tout ce qui l'entoure, qui rêve de découvrir le monde extérieur. Il est courageux et impétueux. Il s'est retrouvé un jour en mauvaise posture face à des mantizes des antres qui souhaitaient le dévorer. Il ne s'en est sorti de justesse que grâce à la Ruse sauvage Haut-Vol qu'Urik venait de lui enseigner. Lorsque des rares voyageurs passent (et survivent aux dangers de la jungle), il écoute avec curiosité ce qu'ils ont à dire... en espérant qu'il repartira avec eux. Jusqu'à présent, cela ne s'est pas encore produit, probablement parce qu'il ne se sent pas prêt. Il éprouve un grand respect pour Urik, qu'il considère comme son second père car il lui a tout appris. Depuis peu, il s'est lié d'amitié avec un écureuil, qui l'accompagne maintenant dans quasiment tous ses déplacements.

Mystique Kundi niveau 5

**Endurance** : 30

**Volonté** : 20

**Initiative** : +4

**Vitesse de base** : 9 mètres.

**Classe d'armure** : 18 (+4 Dex, +4 naturelle), pris au dépourvu 14

**Bonus de base à l'attaque** : +3

**Attaque** : kunlari +5 (1d8+2 / x2)

**Dégâts magiques de base** : 1d6

**Particularités** : Antique promesse (Enchantement), Kundi [disparition, escalade véloce 9m/round, planer 12m/round, Vision dans le noir 27 mètres, Guérison Accélérée 1, Apparence Trompeuse, Pistage], Entraînement au kunlari, Ruses Sauvages (Haut-vol, Yeux-échos), Vue spirituelle (+4 Perception), Connaissance de l'Ombre I, Totem Animal I.

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +6, Vol +6

**Caractéristiques** : For 13, Dex 18, Con 16, Int 14, Sag 16, Cha 14

**Compétences** : Acrobaties +11, Art de la magie +10, Artisanat (fabrication d'arcs) +7, Athlétisme +5, Concentration +8, Connaissances (arcanes) +8, Connaissances (géographie) 5, Connaissances (histoire) +5, Connaissances (nature) +7, Connaissances (religion) +4, Connaissances (plans) +4, Connaissances (art de la guerre) +5, Déguisement +14 (Apparence trompeuse), Discrétion +7, Dressage +5, Escalade +9, Perception +9, Psychologie +7, Soins +8 et Survie +9.

**Facteur de puissance** : 5

**Allégeance** : Bien



## SAGE DU LYRIS

---

### MAAVAR

Maavar est un jeune barde talentueux originaire de la ville d'Helin. Très apprécié par la communauté, auquel il rend à l'occasion de menus services, il s'est rendu récemment à Soren, à l'occasion d'un festival d'art. Mais il découvre accidentellement qu'une des œuvres exposée, une statue d'une magnifique jeune femme à la lyre, disparaît mystérieusement. Se proposant pour l'enquête auprès du sculpteur désespéré, Maavar découvre l'existence d'un trafic d'art. Avec un capitaine des gardes rencontré dans une auberge locale auquel il s'est lié d'amitié, Maavar fait en sorte de démanteler le trafic, de récupérer la statue du sculpteur, qui lui remet une récompense substantielle (20 couronnes d'or). Il s'attire renom et prestige auprès du peuple, mais s'est aussi attiré de solides inimitiés de la part d'autres personnes impliquées dans le trafic. Ces personnes, et notamment le Prince de Soren, dont l'implication n'a pas été soupçonnée, saura un jour ou l'autre faire payer Maavar pour ses actes de justicier. Depuis son retour à Helin, il reçoit quelques lettres anonymes de menace.

Sage du Lyris niveau 5

**Endurance** : 25

**Initiative** : +2

**Vitesse de base** : 9 mètres.

**Classe d'armure** : 14 (+2 Dex, +2 armure de cuir), pris au dépourvu 12

**Bonus de base à l'attaque** : +3

**Attaque** : rapière +4 (1d6+1 / 18-20 x2)

**Particularités** : Étude des Arcanes (Sonomancie – pouvoir principal : écho retentissant, rang I et II), Cité d'Origine, Concentration Sagace, l'Épée Est Aussi Puissante que la Plume, Excellence (Voie de l'héroïsme), Déciffrer les Manuscrits

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +2, Vol +7

**Caractéristiques** : For 12, Dex 15, Con 12, Int 18, Sag 16, Cha 18

**Compétences** : Art de la magie +10, Bluff +9, Concentration +6, Connaissances (arcanes) +9, Connaissances (architecture et génie civil) +9, Connaissances (géographie) +9, Connaissances (histoire) +11, Connaissances (nature) +6, Connaissances (noblesse et royauté) +6, Connaissances (religion) +6, Connaissances (art de la guerre) +6, Connaissances (plans) +5, Diplomatie +12, Intimidation +6, Perception +10, Représentation (art oratoire) +8, Représentation (instruments à corde) +8, Représentation (instruments à vent) +10, Représentation (chant) +9 et Psychologie +5

**Facteur de puissance** : 5

**Allégeance** : Bien



## SORCIERES CHADAKINE

---

### TANID

Tanid est la jeune apprentie de Mère Magri, qui est destinée à lui succéder. Elle est très belle, avec ses longs cheveux noirs ébouriffés et ses grands yeux verts où pétille une intelligence sauvage. D'apparence froide, calculatrice et cynique, elle est en réalité très vulnérable.

Spécialisée dans le talent de manipuler les animaux, elle tombe amoureuse d'Astre d'Or alors que celui-ci est en prison. Elle l'aide à s'enfuir de la prison, puis l'aide du mieux qu'elle peut à trouver la tribu perdue de Lara. Elle se sacrifie face au Klaysha invoqué par Mère Magri pour tuer Astre d'Or, pour permettre à ce dernier ainsi qu'au marchand Chan-Li de continuer leur périple. Elle se retrouve alors liée au Klaysha, tout du moins jusqu'à ce qu'Astre d'Or la libère, au seuil de la Porte d'Ombre.

Lorsque Tanid revient du plan du Daziarn en PL 5054 aux côtés d'Astre d'Or, Mère Magri parvient à retrouver sa trace. L'immonde Sorcière Chadakine la contraint alors contre sa volonté de retourner à Shuni pour être qu'elle reçoive le châtement réservé aux traîtres. Tanid sera libérée lorsque l'un des Kazims libéré par Astre d'Or dans la forêt de Longuefougère viendra à Shuni pour affronter Mère Magri et récupérer son cœur. Elle est la première à accueillir Astre d'Or suite à son triomphe face à Charatchak.

Sorcière Chadakine niveau 7 / Charminfante niveau 8 (en PL 5060)

**Endurance** : 119

**Initiative** : +4

**Vitesse de base** : 9 mètres.

**Classe d'armure** : 16 (+4 Dex, +2 bracelet de protection), 12 pris au dépourvu

**Bonus de base à l'attaque** : +7/+2

**Attaque** : bâton +10/+5 (1d6+3 / x2)

**Bonus de base à l'attaque magique** : +15/+10/+5

**Dégâts magiques de base** : 2d10

**Particularités** : Sombre Allégeance puis Indépendante, Méditation Améliorée, Combat Magique, Choix d'un Rituel (Savoir Funeste, Flammes des Anciens, Astralis Majora, Sentiers Sacrés), Lancement de Rituel I à VI, Arme Magique +4, Voix de Pouvoir I à V, Connaissances Interdites, Rite de la convocation majeure.

**Jets de sauvegarde** : Réf +9, Vig +8, Vol +11

**Caractéristiques** : For 14, Dex 18, Con 16, Int 18, Sag 14, Cha 16

**Compétences** : Art de la magie +16, Artisanat (joaillerie), Bluff +11, Concentration +11, Connaissances (arcanes) +12, Connaissances (géographie) +16, Connaissances (histoire) +12, Connaissances (nature) +14, Connaissances (plans) +14, Diplomatie +10, Intimidation +10, Psychologie +9, Renseignements +9, Représentation (comédie) +11, Survie +14 et Soins +10.

**Possessions** : athamé de maître, bracelet de protection +2, 3 pierres de pouvoir et 3 clés de sorcière.

**Facteur de puissance** : 15

**Allégeance** : Bien



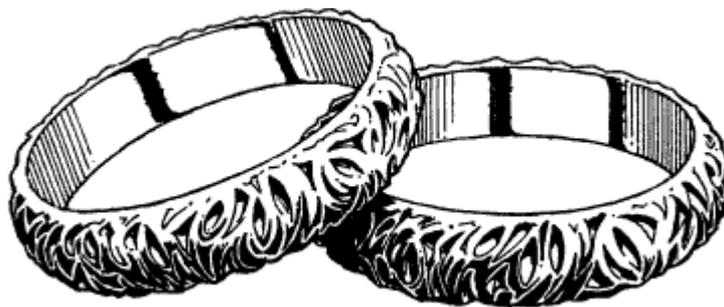
## Les Kazims

*Nous sommes les Kazims, maîtres de la vérité,  
Puissants, forts et déterminés.  
Nos cœurs de pierre sont perdus dans la nuit du mal,  
Arrachés par le tyran des ténèbres, le Démon infernal.  
Nous attendons la venue de Majdar, Astre vainqueur;  
Qu'il sonne le combat et nous repartirons reconquérir nos cœurs.*

Les Kazims, au nombre de sept, habitent le Magnamund depuis des temps immémoriaux. Appelés plus communément "les Hommes de Pierre", les Kazims se sont toujours évertués à vivre à l'écart de toute civilisation. Ils sont naturellement dotés de pouvoirs magiques, et il est par exemple impossible de mentir en leur présence car ils sont des Maîtres de la Vérité. Charatchak eut vent de leur existence. Désireux de s'emparer de leurs pouvoirs magiques, il parvint à les retrouver. Au cœur de la sombre forêt de Longuefougère, le renégat Majdar accomplit un rituel de magie noire et s'empara de leurs cœurs, siège de tous leurs pouvoirs. Privés de leurs cœurs, les Kazims restèrent paralysés durant des siècles, prisonniers de cette forêt. Lorsque Charatchak eut conquis les territoires au Sud de l'Empire Chadakine, il confia une Pierre de Kazim à chaque sorcière chargée de faire régner la loi du Roi-Sorcier dans les cités conquises. À l'aide de ces pierres, les sorcières extorquaient sans peine la vérité à toute personne soupçonnée de comploter contre la tyrannie de Charatchak. Les sorcières apprirent également à utiliser les Pierres de Kazim afin d'accroître leurs propres pouvoirs magiques.

En PL 5054, le Sorcier Majdar Astre d'Or revint du Daziarn en possession de la Pierre de Lune. Les Majdars l'orientèrent alors vers la forêt de Longuefougère où allait enfin pouvoir s'accomplir la prophétie promettant la libération des Kazims. Grâce au pouvoir de la Pierre de Lune, Astre d'Or réanima les Kazims. Ceux-ci partirent alors à la recherche de leur cœur et tuèrent impitoyablement les Sorcières. En l'absence de celles-ci, l'armée Chadakine s'effondra. C'est ainsi que la libération des Kazims ouvrit la voie vers la libération des nations opprimées du Magnamund Méridional et entraîna la chute du Roi-Sorcier...

Les Pierres de Kazim sont des boules de cristal maléfiques dégageant une lumière surnaturelle aux reflets ambrés. Les Pierres de Kazim donnent la capacité aux Sorcières Chadakines d'hypnotiser, de lire dans les pensées et même de détruire totalement la volonté de leurs victimes. Mère Magri s'en sert également pour invoquer un Klaysha qui enlèvera Tanid, sa propre apprentie, sous le regard impuissant d'Astre d'Or. Dans les mains des Sorcières Chadakines, les Pierres de Kazim apportent un bonus de +4 aux tests d'Épuisement rituel, et un bonus de +2 au score de Sagesse.



## TELLANI

Tellani a été découverte par une Charminfante, Tallada, à l'âge de 4 ans. Tallada appartient à une cabale de sorcières secrète dénommée les Filles d'Ishir du Telchos. Tallada est partie se réfugier chez les guerrières du Telchos pour élever Tellani mais elle l'a perdue alors qu'elles traversaient le désert du Telchos. Elle est alors partie à la recherche de sa fille adoptive loin de son pays, mais ne l'a pas retrouvée, car Tellani avait été secourue par une guerrière du Telchos d'un clan isolé. Tellani est donc une sorcière qui s'ignore, élevée comme une Guerrière Telchos. Elle recherche les Filles d'Ishir car les Matriarches l'ont informée de l'existence de cette organisation. Elle ignore son origine de Charminfante.

Pour le Meneur de Jeu (option) :

À son insu, elle a été repérée par l'organisation et reste sous surveillance. L'organisation souhaite en effet savoir si l'influence successive des Guerrières Telchos (de 4 à 18 ans), de ses nombreux voyages (7 ans pour parvenir au Royaume du Lyris) et des Sages du Lyris (séjour de 5 ans) en font une sorcière pouvant être intégrée dans l'organisation.

Charminfante niveau 3, Guerrière Telchos niveau 2

**Endurance** : 42

**Initiative** : +3

**Vitesse de base** : 9 mètres.

**Classe d'armure** : 16 (+3 Dex, +2 spécial Telchos), 12 pris au dépourvu

**Bonus de base à l'attaque** : +3

**Attaque** : Javelot +5 (1d6+2 / x2), dague +5 (1d4+2 / x2), bâton +5 (1d6+2 / x2)

**Bonus de base à l'attaque magique** : +3

**Dégâts magiques de base** : 1d8

**Particularités** : Indépendance, Méditation améliorée, Combat Magique, choix d'un Rituel (Passion), Lancement de Rituel I et II, Arme Magique +1, Voix de Pouvoir I, Instinct de Survie, Cri de Guerre (Vivacité du Serpent degré I).

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +8, Vol +7

**Caractéristiques** : For 14, Dex 16, Con 18, Int 16, Sag 12, Cha 15

**Compétences** : Acrobaties +6, Art de la magie +6, Artisanat (fabrication d'armes) +5, Athlétisme +6, Concentration +9, Connaissances (nature) +11, Déguisement +6, Discrétion +6, Évasion +6, Intimidation +7, Perception +5, Psychologie +7, Soins +5, Survie +6,

**Possessions** : athamé.

**Facteur de puissance** : 5

**Allégeance** : Bien



## SORCIER MAJDAR

---

La victoire d'Astre d'Or sur le Roi-Sorcier en PL 5054 rend possible la formation de nouveaux Sorciers Majdars. Astre d'Or prend en charge lui-même la formation de quelques nouveaux Sorciers Majdars, ou les charge de fédérer les anciennes communautés Majdars.

### OISEAU DU SUD

Né dans la lointaine Vaduzi, le futur Oiseau du Sud aspirait depuis tout jeune à découvrir les terres du Magnamund Méridional. Dès l'âge de 12 ans, et en compagnie d'un vieux marchand débonnaire, il voyagea de villes en villes jusqu'à arriver à Karnali. Il y vécut un temps, puis repartit, seul, laissant son vieux compagnon sur place. Sa nature vagabonde reprenant le dessus, il passa par les sept cités de l'Empire Chadakine.

Sa destinée changea le jour où il se rendit dans la cité de For-lu, dominée par la sorcière Lhasa. Voyant des brigands rouer de coup un pauvre vieillard, il se lança dans la bataille – il appréciait beaucoup cela. Il sauva le vieillard ... et resta avec lui plus qu'il ne l'aurait pensé au départ. Captivé par les récits de l'ancien temps des Majdars du vieillard, il oublia un temps sa nature fouguese. Il apprit que le vieillard était un prêtre du culte Majdar qui lui révéla qu'il avait reçu un don, celui de pratiquer les anciennes techniques Majdars.

Le vieillard lui donna son nouveau nom d'Oiseau du Sud, et lui apprit le peu qu'il savait sur les techniques Majdars transmises de génération en génération. Sachant fort bien que la formation serait incomplète, il enjoignit Oiseau du Sud à parcourir les chemins pour progresser sur la voie de Sorcier Majdar – ce qui correspondait très bien à la nature fouguese du jeune sorcier.

Oiseau du Sud est un jeune Vaduzhan d'une vingtaine d'années, prompt dans ses décisions. Il est assez énigmatique, et même parfois légèrement asocial. Malgré son âge, il a, de par ses voyages, une expérience considérable de la nature humaine. La persistance des travers humains l'a rendu cynique et sarcastique. Il bouge beaucoup, de peur d'attirer l'attention des Chadakines.

Sorcier Majdar niveau 5

**Endurance** : 26

**Volonté** : 25

**Initiative** : +2

**Vitesse de base** : 9 mètres.

**Classe d'armure** : 15 (+4 Dex, +1 Héritage doré), pris au dépourvu 11

**Bonus de base à l'attaque** : +2 base

**Attaque** : bâton +3 (1d6 / x2), dague +3 (1d4+1 / 19-20x2), lance d'arçon +3 (1d8+1 / x2), arc long +4 (1d8 / x3)

**Bonus de base à l'attaque magique** : +5

**Dégâts magiques de base** : 1d10

**Particularités** : Aura sacrée Vaduzi (page 284 Encyclopédie du Monde), Perpétuel étranger (Survie +1, Suivre une piste), Héritage doré, Art mineur (Alchimie, Communication avec les Éléments, Envoûtement, Psychomancie), Combat magique, Volonté, Âme flamboyante +1 (3 mètres), Bénédiction du destin 1/jour, Bouclier des arcanes 15

**Jets de sauvegarde** : Réf +3, Vig +2, Vol +7

**Caractéristiques** : For 12, Dex 15, Con 12, Int 18, Sag 16, Cha 18

**Compétences** : Art de la magie +10, Artisanat (fabrication d'arcs) +9, Artisanat (alchimie) +6, Concentration +6, Connaissances (arcanes) +8, Connaissances (histoire) +5, Connaissances (nature) +8, Connaissances (religion) +5, Discrétion +8, Perception +4, Profession (marchand itinérant) +3, Soins +4 et Survie +9.

**Possessions** : robe de voyage, vêtements ordinaires, baluchon, sacoche de ceinture, bâton de sorcier.

**Facteur de puissance** : 5

**Allégeance** : Bien

## CHEVALIER VAKEROS

---

### RYKE ERLUN

Né à Elzian, Ryke Erlun est un jeune Vakeros. Doté d'aptitudes physiques prometteuses et d'une profondeur spirituelle peu commune, il est remarqué par les doyens des Mages alors qu'il était âgé d'à peine 7 ans. Le jeune Ryke Erlun a passé par la suite une dizaine d'années au sein du collège Valos, à apprendre les sorts de l'école et l'art du combat, pour être amené un jour à assurer la défense du Dessi d'une manière comme de l'autre.

Le jour de ses 20 ans, par décision du Conseil des Mages, Ryke Erlun, déjà formé aux voyages de part les enseignements reçus à Valos, dut quitter le Dessi pour partir en mission et récupérer un objet de grand pouvoir, supposé perdu depuis longtemps.

Dans cette quête, Ryke Erlun connut l'errance et développa ses talents de survie. Sa quête le conduisit dans les plus grandes villes du Magnamund septentrional où il y développa ses talents sociaux et son étonnante discrétion. Cinq ans lui suffirent pour accomplir la quête, il ramena la relique au Conseil, et ce ne fut qu'à partir de ce moment que Ryke Erlun fut enfin considéré comme un adulte par les siens.

Mais le goût de l'aventure l'avait marqué à jamais et il s'arrangea pour reprendre la route le plus vite possible. Arpentant le Magnamund septentrional, Ryke Erlun a cherché à parachever ses aptitudes. Car, au fond de lui, il se considère toujours comme un orphelin, accueilli et aidé par de grands mages, une personne qui se sent redevable...

Ryke Erlun a maintenant 35 ans. Il connaît particulièrement bien le Magnamund septentrional, du fait de ses nombreux voyages. Il aide les alliés du Dessi partout où qu'il soit. Son aide est demandée et appréciée.

De taille moyenne, il n'a pas réellement le physique d'un guerrier. Cependant, sous ses habits, se cache une musculature imposante développée par une vie spartiate. Il sait que de nombreux seigneurs s'entraînent longuement pour espérer acquérir sa force et sa constitution. Son teint sombre révèle ses origines partout où il va. Comme beaucoup de chevaliers Vakeros de Valos, il est particulièrement agile.

Chevalier Vakeros niveau 5

**Endurance** : 43

**Volonté** : 18

**Initiative** : +4

**Vitesse de base** : 9 mètres.

**Classe d'armure** : 21 (+2 Dex, +7 chemise de mailles, +2 bouclier), pris au dépourvu 17

**Bonus de base à l'attaque** : +3

**Bonus de base à l'attaque (armes d'acier bleu)** : +5

**Attaque** : cimeterre en acier bleu +7 (1d8+2 / x2), dague en acier bleu +7 (1d4+1 / 19-20x2)

**Bonus de base à l'attaque magique** : +3

**Dégâts magiques de base** : 1d8

**Particularités** : Armes de Cobalt, Enfant Élu, Un Seul Peuple, Combat Magique Partiel, Magie de Bataille (Valos – Danse de Guerre, Pas Ensorcelé 1/jour), Contre-sort, Art Ancien (Élémentalisme), Manœuvre Mystique (Blessure vicieuse), Tenue du Vakeros (chemise de mailles +2)

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +7, Vol +7

**Caractéristiques** : For 14, Dex 14, Con 16, Int 18, Sag 16, Cha 12

**Compétences** : Acrobaties +8 Art de la magie +10, Concentration +6, Connaissances (arcanes) +8, Connaissances (art de la guerre) +6, Connaissances (géographie) +6, Connaissances (histoire) +6, Connaissances (religion) +5, Intimidation +5, Soins +7 et Psychologie +6.

**Possessions** : cimeterre en acier bleu, chemise de maille en acier bleu.

**Facteur de puissance** : 5

**Allégeance** : Bien