Chapitre 1 :
PNJ de l'Auberge I

- Grant
- Martha
-Lara
-Tuc
- Sakmi (barde)
- Ymir (courtisane)
- Larkfirr (maq)
- Joueurs de dés
- Marchands

Nom	Grant
Race	Humain
Sexe et genre	Masculin – Masculin
Orientation	Hétérosexuel
Âge	54
Terre natale	Velen

Profession	Aubergiste
Compétence exclusive	

Statut social	Neutre
Réputation	2

Compétences
Connaissance de la rue + 6 (INT)
Intimidation + 4 (INT)
Langues communes + 3 (INT)
Négoce +7 (INT)
Bagarre + 4 (REF)
Charisme + 5 (EMP)
Persuasion +5 (EMP)
Jeu + 7 (EMP)
Psychologie + 4 (EMP)
Résistance à la contrainte + 6 (VOL)

INT	6
REF	5
DEX	3
COR	5
VIT	4
EMP	6
TECH	4
VOL	6

CHA	0
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	20
ENC	20
REC	4

Vigueur	**Or**
0	150

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse	Tablier cuir	4
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Dague	1d6+2	-
Coup de poing	1d6	S'ajoute au poing

Services - auberge					
Nom	**Coût**	**Nom**	**Prix**	**Nom**	**Prix**
Repas simple	10	Bière	5	Liqueur	10
Bon repas	30	Vin	8	Chambre 3 pers	20
Bain chaud	16	Bain froid	8	Chambre 2 pers	30

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	5d10	-
Bourse		
Bière		
Alcahest		
Dés pipés		

Particularités dans le scénario « X »

Grant est un personnage central de l'histoire La Famine à Fey Lien. Son destin peut être tragique en fonction des choix des joueurs.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Auberge II
- Auberge III

Notes

Grant est l'aubergiste de Fey Lien, dans l'établissement aux Sept couronnes. Epoux de Martha et père de deux enfants, il gère son établissement et soutient les habitants du village comme il peut. Il est connu pour son altruisme.

Avant de s'être installé avec femmes et enfants, Grant avait accueilli les deux enfants de Laurea, une orpheline rejetée d'un village voisin, après son concubinage. Il avait accepté de les élever en échange d'une pension qu'il utilisait pour nourrir le village en temps de guerre.
Cependant, l'argent fourni par Laurea était insuffisant pour nourrir les enfants et le village sans faire couler son établissement. Il choisit donc d'abandonner les enfants dans la forêt voisine, infestée d'arachas, sans en informer Laurea pour continuer de percevoir son dû. Quand Laurea vint pour voir ses enfants, il la rejeta vivement et la chassa dans la même forêt. Il n'entendit plus jamais parler de Laurea et décida de tourner la page.

Nom	Martha
Race	Humain
Sexe et genre	Feminin – Feminin
Orientation	-
Âge	41
Terre natale	Velen

Profession	Tavernière
Compétence exclusive	L'alcool parle
	Psychologie +2 autour
d'un verre	

INT	6
REF	5
DEX	3
COR	5
VIT	4
EMP	6
TECH	4
VOL	6

CHA	-
ETOU	5
COUR	12
SAUT	2
PS	25
END	25
ENC	50
REC	5

Statut social	Neutre
Réputation	3

Compétences
Connaissance de la rue +6 (INT)
Intimidation +4 (EMP)
Langues commune +8 (INT)
Négoce +5 (INT)
Bagarre +4 (REF)
Charisme +6 (EMP)
Persuasion +7 (EMP)
Jeu +6 (EMP)
Psychologie +5 (EMP)
Résistance à la contrainte +4 (VOL)

Vigueur	**Or**
0	250

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse	Tablier en cuir	4
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Stylet	1d6	-
Poêle à frire	1d6	Stupéfaction

Services - Taverne					
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**	**Nom**	**Prix**
Repas simple	10	Bière	5	Liqueur	10
Bon repas	30	Vin	8	Chambre 3 pers	20
Bain chaud	16	Bain froid	8	Chambre 2 pers	30

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	1d10 x5	-
Bourse		
Bière	X2	
Alcahest		
Jeu de Gwynt		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Martha est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien. Son destin peut être tragique en fonction du choix des joueurs

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Auberge II
- Auberge III

Notes

Martha est la tavernière de Fey Lien, dans l'établissement aux Sept couronnes. Epouse de Grant et mère de deux enfants, elle gère l'établissement et l'éducation de ses enfants. Elle est réputée pour sa sévérité au travail.

Martha a toujours vécu à Fey Lien. Elle souhaitait changer d'horizon et partir étudier à Oxenfurt mais elle est tombée enceinte de Lara, ce qu'elle a considéré comme un frein à son aventure. Elle s'est donc établie avec Grant dans son auberge.
Sa nostalgie la pousse à vivre son aventure à travers les autres. Sous son air taciturne, elle écoutera volontiers les histoires de ses clients (bien qu'elle fasse mine du contraire).

Nom	Lara
Race	Humain
Sexe et genre	Feminin – Feminin
Orientation	-
Âge	11
Terre natale	Velen

Profession	-
Compétence exclusive	-

Statut social	
Réputation	

Compétences
Connaissance de la rue +4 (INT)
Bagarre +1 (REF)
Persuasion +2 (EMP)
Jeu +4 (EMP)
Langues commune +5 (INT)

INT	4	**CHA**	5
REF	5	**ETOU**	3
DEX	4	**COUR**	12
COR	4	**SAUT**	2
VIT	4	**PS**	15
EMP	5	**END**	15
TECH	4	**ENC**	30
VOL	4	**REC**	3

Vigueur	**Or**
0	5

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse		
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
		-

Services - Taverne					
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**	**Nom**	**Prix**
Eau	1				

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	1d6	-
Jeu de Gwynt		
Poupée		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Lara est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien. Son destin peut être tragique en fonction du choix des joueurs

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Place du Village
- Auberge III

Notes

Lara est la fille ainée de Martha et Grant. Relativement éveillée, celle-ci est assez taciturne et ne montre pas grand intérêt au village. Elle ira par contre beaucoup embêter les voyageurs avec beaucoup de questions.

Nom	Tuc
Race	Humain
Sexe et genre	Masculin – Masculin
Orientation	-
Âge	6
Terre natale	Velen

Profession	-
Compétence exclusive	-

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Connaissance de la rue +3(INT)
Bagarre +3 (REF)
Persuasion +1 (EMP)
Jeu +2 (EMP)

INT	3	**CHA**	-
REF	3	**ETOU**	3
DEX	3	**COUR**	12
COR	3	**SAUT**	2
VIT	3	**PS**	15
EMP	3	**END**	15
TECH	3	**ENC**	30
VOL	4	**REC**	3

Vigueur	**Or**
0	5

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse		
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
		-

Sorts/incantations/rituels/envoutement					
Nom	**PS**	**Description**	**Portée**	**Durée**	

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Set de dés		-
Peluche abimée		

Notes

Tuc est l'enfant de Martha et Grant, de l'établissement des sept couronnes. Enfin, si l'on en croit les rumeurs, ce serait plutôt l'enfant d'un voyageur, mais ce ne sont pas nos affaires. C'est le frère cadet de Lara.

Tuc ne parles presque à quiconque. Son bégaiement en est la cause. On aurait pourtant juré qu'il grandit dans une maison pleine d'amour qui l'aurait amené à surmonter ce handicap.

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Tuc est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien. Son destin peut être tragique en fonction du choix des joueurs

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Auberge III

Nom	Sakmi
Race	Semi-elfe
Sexe et genre	Féminin - Agenre
Orientation	Bisexuel.le
Âge	25
Terre natale	Oxenfurt

Profession	Barde
Compétence exclusive	Prestation

INT	6
REF	4
DEX	7
COR	5
VIT	4
EMP	9
TECH	5
VOL	5

CHAN	-
ETOU	5
COUR	12
SAUT	2
PS	25
END	25
ENC	50
REC	5

Statut social	Neutre
Réputation	7

Compétences
Beaux-Arts +6 (EMP)
Charisme +5 (EMP)
Connaissance de la rue +8 (INT)
Duperie +5 (EMP)
Etiquette +6 (INT)
Persuasion +6 (EMP)
Prestation +8 (EMP)
Psychologie +6 (EMP)
Représentation +8 (EMP)
Séduction +9 (EMP)

Vigueur	**Or**
0	300

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse	Corset en cuir	3
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Stylet	1d6	-

Services - Barde			
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**
Prestation à l'auberge (2h)	50	Prestation privée après-midi (3h)	100
Prestation en centre-ville (1h)	50		
Prestation privée – soirée (3h)	150		

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Mandoline		-
Viole		
Tenue de théâtre		
Bourse		
Chapeau à plume	Un chapeau bien farfelu	
Couronnes	3 x 1d6	

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Sakmi est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Place du village

Notes

Sakmi est un.e barde de passage.
Iel traverse la région en quête de sous et réputation. Iel n'as encore que peu d'expérience pour raconter les histoires en musique mais l'engouement de la passion lea pousse à partager son savoir.
Iel a suivi les enseignements de l'école d'Oxenfurt en écoutant par les fenêtres, l'inscription étant trop chère. Iel a donc beaucoup de théorie mais une dextérité peu précise qui nécessite encore quelques pratiques.

Iel se laissera facilement charmer par les voyageurs et clients, les expériences de jeunesse devant se faire.

Nom	Ymirr
Race	Demi-elfe
Sexe et genre	Féminin – Féminin
Orientation	Pansexuelle - Aro
Âge	28
Terre natale	Velen

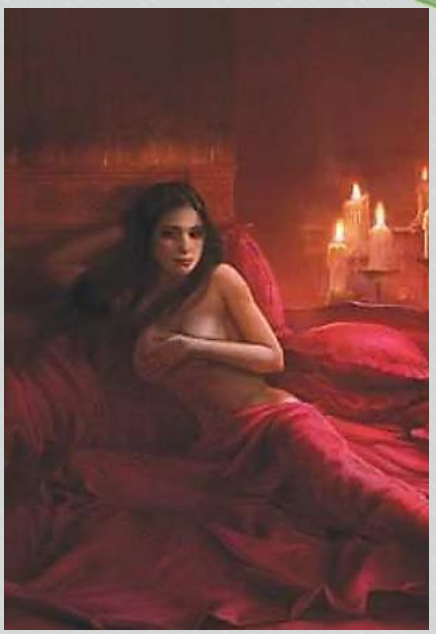
Profession	Courtisane
Compétence exclusive	Faveur
	Peut demander objet
ou services à une personne / 2jours	
Lancer de SD	

INT	6
REF	4
DEX	4
COR	4
VIT	4
EMP	8
TECH	4
VOL	7

CHA	-
ETOU	5
COUR	18
SAUT	3
PS	25
END	25
ENC	40
REC	5

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Connaissance de la rue +8 (INT)
Charisme +6 (EMP)
Duperie +6 (EMP)
Etiquette +4 (EMP)
Négoce +4 (INT)
Persuasion +7 (EMP)
Résistance à la contrainte +6 (VOL)
Séduction +6 (EMP)
Stylisme +5 (EMP)



Vigueur	**Or**
0	150

Armure

Loc	Nom	PA
Tête		-
Torse	Corset de cuir	3
Bras		
Jambe		

Armes

Nom	Dommage	Effets
Stylet	1d6	-

Sorts/incantations/rituels/envoutement

Nom	PS	Description	Portée	Durée	

Equipement

Nom	Notes	Poids
Miroir de poche		-
Bourse		
Parfum	1d6 x 3	
Maquillage		
Objet étrange	Objet longiligne en bois d'env 20 cm	

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Larkfirr est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I

Notes

Ymirr est la prostituée de passage au village. Elle est toujours accompagnée de Larkfirr.

Ymirr avait essayé de gagner sa vie sans donner de son corps pendant longtemps. Artisanat, serveuse.. Elle avait essayé pas mal de choses avant même de rencontrer Larkfirr.
Un soir, des clients ivrognes ont voulu s'en prendre à elle pour ses cheveux pointus. Larkfirr lui a certainement sauvé la vie. Ils sont partis ensemble sur la route. Ils ont essayé de gagner leur vie sans amener Ymirr a trop donner mais finalement, ils ont dû céder à cette alternative, l'argent n'étant pas monnaie courante à l'époque.
Ymirr se débrouille plutôt bien dans son travail et Larkfirr la protège des imbéciles aux mains trop fortes.

Nom	Larkfirr
Race	Elfe
Sexe et genre	Masculin – Masculin
Orientation	Hétérosexuel
Âge	64
Terre natale	Redania

Profession	Bandit
Compétence exclusive	

Statut social	
Réputation	

Compétences
Connaissance de la rue +6 (INT)
Bagarre +6 (REF)
Athlétisme +5 (DEX)
Lames courtes +5 (DEX)
Jeu +5 (EMP)
Courage +5 (VOL)
Intimidation +7 (EMP)
Vigilance +8 (INT)
Adresse +8 (DEX)

INT	6
REF	6
DEX	6
COR	6
VIT	6
EMP	4
TECH	4
VOL	7

CHA	4
ETOU	4
COUR	18
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	60
REC	6

Vigueur	**Or**
0	150

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête	Capuche renforcé	5
Torse	Gambison	4
Bras	Gambison	2
Jambe	Pantalon matelassé	5

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Dague	1d6 +2	-
Epée en acier	2d6 +4	

Sorts/incantations/rituels/envoutement					
Nom	**PS**	**Description**	**Portée**	**Durée**	

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Jeu de Gwynt		-
Cape en cuir		
Couronnes	1d6 x 3	

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Larkfirr est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I

Notes

Larkfirr est un elfe de basse réputation. Il est devenu compagnon de route puis maquerelle d'Ymirr.

Larkfirr était un bandit de bas étage. Depuis quelques temps, il enchaînait bars et bordel jusqu'à arriver à cette taverne à Oxenfurt. Près de l'entrée, il entend des rires rauques et des cris intimidants. Larkfirr évite rarement le moyen de faire tâter de son poing, et en s'approchant, constate que des ivrognes menace une fille aux oreilles pointus. Il ne lui a pas suffi plus. Ceux qu'il n'a pas tué se sont enfuis.
Larkfirr a ensuite emmené Ymirr avec lui sur la route. Ils ont essayés de survivre honnêtement, mais la monnaie n'était pas courante, ils ont décidé de pousser Ymirr à vendre son corps et Larkfirr à la protéger des abus.

Nom	Sieg
Race	Humain
Sexe et genre	Masculin – Masculin
Orientation	Hétérosexuel
Âge	35
Terre natale	Redania

Profession	Chef des bandits
Compétence exclusive	

INT	6	**CHA**	-
REF	8	**ETOU**	4
DEX	7	**COUR**	12
COR	6	**SAUT**	2
VIT	4	**PS**	35
EMP	3	**END**	35
TECH	4	**ENC**	50
VOL	6	**REC**	4

Statut social	Toléré
Réputation	2

Compétences
Vigilance +7 (INT)
Survie +6 (INT)
Bagarre +7 (REF)
Esquive/Evasion +5 (REF)
Lames courtes +5 (REF)
Arbalète +5 (DEX)
Escrime +7 (REF)
Athlétisme +5 (DEX)
Furtivité +4 (DEX)
Résilience +6 (COR)
Courage +8 (VOL)
Résistance à la magie +5 (VOL)
Résistance à la contrainte +6 (VOL)

Vigueur	**Or**
0	150

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête	Capuche renforcée	5
Torse	Brigandine	12
Bras	‘’	‘’
Jambe	Pantalon matelassé	5

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Dague	1d6	-
Epée d’acier	2d6 +4	-
Arbalète	2d6 +2	50m/ Rechargement lent

Sorts/incantations/rituels/envoutement					
Nom	**PS**	**Description**	**Portée**	**Durée**	

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Carreaux d’arbalète	X20	-
Outil d’artisan		
Couronnes	4d10	
Menottes		x2
Jet de dés		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Sieg est un personnage secondaire de l’histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Place du Village

Selon les choix des joueurs, il pourra les accompagner ou non.

Notes

Sieg est une personne relativement bourru et antipathique. Il passe son temps à faire des petits larcins de bas étages, qui relèvent plus du vol que du banditisme.

Sieg a étonnamment un passé savant. Ou presque. Il avait commencé des enseignements à une académie d’Oxenfurt mais il en a vite été mis à la porte.
Il est plutôt bien investi dans la vie communautaire du village. Lui et sa bande de « copains » réalisent des services physiques qui satisfont la plupart des villageois. Ils ferment donc les yeux sur les quelques fois où Sieg et sa bande sont un peu trop tentés par la fortune de voyageurs peu vigilants.

Nom	Reinir
Race	Humain
Sexe et genre	Féminin - féminin
Orientation	Hétérosexuelle
Âge	35
Terre natale	Velen

Profession	Homme d'arme
Compétence exclusive	Dur à cuire
	SD de sauvegarde supplémentaire

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Survie +9 (INT)
Esquive/Evasion +10 (REF)
Escrime +10 (REF)
Lames courtes +8 (DEX)
Tactique +7 (INT)
Mêlée +7 (REF)
Arbalète +9 (REF)
Athlétisme +7 (REF)
Physique +7 (COR)
Courage +10 (VOL)
Intimidation +12 (VOL)
Langues communes +8 (INT)

INT	7
REF	14
DEX	14
COR	8
VIT	6
EMP	8
TECH	8
VOL	8

CHA	8
ETOU	8
COUR	18
SAUT	3
PS	40
END	40
ENC	80
REC	8

Vigueur	**Or**
0	300

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête	Heaume	20
Torse	Armure de plates	20
Bras	"	"
Jambe	Jambières de plates	20

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Gleddyf	3d6 +2	-
Poignard	2d6+2	
Arbalète	4d6 +2	100m/Rechargement lent

Services – Homme d'arme			
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
		-

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Reinir est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Place du village

Il peut aussi intervenir pour calmer les joueurs s'ils font des excès illégaux.

Notes

Reinir est une des commandants du baron. La seule femme. Cela est très étonnant, au vu du caractère très misogyne de la majorité des soldats du barons. Mais généralement, ceux-ci se taisent et retournent leur veste quand Reinir passe devant eux.
En effet, celle-ci ne perd pas une seule rixe et n'hésite pas à recadrer les soldats qui oseraient la critiquer.
Reinir est un des rares commandants du baron qui n'exploite pas illégalement la population. Les villageois la respectent et la considèrent hautement pour son intégrité.
S'il arrivait malheur à Reinir à cause des joueurs, les villageois ne les remercieraient certainement pas…

Nom	Detlev
Race	Humain
Sexe et genre	Masculin - masculin
Orientation	Hétérosexuel
Âge	35
Terre natale	Velen

Profession	Homme d'arme
Compétence exclusive	Dur à cuire

INT	6
REF	9
DEX	7
COR	6
VIT	4
EMP	3
TECH	3
VOL	6

CHA	-
ETOU	6
COUR	12
SAUT	2
PS	30
END	30
ENC	60
REC	6

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Survie +5 (INT)
Esquive/Evasion +7 (REF)
Archerie +5 (REF)
Bagarre +6 (REF)
Escrime +7 (REF)
Lames courtes +5 (REF)
Mêlée +6 (REF)
Physique +4 (COR)
Courage +5 (VOL)
Intimidation +5 (VOL)

Vigueur	**Or**
0	300

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse	Brigandine	12
Bras	"	"
Jambe	Pantalon renforcé	8

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Epée longue de fer	2d6 +2	-
Arbalète de poing	2d6+2	50m/Rechargement lent

Services – Homme d'arme			
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Carreaux d'arbalète		X25
Sacoche		
Couronnes		
Dés pipés		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Detlev est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Place du village

Il peut aussi intervenir pour calmer les joueurs s'ils font des excès illégaux.

Notes

Detlev est un des hommes du baron sanglant.
Detlev est un voyou qui ne supporte pas les ordres de Reinir. Celle-ci l'empêche d'abuser des habitants de la région pour ses vices, que ce soit argent ou femme.
Si vous lui proposez l'un des deux, il acceptera votre demande sans poser de questions.
Si Reinir est dans les parages et que vous lui demandez de se mutiner c'est une autre histoire. Detlev n'est pas suffisamment fou pour accepter. Il sait qu'il ne fait pas le poids face à ce monstre du combat qu'est son commandant.

Nom	Souda
Race	Humain
Sexe et genre	Masculin - masculin
Orientation	Hérérosexuel
Âge	37
Terre natale	Velen

Profession	Homme d'arme
Compétence exclusive	Dur à cuire

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Survie +5 (INT)
Esquive/Evasion +7 (REF)
Archerie +5 (REF)
Bagarre +6 (REF)
Escrime +7 (REF)
Lames courtes +5 (REF)
Mêlée +6 (REF)
Physique +4 (COR)
Courage +5 (VOL)
Intimidation +5 (VOL)

INT	6
REF	8
DEX	7
COR	6
VIT	4
EMP	4
TECH	3
VOL	5

CHA	-
ETOU	5
COUR	12
SAUT	2
PS	25
END	25
ENC	60
REC	5

Vigueur	**Or**
0	300

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse	Brigandine	12
Bras	"	"
Jambe	Pantalon renforcé	8

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Epée longue de fer	2d6 +2	-
Arc court	3d6+3	100m

Services – Homme d'arme			
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Flèches courtes		X25
Sacoche		
Couronnes	3d6+4	

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Souda est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Place du village

Il peut aussi intervenir pour calmer les joueurs s'ils font des excès illégaux.

Notes

Souda est un des hommes du baron sanglant.
Il est relativement fidèle aux ordres de Reinir, qu'il respecte pour sa force et son intégrité.
Si Reinir lui en donne l'ordre, il ne fuira pas le combat.

Nom	Rams
Race	Humain
Sexe et genre	Masculin - masculin
Orientation	Hétérosexuel
Âge	37
Terre natale	Velen

Profession	Homme d'arme
Compétence exclusive	Dur à cuire

INT	6
REF	8
DEX	7
COR	6
VIT	4
EMP	4
TECH	3
VOL	5

CHA	-
ETOU	5
COUR	12
SAUT	2
PS	25
END	25
ENC	60
REC	5

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Survie +5 (INT)
Esquive/Evasion +7 (REF)
Archerie +5 (REF)
Bagarre +6 (REF)
Escrime +7 (REF)
Lames courtes +5 (REF)
Mêlée +6 (REF)
Physique +4 (COR)
Courage +5 (VOL)
Intimidation +5 (VOL)

Vigueur	**Or**
0	300

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse	Brigandine	12
Bras	‘’	‘’
Jambe	Pantalon renforcé	8

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Epée longue de fer	2d6 +2	-
Arbalète de poing	2d6+2	50m/Rechargement lent

Services – Homme d'arme			
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Carreaux d'arbalète		X25
Sacoche		
Couronnes	3d6+4	
Porte-bonheur		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Rams est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Place du village

Il peut aussi intervenir pour calmer les joueurs s'ils font des excès illégaux.

Notes

Rams est un des hommes du baron sanglant.
Rams est un homme lâche. Le sergent du baron l'a aloué à l'escouade de Reinir en espérant qu'il se durcisse, mais il ne respecte les ordres que par peur du commandant, pas par loyauté.

Chapitre 2 :
Ferme et rivière

Bertholt, Erken, Miren

Nom	Erken
Race	Nain
Sexe et genre	Masculin – Masculin
Orientation	Homosexuel
Âge	41
Terre natale	Velen

Profession	Paysan
Compétence exclusive	-

Statut social	Toléré
Réputation	1

Compétences
Survie +5 (INT)
Bagarre +5 (REF)
Athlétisme +5 (DEX)
Physique +5 (COR)
Résilience +5 (COR)
Jeu +5 (EMP)
Artisanat +5 (TECH)
Premiers soins +4 (TECH)
Courage +3 (VOL)

INT	4
REF	5
DEX	5
COR	5
VIT	4
EMP	7
TECH	6
VOL	6

CHA	-
ETOU	5
COUR	12
SAUT	2
PS	25
END	25
ENC	50
REC	5

Vigueur	**Or**
0	155

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse	Veste en cuir épais	3
Bras	Veste en cuir épais	2
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Fourche	2d6 +2	-
Crochet de berger	1d6 -2	

Services – Paysan					
Nom	**Coût**	**Nom**	**Coût**	**Nom**	**Coût**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	2d6	-
Jeu de dés		
Portrait de famille		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Erken est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Ferme et rivière

Notes

Erken est l'époux de Breloth. Contrairement à son partenaire, il est beaucoup plus avenant et souriant.

Erken a toujours vécu à Fey Lien. Il a rencontré Breloth à son arrivée au village et l'a conseillé sur la ferme où s'établir. Le courant a fait qu'il s'y sont établis ensemble.
La plupart des villageois préfèrent commercer avec Erken, et ça convient au duo puisqu'Erken est bien meilleur en affaire.

Nom	Breloth
Race	Nain
Sexe et genre	Masculin – Masculin
Orientation	Homosexuel
Âge	55
Terre natale	Mahakam

Profession	Paysan
Compétence exclusive	-

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Survie +6 (INT)
Bagarre +5 (REF)
Athlétisme +5 (DEX)
Physique +5 (COR)
Résilience +5 (COR)
Jeu +4 (EMP)
Artisanat +5 (TECH)
Premiers soins +6 (TECH)
Courage +6 (VOL)

INT	3
REF	6
DEX	7
COR	6
VIT	4
EMP	4
TECH	7
VOL	6

CHA	-
ETOU	6
COUR	12
SAUT	2
PS	30
END	30
ENC	60
REC	6

Vigueur	**Or**
0	200

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse	Veste en cuir épais	3
Bras	Veste en cuir épais	2
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Fourche	2d6 +2	-
Faucille	1d6 +2	

Services - Paysan					
Nom	**Coût**	**Nom**	**Coût**	**Nom**	**Coût**
Peau de bête	10	Pain	2	Fourrure de faible qualité	15
Lait	3	Repas modeste	4		
Farine de blé	1	Cuir de faible qualité	7		

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	1d6x2	-
Jeu de gwynt		
Flasque d'alcool		
Patte de lapin	Porte bonheur	

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Breloth est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Ferme et rivière

Notes

Breloth est un fermier nain relativement bourru. Il vit en couple avec Erken, son compagnon. Breloth tient en particulier à sa famille, il abandonnera facilement son pays et ses principes pour assurer le bien de sa famille.

Breloth a depuis quelques années déjà établi sa ferme à Fey Lien. Celle-ci est plutôt proche de la forêt, ce qui est pratique pour chercher du bois, mais seul Breloth s'en occupe car il se méfie des bêtes qui y rodent. Depuis quelques semaines, des rations entières de nourriture disparaissent au beau milieu de la nuit, sans même que Breloth n'ait entendu quoi que ce soit. Il a déjà monté la garde toute une nuit, sans rien entendre ni voir, mais le matin tout avait disparu.
La fiabilité de ses ventes en pâtissent… Les prochains mois s'annoncent difficiles si ce phénomène continue de se produire.

Nom	Miren
Race	Humain
Sexe et genre	Masculin – Masculin
Orientation	-
Âge	5
Terre natale	Velen

Profession	-
Compétence exclusive	-

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Bagarre +3 (REF)
Athlétisme +1 (DEX)
Physique +1 (COR)
Jeu +2 (EMP)
Courage +1 (VOL)

INT	3
REF	4
DEX	3
COR	2
VIT	4
EMP	3
TECH	4
VOL	4

CHA	-
ETOU	3
COUR	12
SAUT	2
PS	15
END	15
ENC	20
REC	3

Vigueur	**Or**
0	5

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse		
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
		-

Sorts/rituels/envoutements					
Nom	**PA**	**Description**	**Portée**	**Durée**	

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	1d6	-
Ours en peluche		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Miren est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Ferme et rivière

Notes

Miren est l'enfant adoptif de Breloth et Erken. Il est encore très jeune, donc timide et peu sociable

Miren a été adopté par Breloth et Erken alors qu'il n'était qu'on nourisson. Les deux nains se sont montrés très doux et charitable. Un visage que les stéréotypes ne voient pas chez les nains.
Ermin n'étant encore que très jeune, il est relativement timide. Il passe la majorité de son temps dans les jambes d'Erken.

Chapitre 3A : Auberge II

Grant et Martha

Nom	Grant
Race	Humain
Sexe et genre	Masculin – Masculin
Orientation	Hétérosexuel
Âge	54
Terre natale	Velen

Profession	Aubergiste
Compétence exclusive	

Statut social	Neutre
Réputation	2

Compétences
Connaissance de la rue + 6 (INT)
Intimidation + 4 (INT)
Langues communes + 3 (INT)
Négoce +7 (INT)
Bagarre + 4 (REF)
Charisme + 5 (EMP)
Persuasion +5 (EMP)
Jeu + 7 (EMP)
Psychologie + 4 (EMP)
Résistance à la contrainte + 6 (VOL)

INT	6
REF	5
DEX	3
COR	5
VIT	4
EMP	6
TECH	4
VOL	6

CHA	0
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	20
ENC	20
REC	4

Vigueur	**Or**
0	150

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse	Tablier cuir	4
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Dague	1d6+2	-
Coup de poing	1d6	S'ajoute au poing

Services - auberge					
Nom	**Coût**	**Nom**	**Prix**	**Nom**	**Prix**
Repas simple	10	Bière	5	Liqueur	10
Bon repas	30	Vin	8	Chambre 3 pers	20
Bain chaud	16	Bain froid	8	Chambre 2 pers	30

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	5d10	-
Bourse		
Bière		
Alcahest		
Dés pipés		

Particularités dans le scénario « X »

Grant est un personnage central de l'histoire La Famine à Fey Lien. Son destin peut être tragique en fonction des choix des joueurs.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Auberge II
- Auberge III

Notes

Grant est l'aubergiste de Fey Lien, dans l'établissement aux Sept couronnes. Epoux de Martha et père de deux enfants, il gère son établissement et soutient les habitants du village comme il peut. Il est connu pour son altruisme.

Avant de s'être installé avec femmes et enfants, Grant avait accueilli les deux enfants de Laurea, une orpheline rejetée d'un village voisin, après son concubinage. Il avait accepté de les élever en échange d'une pension qu'il utilisait pour nourrir le village en temps de guerre.
Cependant, l'argent fourni par Laurea était insuffisant pour nourrir les enfants et le village sans faire couler son établissement. Il choisit donc d'abandonner les enfants dans la forêt voisine, infestée d'arachas, sans en informer Laurea pour continuer de percevoir son dû. Quand Laurea vint pour voir ses enfants, il la rejeta vivement et la chassa dans la même forêt. Il n'entendit plus jamais parler de Laurea et décida de tourner la page.

Nom	Martha
Race	Humain
Sexe et genre	Feminin – Feminin
Orientation	-
Âge	41
Terre natale	Velen

Profession	Tavernière
Compétence exclusive	L'alcool parle
	Psychologie +2 autour
d'un verre	

INT	6
REF	5
DEX	3
COR	5
VIT	4
EMP	6
TECH	4
VOL	6

CHA	-
ETOU	5
COUR	12
SAUT	2
PS	25
END	25
ENC	50
REC	5

Statut social	Neutre
Réputation	3

Compétences
Connaissance de la rue +6 (INT)
Intimidation +4 (EMP)
Langues commune +8 (INT)
Négoce +5 (INT)
Bagarre +4 (REF)
Charisme +6 (EMP)
Persuasion +7 (EMP)
Jeu +6 (EMP)
Psychologie +5 (EMP)
Résistance à la contrainte +4 (VOL)

Vigueur	**Or**
0	250

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse	Tablier en cuir	4
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Stylet	1d6	-
Poêle à frire	1d6	Stupéfaction

Services - Taverne					
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**	**Nom**	**Prix**
Repas simple	10	Bière	5	Liqueur	10
Bon repas	30	Vin	8	Chambre 3 pers	20
Bain chaud	16	Bain froid	8	Chambre 2 pers	30

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	1d10 x5	-
Bourse		
Bière	X2	
Alcahest		
Jeu de Gwynt		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Martha est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien. Son destin peut être tragique en fonction du choix des joueurs

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Auberge II
- Auberge III

Notes

Martha est la tavernière de Fey Lien, dans l'établissement aux Sept couronnes. Epouse de Grant et mère de deux enfants, elle gère l'établissement et l'éducation de ses enfants. Elle est réputée pour sa sévérité au travail.

Martha a toujours vécu à Fey Lien. Elle souhaitait changer d'horizon et partir étudier à Oxenfurt mais elle est tombée enceinte de Lara, ce qu'elle a considéré comme un frein à son aventure. Elle s'est donc établie avec Grant dans son auberge.
Sa nostalgie la pousse à vivre son aventure à travers les autres. Sous son air taciturne, elle écoutera volontiers les histoires de ses clients (bien qu'elle fasse mine du contraire).

Chapitre 3B
Place du Village

Régis, Sieg, joueurs de dés, marchands, mamies et enfants

Nom	Régis
Race	Vampire supérieur
Sexe et genre	Masculin – Masculin
Orientation	inconnue
Âge	300 +
Terre natale	inconnue

Profession	Alchimiste
Compétence exclusive	Connaissances des plantes
Moitié de SD aux lancers de connaissances des plantes	

INT	14
REF	10
DEX	10
COR	-
VIT	10
EMP	10
TECH	14
VOL	14

CHA	-
ETOU	10
COUR	30
SAUT	6
PS	100
END	100
ENC	100
REC	10

Statut social	Neutre
Réputation	3

Compétences
Déduction + 8 (INT)
Education + 8 (INT)
Langues anciennes +6 (INT)
Langues commune + 6 (INT)
Survie + 8 (INT)
Furtivité + 6 (DEX)
Psychologie + 8 (EMP)
Intimidation + 10 (VOL)
Incantation + 10 (VOL)
Connaissances des plantes +8

Vigueur	**Or**
10	850

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse	Veste cuir	3
Bras	Veste cuir	2
Jambe	Pantalon cuir	4

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Dague	1d6 +2	-
Epee longue en acier	2d6 +4	

Services - herboristerie					
Nom	**Coût**	**Nom**	**Prix**	**Nom**	**Prix**
Sang de Falka (+ 1d6 dég)	50	Feu zerrikanien (inflammable)	65	Loriot doré (anti poison)	40
Adhésif alchimique (colle)	28	Ami de l'empoisonneur (détecte poison)	16	Venin noir (poison immédiat)	45
Encre invisible	15	Potion d'endurance (rend 3d6 d'END)	75	Chloroforme (somnolant)	36

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	100	-
Instruments chirurgicaux		
Ensemble d'alchimie		
Outils de voleur		
Outils d'artisan		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Régis est un personnage seconadaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Place du Villagge

Selon les choix des joueurs, il pourra les accompagner ou non.

Notes

Régis est une personne très éduquée et sociable. Il est aussi un vampire supérieur qui a cotoyé les plus grands aventuriers, comme Géralt de Riv.

Régis est un vampire supérieur qui a connu la Conjonction des Sphères. Il a notamment accompagné Géralt dans sa quête de retrouver Ciri.
Il est en ce moment à Fey Lien enn chemin pour Oxenfurt. Il s'est arrêté plus longuement à Fey Lien pour y chercher quelques herbes communes et entendre plus de détails sur les dernières rumeurs au sujet des rations disparues.
Jusqu'ici, les villageois ne s'approchent pas de Régis. Leur instinct leur dit de faire le contraire…

Attention : Régis est un vampire « végétarien ». Il ne mange pas de sang, mais la présence de sang humain le perturbe. Il fuira toute situation l'amenant à une tentation.

Nom	Petra
Race	Humain
Sexe et genre	Féminin - féminin
Orientation	Hétérosexuelle
Âge	51
Terre natale	Velen

Profession	Paysan
Compétence exclusive	

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Connaissance de la rue + 6 (INT)
Intimidation + 4 (INT)
Langues communes + 8 (INT)
Négoce +3 (INT)
Bagarre + 4 (REF)
Charisme + 5 (EMP)
Persuasion +5 (EMP)
Jeu + 7 (EMP)
Psychologie + 4 (EMP)
Résistance à la contrainte + 6 (VOL)

INT	3
REF	4
DEX	5
COR	5
VIT	4
EMP	7
TECH	5
VOL	5

CHA	-
ETOU	5
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	20
ENC	50
REC	5

Vigueur	**Or**
0	300

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		
Torse		
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Stylet	1d6	-

Services - Paysan			
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Dés pipés		-
Alcahest		
Nécessaire de couture		
Sacoche		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Petra est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Place du village

Notes

Petra est une simple paysanne du village de Fey Lien. Etant une femme, les joueurs ont tendance à se méfier en jouant avec elle, puisqu'ils la suspectent de tricherie. A juste titre.
Mais bon. Qui lui en voudrait de faire perdre leur argent à ces bougres d'idiots ?

Nom	Hannes
Race	Humain
Sexe et genre	Masculin – Masculin
Orientation	Hétérosexuel
Âge	47
Terre natale	Velen

Profession	Paysan
Compétence exclusive	

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Connaissance de la rue + 6 (INT)
Intimidation + 4 (INT)
Langues communes + 3 (INT)
Négoce +3 (INT)
Bagarre + 4 (REF)
Charisme + 5 (EMP)
Persuasion +5 (EMP)
Jeu + 7 (EMP)
Psychologie + 4 (EMP)
Résistance à la contrainte + 6 (VOL)

INT	2
REF	5
DEX	3
COR	4
VIT	4
EMP	4
TECH	4
VOL	5

CHA	-
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	20
ENC	20
REC	4

Vigueur	**Or**
0	80

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse		
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Couteau large	1d6 +1	-

Services - Paysan					
Nom	**Coût**	**Nom**	**Prix**	**Nom**	**Prix**
Patate chaude	5				

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	1d10 x 5	-
Bourse		
Bière		
Alcahest		
Dés pipés		

Notes

Hannes est un paysan du village de Fey Lien.
Hannes est un père de famille peu fidèle. Il a toujours vécu à Velen et sa vie n'offre pas beaucoup de rêves. Il passe ses journées à jouer aux jeux pour passer le temps et échapper à sa vie morose.

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Hannes est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Place du Village

Nom	Ilse
Race	Humain
Sexe et genre	Masculin – Masculin
Orientation	Hétérosexuel
Âge	49
Terre natale	Velen

Profession	Paysan
Compétence exclusive	

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Connaissance de la rue + 6 (INT)
Intimidation + 4 (INT)
Langues communes + 3 (INT)
Négoce +7 (INT)
Bagarre + 4 (REF)
Charisme + 5 (EMP)
Persuasion +5 (EMP)
Jeu + 7 (EMP)
Psychologie + 4 (EMP)
Résistance à la contrainte + 6 (VOL)

INT	6
REF	5
DEX	3
COR	5
VIT	4
EMP	6
TECH	4
VOL	6

CHA	-
ETOU	5
COUR	12
SAUT	2
PS	25
END	25
ENC	50
REC	5

Vigueur	**Or**
0	80

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse		
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Dague	1d6	-

Services - Paysan					
Nom	**Coût**	**Nom**	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	1d6 +4	-
Bourse		
Bière		
Alcahest		
Dés pipés		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Ilse est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Place du Village

Notes

Ilse est un paysan du village de Fey Lien.
Ilse est relativement fainéant et laisse la majorité du travail de la ferme à sa femme, pendant que lui passe ses soirées aux jeux.

Que vous lui proposiez du gwynt ou des dés, Ilse sera partant.
Ne mentionnez pas son devoir familial cependant. Le dernier qui a fait ça a perdu une dent. Mais il faudrait être idiot pour parler de responsabilités à un ivrogne…

Nom	Jelena
Race	Humain
Sexe et genre	Féminin - Féminin
Orientation	-
Âge	75
Terre natale	Velen

Profession	Paysanne
Compétence exclusive	-

Statut social	Neutre
Réputation	

Compétences
Connaissance de la rue +8 (INT)
Langues commune +8 (INT)
Persuasion +6 (EMP)
Jeu +5 (EMP)
Duperie +6 (EMP)
Intimidation +6 (EMP)

INT	6
REF	3
DEX	5
COR	3
VIT	4
EMP	7
TECH	5
VOL	5

CHA	5
ETOU	3
COUR	12
SAUT	2
PS	15
END	15
ENC	30
REC	3

Vigueur	**Or**
0	75

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse		
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
		-

Services - Paysanne					
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	1d6	-
Jeu de Gwynt		
Pierre	X 5	

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Jelena est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Place du Village

Notes

Jelena est une des vieilles du village.
Elle a abandonné la nouvelle génération, lui paraissant stupide et orgueilleuse.
Elle n'ira pas discuter avec des étrangers. Mais avec le groupe des anciennes, le bavardage est de mise et moult informations passent et brassent par elles.

Nom	Porine
Race	Humain
Sexe et genre	Féminin - Féminin
Orientation	-
Âge	84
Terre natale	Velen

Profession	Paysanne
Compétence exclusive	-

Statut social	
Réputation	

Compétences
Connaissance de la rue +8 (INT)
Langues commune +8 (INT)
Persuasion +6 (EMP)
Jeu +5 (EMP)
Duperie +8 (EMP)
Intimidation +8 (EMP)

INT	6
REF	3
DEX	5
COR	2
VIT	4
EMP	7
TECH	5
VOL	5

CHA	7
ETOU	3
COUR	12
SAUT	2
PS	15
END	15
ENC	20
REC	3

Vigueur	**Or**
0	75

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse		
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
		-

Services - Paysanne					
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	1d6	-
Boussole		
Gourde		
Outils d'artisanat		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Porine est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Place du Village

Notes

Porine est une des vieilles du village.
Elle est née dans le village mais a vécu moult aventures. Maintenant que les articulations lui cèdent, elle vie de nouvelles aventures par procuration. Elle encourage vivement les enfants du village à découvrir toujours de nouvelles choses.
C'est la vieille la plus intriguée par les phénomènes récents du village, l'anodin lui changeant du quotidien de la retraite.

Nom	Nanaba
Race	Humain
Sexe et genre	Féminin - Féminin
Orientation	-
Âge	84
Terre natale	Velen

Profession	Herboriste
Compétence exclusive	-

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Connaissance de la rue +8 (INT)
Langues communes +8 (INT)
Persuasion +6 (EMP)
Jeu +5 (EMP)
Duperie +5 (EMP)
Intimidation +5 (EMP)
Incantation +4 (VOL)
Enseignement +8 (INT)

INT	7
REF	3
DEX	5
COR	3
VIT	4
EMP	7
TECH	5
VOL	5

CHA	-
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	25
END	20
ENC	30
REC	4

Vigueur	**Or**
0	5

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse		
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
		-

Services - -					
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	1d6	-
Jeu de Gwynt		
Pierre	X 5	

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Nanaba est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Place du Village

Notes

Nanaba est une des vieilles du village.
Elle apporte enseignement et conseils aux nouvelles générations.
Elle est assez patiente, pour autant elle est aussi bavarde. Il n'est pas recommandé de lui confier des secrets.

Nom	Fiene
Race	Humain
Sexe et genre	Féminin - Féminin
Orientation	-
Âge	82
Terre natale	Velen

Profession	Paysanne
Compétence exclusive	-

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Connaissance de la rue +8 (INT)
Langues commune +8 (INT)
Persuasion +8 (EMP)
Jeu +6 (EMP)
Duperie +6 (EMP)
Intimidation +6 (EMP)

INT	6
REF	3
DEX	5
COR	2
VIT	4
EMP	7
TECH	5
VOL	5

CHA	5
ETOU	3
COUR	12
SAUT	2
PS	15
END	15
ENC	20
REC	3

Vigueur	**Or**
0	75

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse		
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
		-

Services - Taverne					
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	1d6	-
Aiguille à crochet		
Laine		
Aiguilles à tricoter		
Miroir de poche		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Fiene est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Place du Village

Notes

Fiene est une des vieilles du village.
Elle est très tendre avec les enfants. Les parents du village lui confient souvent. Elle leur tricote vêtements et accessoire avec la laine de ses moutons.
Elle sait apporter réconfort et conseil tendre au besoin. Elle sent l'âme d'une romantique.

Nom	Priscilla
Race	Humain
Sexe et genre	Féminin - Féminin
Orientation	-
Âge	10
Terre natale	Velen

Profession	-
Compétence exclusive	-

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Connaissance de la rue +4 (INT)
Bagarre +3 (REF)
Persuasion +1 (EMP)
Jeu +2 (EMP)

INT	4	**CHA**	5
REF	5	**ETOU**	4
DEX	4	**COUR**	12
COR	4	**SAUT**	2
VIT	4	**PS**	20
EMP	5	**END**	20
TECH	4	**ENC**	20
VOL	4	**REC**	4

Vigueur	**Or**
0	5

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse		
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
		-

Services - Taverne					
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	1d6	-
Jeu de Gwynt		
Pierre	X 5	

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Priscilla est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Place du Village

Notes

Priscilla est une enfant du village assez discrète. Elle insiste à aider ses parents, mais file parfois en douce jouer avec les copains de temps en temps.

Nom	Cark
Race	Humain
Sexe et genre	Masculin - Masculin
Orientation	-
Âge	10
Terre natale	Velen

Profession	-
Compétence exclusive	-

INT	4
REF	5
DEX	4
COR	5
VIT	4
EMP	5
TECH	4
VOL	4

CHA	-
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	20
ENC	20
REC	4

Statut social	
Réputation	

Compétences
Connaissance de la rue (INT)
Bagarre
Persuasion (EMP)
Jeu (EMP)

Vigueur	**Or**
0	5

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse		
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
		-

Services - Taverne					
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	1d6	-
Jeu de Gwynt		
Pierre	X 5	

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Cark est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Place du Village

Notes

Cark est un enfant du village assez virulent. Il tient tête à ses parents, contre les conseils de ses copains.

Nom	Daz
Race	Nain
Sexe et genre	Masculin - Masculin
Orientation	Bisexuel - Aro
Âge	65
Terre natale	Mahakam

Profession	Artisan
Compétence exclusive	

Statut social	Toléré
Réputation	1

Compétences
Connaissances de la rue +4 (INT)
Education +4 (INT)
Athlétisme + 6 (DEX)
Négoce + 7 (INT)
Physique + 6 (COR)
Résilience + 5 (COR)
Beaux-arts +4 (EMP)
Persuasion + 6 (EMP)
Alchimie + 1 (TECH)
Artisanat + 7 (TECH)

INT	5
REF	3
DEX	5
COR	6
VIT	4
EMP	5
TECH	8
VOL	6

CHA	-
ETOU	6
COUR	12
SAUT	2
PS	30
END	30
ENC	60
REC	6

Vigueur	**Or**
0	300

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse	Tablier en cuir	4
Bras	Gants de cuir	2
Jambe	Protection cuir	4

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Masse d'arme	5d6	-
Epee longue de fer	2d6 +2	

Services - Armurerie			
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**
Réparation simple - arme	50		
Réparation simple - armure	50		
Epée longue en acier	170		

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	1d6	-
Ensemble d'alchimie		
Sablier		
Herbes engourdissantes	X 5	
Fluide stérilisant		
Instruments chirurgicaux		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Daz est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Place du Village

Notes

Daz est l'armurier du comté.
Il a eu un enseignement de forgeron mais celui-ci a voulu retracer ses origines de Mahakam en étudiant les armures. Ainsi, il a des savoirs mixtes mais pas nécessairement complexe. Mais cela suffit amplement pour que les villages du coin et voyageurs puissent compter sur lui pour quelques commissions.

Il est assez familier et confiant, puisqu'il a su se faire un nom dans la région et quelques relations.

Nom	Sihan
Race	Demi-elfe
Sexe et genre	Féminin - Féminin
Orientation	Homosexuelle
Âge	65
Terre natale	Aedirn

Profession	Herboriste
Compétence exclusive	Connaissance des plantes

INT	8
REF	3
DEX	5
COR	5
VIT	4
EMP	7
TECH	7
VOL	5

CHA	-
ETOU	5
COUR	12
SAUT	2
PS	25
END	25
ENC	50
REC	5

Statut social	Toléré
Réputation	1

Compétences
Alchimie +7 (INT)
Négoce +5 (INT)
Charisme +5 (EMP)
Déduction +5 (INT)
Résilience +5 (VOL)
Premiers soins +5 (INT)
Psychologie +5 (EMP)
Enseignement +6 (INT)
Survie +7 (INT)

Vigueur	**Or**
0	300

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse		
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Dague	1d6 +2	-

Services - Herboristerie			
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**
Quebrith-sol (anti-douleur pendant 1h)	30	Caelum + Hydragenum (energisant fort)	15
Hydragenum+Rebis (guérison empoisonnement)	50	Verneuille (apaisant)	10
Fulgur + Sol (simule la mort pendant 1h)	55		

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	1d6	-
Ensemble d'alchimie		
Sablier		
Herbes engourdissantes	X 5	
Fluide stérilisant		
Instruments chirurgicaux		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Sihan est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Place du Village

Notes

Sihan est une herboriste de passage.
La région de Velen n'a pas beaucoup d'herbes convoitées par un herboriste. Mais on peut y trouver la majorité des herbes communes.
Sihan se contente donc de quelques voyages et échanges pour obtenir des perles rares, mais pour réussir à vendre régulièrement, celle-ci a une caravane. Elle fait ainsi le tour de la région régulièrement. Juste assez fréquemment pour avoir une clientèle régulière.
Les villageois de Fey Lien savent qu'ils peuvent compter sur Sihan les quelques jours avant et le jour de la pleine Lune.

Nom	Holger
Race	Humain
Sexe et genre	Féminin - Masculin
Orientation	Hérérosexuel
Âge	37
Terre natale	Velen

Profession	Artisan
Compétence exclusive	Atelier d'artisan
	Schémas de fabrication
Disponibles en atelier	

INT	4
REF	3
DEX	4
COR	5
VIT	2
EMP	3
TECH	8
VOL	3

CHA	2
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	20
ENC	20
REC	4

Statut social	Toléré
Réputation	1

Compétences
Négoce +1 (INT)
Survie +3 (INT)
Bagarre +3 (REF)
Physique +4 (COR)
Résilience +5 (COR)
Persuasion +2 (EMP)
Alchimie/Artisanat + 9 (TECH)
Courage +2 (VOL)
Résistance à la contrainte +3 (VOL)

Vigueur	**Or**
0	300

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse	Tablier en cuir	4
Bras	Gants de cuir	2
Jambe	Protection cuir	4

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Dague	1d6	-

Services - Artisan			
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**
Réparation outil d'artisan	5	Réparation moyenne ampleur (meuble)	45
Réparation de grande ampleur (maison)	100		
Construction de grande ampleur (maison)	1000		

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couronnes	1d6	-
Outils d'artisan		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Holger est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Place du Village

Notes

Holger est un artisan de longue date.
Il travaille en équipe, mais le jour où nos aventuriers passent, c'est lui qui est de garde à la boutique pour alpaguer quelques clients et récupérer de nouveaux contrats.
Il aura aussi les outils pour raccommoder quelques outils.

Nom	Sieg
Race	Humain
Sexe et genre	Masculin – Masculin
Orientation	Hétérosexuel
Âge	35
Terre natale	Redania

Profession	Chef des bandits
Compétence exclusive	

INT	6	**CHA**	-
REF	8	**ETOU**	4
DEX	7	**COUR**	12
COR	6	**SAUT**	2
VIT	4	**PS**	35
EMP	3	**END**	35
TECH	4	**ENC**	50
VOL	6	**REC**	4

Statut social	Toléré
Réputation	2

Compétences
Vigilance +7 (INT)
Survie +6 (INT)
Bagarre +7 (REF)
Esquive/Evasion +5 (REF)
Lames courtes +5 (REF)
Arbalète +5 (DEX)
Escrime +7 (REF)
Athlétisme +5 (DEX)
Furtivité +4 (DEX)
Résilience +6 (COR)
Courage +8 (VOL)
Résistance à la magie +5 (VOL)
Résistance à la contrainte +6 (VOL)

Vigueur	**Or**
0	150

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête	Capuche renforcée	5
Torse	Brigandine	12
Bras	‘’	‘’
Jambe	Pantalon matelassé	5

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Dague	1d6	-
Epée d’acier	2d6 +4	-
Arbalète	2d6 +2	50m/ Rechargement lent

Sorts/incantations/rituels/envoutement					
Nom	**PS**	**Description**	**Portée**	**Durée**	

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Carreaux d’arbalète	X20	-
Outil d’artisan		
Couronnes	4d10	
Menottes		x2
Jet de dés		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Sieg est un personnage secondaire de l’histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Place du Village

Selon les choix des joueurs, il pourra les accompagner ou non.

Notes

Sieg est une personne relativement bourru et antipathique. Il passe son temps à faire des petits larcins de bas étages, qui relèvent plus du vol que du banditisme.

Sieg a étonnamment un passé savant. Ou presque. Il avait commencé des enseignements à une académie d’Oxenfurt mais il en a vite été mis à la porte.
Il est plutôt bien investi dans la vie communautaire du village. Lui et sa bande de « copains » réalisent des services physiques qui satisfont la plupart des villageois. Ils ferment donc les yeux sur les quelques fois où Sieg et sa bande sont un peu trop tentés par la fortune de voyageurs peu vigilants.

Nom	Reinir
Race	Humain
Sexe et genre	Féminin - féminin
Orientation	Hétérosexuelle
Âge	35
Terre natale	Velen

Profession	Homme d'arme
Compétence exclusive	Dur à cuire
	SD de sauvegarde supplémentaire

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Survie +9 (INT)
Esquive/Evasion +10 (REF)
Escrime +10 (REF)
Lames courtes +8 (DEX)
Tactique +7 (INT)
Mêlée +7 (REF)
Arbalète +9 (REF)
Athlétisme +7 (REF)
Physique +7 (COR)
Courage +10 (VOL)
Intimidation +12 (VOL)
Langues communes +8 (INT)

INT	7
REF	14
DEX	14
COR	8
VIT	6
EMP	8
TECH	8
VOL	8

CHA	8
ETOU	8
COUR	18
SAUT	3
PS	40
END	40
ENC	80
REC	8

Vigueur	**Or**
0	300

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête	Heaume	20
Torse	Armure de plates	20
Bras	"	"
Jambe	Jambières de plates	20

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Gleddyf	3d6 +2	-
Poignard	2d6+2	
Arbalète	4d6 +2	100m/Rechargement lent

Services – Homme d'arme			
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
		-

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Reinir est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Place du village

Il peut aussi intervenir pour calmer les joueurs s'ils font des excès illégaux.

Notes

Reinir est une des commandants du baron. La seule femme. Cela est très étonnant, au vu du caractère très misogyne de la majorité des soldats du barons. Mais généralement, ceux-ci se taisent et retournent leur veste quand Reinir passe devant eux.
En effet, celle-ci ne perd pas une seule rixe et n'hésite pas à recadrer les soldats qui oseraient la critiquer.
Reinir est un des rares commandants du baron qui n'exploite pas illégalement la population. Les villageois la respectent et la considèrent hautement pour son intégrité.
S'il arrivait malheur à Reinir à cause des joueurs, les villageois ne les remercieraient certainement pas…

Nom	Detlev
Race	Humain
Sexe et genre	Masculin - masculin
Orientation	Hétérosexuel
Âge	35
Terre natale	Velen

Profession	Homme d'arme
Compétence exclusive	Dur à cuire

INT	6
REF	9
DEX	7
COR	6
VIT	4
EMP	3
TECH	3
VOL	6

CHA	-
ETOU	6
COUR	12
SAUT	2
PS	30
END	30
ENC	60
REC	6

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Survie +5 (INT)
Esquive/Evasion +7 (REF)
Archerie +5 (REF)
Bagarre +6 (REF)
Escrime +7 (REF)
Lames courtes +5 (REF)
Mêlée +6 (REF)
Physique +4 (COR)
Courage +5 (VOL)
Intimidation +5 (VOL)

Vigueur	**Or**
0	300

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse	Brigandine	12
Bras	"	"
Jambe	Pantalon renforcé	8

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Epée longue de fer	2d6 +2	-
Arbalète de poing	2d6+2	50m/Rechargement lent

Services – Homme d'arme			
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Carreaux d'arbalète		X25
Sacoche		
Couronnes		
Dés pipés		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Detlev est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Place du village

Il peut aussi intervenir pour calmer les joueurs s'ils font des excès illégaux.

Notes

Detlev est un des hommes du baron sanglant.
Detlev est un voyou qui ne supporte pas les ordres de Reinir. Celle-ci l'empêche d'abuser des habitants de la région pour ses vices, que ce soit argent ou femme.
Si vous lui proposez l'un des deux, il acceptera votre demande sans poser de questions.
Si Reinir est dans les parages et que vous lui demandez de se mutiner c'est une autre histoire. Detlev n'est pas suffisamment fou pour accepter. Il sait qu'il ne fait pas le poids face à ce monstre du combat qu'est son commandant.

Nom	Souda
Race	Humain
Sexe et genre	Masculin - masculin
Orientation	Hérérosexuel
Âge	37
Terre natale	Velen

Profession	Homme d'arme
Compétence exclusive	Dur à cuire

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Survie +5 (INT)
Esquive/Evasion +7 (REF)
Archerie +5 (REF)
Bagarre +6 (REF)
Escrime +7 (REF)
Lames courtes +5 (REF)
Mêlée +6 (REF)
Physique +4 (COR)
Courage +5 (VOL)
Intimidation +5 (VOL)

INT	6
REF	8
DEX	7
COR	6
VIT	4
EMP	4
TECH	3
VOL	5

CHA	-
ETOU	5
COUR	12
SAUT	2
PS	25
END	25
ENC	60
REC	5

Vigueur	**Or**
0	300

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse	Brigandine	12
Bras	"	"
Jambe	Pantalon renforcé	8

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Epée longue de fer	2d6 +2	-
Arc court	3d6+3	100m

Services – Homme d'arme			
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Flèches courtes		X25
Sacoche		
Couronnes	3d6+4	

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Souda est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Place du village

Il peut aussi intervenir pour calmer les joueurs s'ils font des excès illégaux.

Notes

Souda est un des hommes du baron sanglant.
Il est relativement fidèle aux ordres de Reinir, qu'il respecte pour sa force et son intégrité.
Si Reinir lui en donne l'ordre, il ne fuira pas le combat.

Nom	Rams
Race	Humain
Sexe et genre	Masculin - masculin
Orientation	Hétérosexuel
Âge	37
Terre natale	Velen

Profession	Homme d'arme
Compétence exclusive	Dur à cuire

INT	6
REF	8
DEX	7
COR	6
VIT	4
EMP	4
TECH	3
VOL	5

CHA	-
ETOU	5
COUR	12
SAUT	2
PS	25
END	25
ENC	60
REC	5

Statut social	Neutre
Réputation	1

Compétences
Survie +5 (INT)
Esquive/Evasion +7 (REF)
Archerie +5 (REF)
Bagarre +6 (REF)
Escrime +7 (REF)
Lames courtes +5 (REF)
Mêlée +6 (REF)
Physique +4 (COR)
Courage +5 (VOL)
Intimidation +5 (VOL)

Vigueur	**Or**
0	300

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse	Brigandine	12
Bras	‘’	‘’
Jambe	Pantalon renforcé	8

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Epée longue de fer	2d6 +2	-
Arbalète de poing	2d6+2	50m/Rechargement lent

Services – Homme d'arme			
Nom	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Carreaux d'arbalète		X25
Sacoche		
Couronnes	3d6+4	
Porte-bonheur		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Rams est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien.

Il peut être rencontré par les joueurs dans les actes :

- Auberge I
- Place du village

Il peut aussi intervenir pour calmer les joueurs s'ils font des excès illégaux.

Notes

Rams est un des hommes du baron sanglant.
Rams est un homme lâche. Le sergent du baron l'a aloué à l'escouade de Reinir en espérant qu'il se durcisse, mais il ne respecte les ordres que par peur du commandant, pas par loyauté.

Chapitre final :

Laurea

Nom	Laurea
Race	Fantôme
Sexe et genre	Féminin - Féminin
Orientation	-
Âge	inconnu
Terre natale	inconnu

Profession	inconnu
Compétence exclusive	

Statut social	-
Réputation	0

Compétences
Survie + 5 (INT)
Vigilance + 10 (INT)
Bagarre + 7 (REF)
Esquive/Evasion + 9 (REF)
Mêlée + 8 (REF)
Athlétisme + 4 (DEX)
Furtivité + 10 (DEX)
Résilience +7 (COR)
Incantation +8 (VOL)
Résistance à la magie + 7 (VOL)

INT	5
REF	8
DEX	6
COR	7
VIT	6
EMP	1
TECH	1
VOL	9

CHAN	-
ETOU	8
COUR	18
SAUT	3
PS	80
END	40
ENC	70
REC	8

Vigueur	**Or**
0	0

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		-
Torse		
Bras		
Jambe		

Armes		
Nom	**Dommage**	**Effets**

Services - inconnu					
Nom	**Coût**	**Nom**	**Prix**	**Nom**	**Prix**

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Laurea est un personnage central de l'histoire La Famine à Fey Lien. Son destin peut être tragique en fonction des choix des joueurs.

Elle peut être rencontrée par les joueurs dans les actes :

- Ruines elfiques
- Auberge III

Notes

Laurea est une entité énigmatique rencontrée dans la bibliothèque des ruines de Fey Lien. Vous ne savez rien de son passé.

Laurea était en vérité une demi-elfe, mère de deux enfants sans époux. Pour chercher du travail sans discrimination parentale, elle a confié ses enfants à Grant, sous couvert d'une compensation monétaire. Elle a ainsi envoyé lettres, fournitures et argents pour ses enfants pendant plusieurs mois.
N'ayant plus de réponse à ses lettres, celle-ci vint à l'auberge s'enquérir de nouvelles de ses enfants. Grant la chassa dans la forêt où celle-ci découvrit les cadavres maigres de ses enfants abandonnés aux monstres. Elle les enterra et s'enfuit au plus profond de la forêt. Elle se réfugia dans la ruine et atterrit dans la bibliothèque par un portail qui s'est refermé derrière elle. Elle est ainsi morte de faim.
Sa rancœur et son amertume l'ont conduit à devenir un spectre de la famine, animé par la vengeance. Après quelques années, elle eut suffisamment de force pour répandre malheur sur le village de Fey Lien.

Nom	Ciona
Race	Demi-elfe
Sexe et genre	Masculin - Féminin
Orientation	Bisexuelle
Âge	75 (visuellement 25)
Terre natale	Temeria

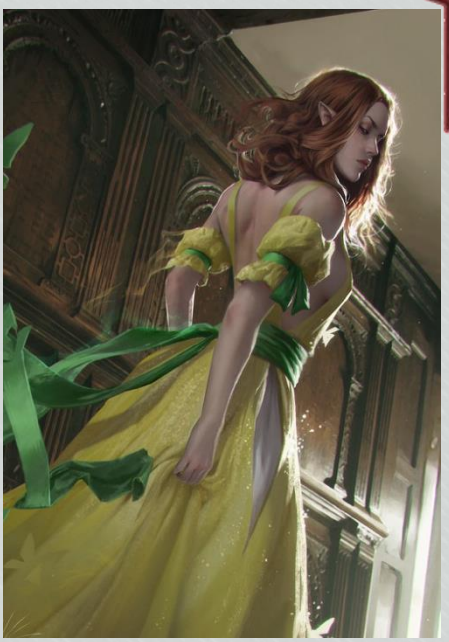
Profession	Mage
Compétence exclusive	Exercice de la magie
	Connaissances sur les objets et phénomènes magiques
Lancer SD à déterminer	

INT	9
REF	5
DEX	5
COR	6
VIT	4
EMP	8
TECH	6
VOL	6

CHAN	7
ETOU	6
COUR	12
SAUT	2
PS	40
END	40
ENC	60
REC	6

Statut social	Neutre
Réputation	4

Compétences
Education +8 (INT)
Etiquette +8 (INT)
Bâton/Lance +5 (REF)
Psychologie +8 (EMP)
Stylisme +3 (EMP)
Envoûtement +5 (VOL)
Incantation +7 (VOL)
Résistance à la magie +7 (VOL)
Rituels +7 (VOL)
Langues communes +8 (INT)
Lames courtes +2 (REF)
Langues anciennes +3 (INT)



Vigueur	**Or**
5	900

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Stylet	1d6		
Bâton-cristal	2d6+2	Allonge, Focus supérieur	

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Journal	Prise de notes de rituels magiques personnels	-
Miroir de poche		
Nécessaire d'écriture		
Trousse de maquillage		
Cape longue	en lin	
Collier d'ambre		
Gourde		
Repas simple	x 2	

Armure		
Localisation	**Nom**	**PA**
Tête	-	-
Torse	Cape longue en lin	2
Bras gauche	-	-
Bras droit	-	-
Jambe G	-	-
Jambe D	-	-

Bouclier		
Localisation	**Fia**	**Dég.**
Main		-
Notes		

Vêtements	Tenue fantaisiste
Personnalité	Arrogant
Coiffure	Coiffure complexe
Style	Babioles
Personne(s) estimée(s)	Amant
Valeur	Survie
Sentiment sur les gens	Les gens doivent prouver leur valeur

Sorts/invocations/signes/rituels/envoutement				
Nom	**Coût**	**Effet**	**Portée**	**Durée**
Attiser les flammes	3	Attiser les flammes permet de propager un feu à une vitesse de 2m/round dans n'importe quelle direction ; réduire ou attiser un feu	10m	Actif (2 END)
Télékinésie	3	Soulever et manipuler un objet comme si vous le teniez	5m	Actif (2 END)
Vague de feu	4	Tirer dans une direction un cône de feu de 3m (2d6 dégât) + 50% d'enflammer la cible	3m	Instantané
Miroir d'Afan	3	Créer 1d10 copies illusoires intangibles du lanceur.	10m	Actif (2 END)
Dissipation	var	Mettre fin à un sort, un rituel ou une malédiction en cours dans sa portée.	10m	instantané
Message magique	3	SD 12 ; enregistre un message dans une gemme. 3 déclencheurs pour lire le message	-	permanent
Envoutement des ombres	4	Crée des murmures dans les ténèbres et des silhouettes dans les coins. Dés de vigilance sur le sujet.		Jusqu'au désenvoutement

Jeunesse
Les membres de votre famille se détestent les uns les autres. Vous n'en avez plus entendu parler depuis longtemps et n'avez pas cherché à savoir ce qu'il leur est arrivé après votre arrivée à l'école de magie.

Evènements passés	
Décennie	Evènement
10	Votre ami tendre d'enfance s'est fait enlever par des bandits.
20	Vous avez passé votre temps à visiter des bordels.
30	Vous avez repoussé les avances d'un barde, et vous lui en voulez beaucoup
40	Votre amant s'est suicidé, sans que vous sachiez la raison.
50	Vous êtes retourné dans vos démons… les bordels.
60	Vous avez fréquenté un groupe de bandits. Ils vous rendront service ponctuellement.
70	Vous avez dû travailler avec un ami d'enfance pour réaliser une quête.
80	
90	
100	
150	
200+	

Particularités
Votre histoire dans les bordels fait que vous n'êtes plus sensible à des tentatives de séduction.
Vous êtes cependant troublée face aux situations romantiques sincères. Vous chercherez à détruire ces marques d'amours.
Les lancers de séduction sont inefficaces sur vous. Vous avez une réputation de briseuse de couples.

Notes
Esthète : +1 naturel aux Beaux-Arts
(Cette particularité vous vient de vos origines elfiques)
Ingénieux : +1 naturel en Déduction
(Cette particularité vous vient de vos origines humaines)

Objectif caché dans le scénario « *La Famine à Fey Lien* »
Récupérer des ingrédients rares de rituels magiques.

Nom	Seppa
Race	Humain
Sexe et genre	Féminin - Genderfluid
Orientation	Pansexuelle
Âge	31
Terre natale	Toussaint

Profession	Barde
Compétence exclusive	Prestation
	Peut donner un spectacle pour gagner de l'argent – peut rater
	Lancer de dés (si négatif, malus charisme)

INT	7
REF	4
DEX	8
COR	5
VIT	6
EMP	7
TECH	6
VOL	6

CHAN	7
ETOU	5
COUR	15
SAUT	3
PS	25
END	25
ENC	50
REC	5

Statut social	Neutre
Réputation	4

Compétences
Connaissance de la rue +6 (INT)
Etiquette +5 (INT)
Langues communes +8 (INT)
Beaux-arts +7(EMP)
Charisme +8 (EMP)
Duperie +6 (EMP)
Persuasion +8 (EMP)
Psychologie +7 (VOL)
Représentation +4 (EMP)
Séduction +6 (EMP)
Langues anciennes +3

Vigueur	**Or**
0	150

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Dague	1d6		

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Lyre		-
Luth		
Piste de dé	Une personne civilisée a toujours de quoi jouer	
Flasque d'alcahest	Alcool fort	
Tenue de spectacle	Tenue de change pour attirer l'œil	
Bourse		
Gourde		
Repas simple	x 2	

Armure		
Localisation	**Nom**	**PA**
Tête	-	-
Torse	-	-
Bras gauche	-	-
Bras droit	-	-
Jambe G	-	-
Jambe D	-	-

Bouclier		
Localisation	**Fia**	**Dég.**
Main		-
Notes		

Vêtements	Tenue tape-à-l'œil
Personnalité	Rebelle
Coiffure	Longs et sophistiqués
Style	Babioles
Personne(s) estimée(s)	Vous-même
Valeur	L'argent
Sentiment sur les gens	Chaque personne a son histoire.

Sorts/invocations/signes/rituels/envoutement				
Nom	**Coût**	**Effet**	**Portée**	**Durée**
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-

Jeunesse
Par votre faute, votre famille est tombée en disgrâce aux yeux des nobles de la Région. Ils n'ont plus pu trouver de prestations pour gagner leur pain. Vous avez déshonoré la famille et avez été chassé de la maison.
Vous avez continué votre début de vie d' artiste dans un groupe éloigné. Vous êtes resté en bon terme avec la troupe.

Evènements passés	
Décennie	Evènement
10	Vous avez été pris en fragrant délit de coït avec la fille du seigneur. Vous avez été chassé.
20	Votre troupe détestait votre amant de l'époque, cela a parasité votre relation.
30	Vous avez sauvé la vie à un mercenaire sur la route. Vous êtes restés amis « à la vie, à la mort »
40	
50	
60	
70	
80	
90	
100	
150	
200+	

Particularités
Un barde est une personnalité publique. Vous devez veiller à garder une bonne réputation.
A partir du moment où quelqu'un vous reconnaît : vous devez faire bonne impression et cela peut être déstabilisant.
Désavantage aux dés si la personne en face n'apprécie pas l'interaction actuelle.
Avantage aux dés si vous réussissez un jet de charisme sur une personne qui vous a reconnu de manière positive.

Notes
Vous avez un nom d'artiste à l'honneur d'un aventurier rencontré par le passé : Banci.
Digne de confiance : +1 naturel de Charisme, Séduction et Persuasion avec les humains
Ingénieux : + 1 naturel en Déduction
Têtu comme une mule : Peut utiliser la détermination pour sauver un dé raté de Résistance à la contrainte ou Courage
(Ces particularités vous viennent de vos origines humaines)

Objectif caché dans le scénario « *La Famine à Fey Lien* »
Répertorier les évènements d'une aventure pour écrire la plus belle balade

Nom	Attha
Race	Demi-elfe
Sexe et genre	Féminin – Non binaire
Orientation	Homosexuelle
Âge	39
Terre natale	Cintra

Profession	Docteur
Compétence exclusive	Mains thérapeutiques
	Peut soigner une
blessure critique complexe	
Lancers SD en fonction de la gravité	

INT	8
REF	5
DEX	8
COR	6
VIT	6
EMP	7
TECH	7
VOL	6

CHAN	6
ETOU	6
COUR	12
SAUT	2
PS	40
END	40
ENC	60
REC	6

Statut social	Neutre
Réputation	3

Compétences
Déduction +8 (INT)
Etiquette +7 (INT)
Négoce +5 (INT)
Survie +6 (INT)
Lames courtes +4 (REF)
Charisme +6 (EMP)
Psychologie +8 (EMP)
Alchimie + 6 (TECH)
Courage +5 (VOL)
Résistance à la contrainte +3 (VOL)

Vigueur	**Or**
0	250

Armes

Nom	Dommage	Effets	ROF
Stylet	1d6	Dissimulation	

Equipement

Nom	Notes	Poids
Pendentif porte-bonheur	Un simple trèfle à quatre feuilles piégés dans un flacon.	-
Fluides stérilisants	X 10	
Herbes engourdissantes	X 10	
Instruments chirurgicaux		
Poudre de coagulation	X 10	
Gourde		
Repas simple	x 2	

Armure

Localisation	Nom	PA
Tête	-	-
Torse	-	-
Bras gauche	-	-
Bras droit	-	-
Jambe G	-	-
Jambe D	-	-

Bouclier

Localisation	Fia	Dég.
Main		-

Notes

Vêtements	Tenue de voyage
Personnalité	Idéaliste
Coiffure	Tressés
Style	Babiole
Personne(s) estimée(s)	Personnalité connue (Shani)
Valeur	L'amour
Sentiment sur les gens	On ne peut faire confiance à personne.

Sorts/invocations/signes/rituels/envoutement				
Nom	**Coût**	**Effet**	**Portée**	**Durée**
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-

Jeunesse
Les membres de votre famille se sont dispersés aux quatre vents à cause des guerres successives et vous n'avez aucune idée d'où ils se trouvent à l'heure actuelle.
Vous avez grandi dans une ferme à la campagne. Vous ne possédiez rien et cela vous a appris le prix des choses.
Un médecin vous a appris les rudiments de la médecine. Vous avez continué vos études à Oxenfurt.

Evènements passés	
Décennie	Evènement
10	Vous avez eu un accident dans votre jeunesse. Vous en faîtes encore des cauchemars.
20	Vous avez aidé un barde lors d'une rixe. Vous êtes restés bons amis.
30	En soignant dans les bas quartiers, vous êtes tombés de nombreuses fois dans les bras de prostitués…
40	Vous avez rencontré un soldat lors d'un voyage. Une belle amitié s'est forgée.
50	
60	
70	
80	
90	
100	
150	

Particularités
Vous n'avez aucune gêne à la vue du sang ou d'une personne démembrée, et avez donc des qualités de médecin. Par contre, vous devez encore surpasser votre empathie forte à la souffrance. Celle-ci vous perturbe fortement.
En cas de torture/souffrance physique inutile autour de vous ; vous avez un désavantage à vos lancers de dés.

Notes
Esthète : +1 naturel aux Beaux-Arts
(Cette particularité vous vient de vos origines elfiques)
Ingénieux : +1 naturel en Déduction
(Cette particularité vous vient de vos origines humaines)

Objectif caché dans le scénario « *La Famine à Fey Lien* »
Etudier des remèdes magiques dans le cadre de la peste

Nom	Cornal Aelir
Race	Elfe
Sexe et genre	Masculin - Masculin
Orientation	Homosexuel
Âge	41
Terre natale	Dol Blathanna

Profession	Criminel
Compétence exclusive	Paranoïa exercée
	Lance un dés dès qu'on s'approche d'un piège

INT	5
REF	9
DEX	9
COR	4
VIT	7
EMP	2
TECH	5
VOL	5

CHA	6
ETOU	6
COUR	21
SAUT	4
PS	25
END	25
ENC	40
REC	5

Statut social	Craint
Réputation	7

Compétences
Connaissance de la rue + 4 (INT)
Vigilance + 6 (INT)
Lames courtes +5 (REF)
Adresse + 4 (DEX)
Athlétisme +5 (DEX)
Furtivité +6 (DEX)
Duperie +2 (EMP)
Archerie +3 (DEX)
Crochetage +3 (TECH)
Intimidation +6 (VOL)
Langue ancienne +3 (INT)
Langue commune +3 (INT)

Vigueur	Or
0	400

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**POR**
Poignard	2d6 +2	Saignement (25%)	
Arc long	4d6		200m
Stylet	1d6	Dissimulation	

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Couteaux de lancer	x5	-
Sacoche		
Outils de voleur		
Coup-de-poing		
Poche secrète		
Matériel de contrefaçon		
Gourde		
Repas simple	x 2	
Liqueur		
Tabac	à pipe	

Armure		
Localisation	**Nom**	**PA**
Tête	-	-
Torse	Gambison renforcé	8
Bras gauche	‘‘	‘‘
Bras droit	‘‘	‘‘
Jambe G	Pantalon de cavalerie	3
Jambe D	‘‘	‘‘

Bouclier		
Localisation	**Fia**	**Dég.**
Main		-
Notes		

Vêtements	Tenue étrange
Personnalité	Austère
Coiffure	Cheveux courts décoiffés
Style	Foulard de couleur vive
Personne(s) estimée(s)	Père
Valeur	Vengeance
Sentiment sur les gens	Tout le monde mérite de mourir.

Sorts/invocations/signes				
Nom	**Coût**	**Effet**	**Portée**	**Durée**

Jeunesse
Votre famille a été tuée par des humains qui pensaient avoir mis la main sur des Scoia'tel.
Vos proches ont été massacrés sans avoir eu droit à un procès équitable.

Evènements passés	
Décennie	Evènement
10	Un duc vous a engagé comme servant et a été content de votre service.
20	Vous avez développé une addiction pour le fisstech.
30	Vous avez passé votre temps à aller dans les bordels.
40	Vous êtes recherché par les autorités pour meurtre aggravé.
50	
60	
70	
80	
90	
100	
150	
200+	

Particularités
Vous n'arrivez pas à garder votre sang froid devant des actes de racisme contre les elfes.
Devant une situation de discrimination, vos accès violents sont visibles aux interlocuteurs et une rixe se produira de manière quasi-systématique si vous ne quittez pas les lieux.

Notes
Esthète :+1 naturel au Beaux-Arts
Œil d'aigle : +2 naturel en Archerie ; prendre et bander l'arc ne coute pas d'action
Harmonie avec la nature : n'attaque pas les animaux (et vice-versa) ; trouve facilement des plantes communes en forêt
(Ces particularités viennent de vos origines elfiques)

Objectif caché dans le scénario « *La Famine à Fey Lien* »
Récupérer tout l'argent de la récompense

Nom	Ortha Dauthay
Race	Nain
Sexe et genre	Masculin - Agenre
Orientation	Asexuel - Aromantique
Âge	82
Terre natale	Skellige

Profession	Prêtre druide
Compétence exclusive	Initié des dieux
	Hébergement par les croyants et lieux de culte
	Lancer SD à déterminer

INT	9
REF	4
DEX	6
COR	5
VIT	5
EMP	7
TECH	6
VOL	8

CHAN	7
ETOU	7
COUR	15
SAUT	3
PS	35
END	35
ENC	60
REC	7

Statut social	Toléré
Réputation	3

Compétences
Enseignement +8 (INT)
Survie +7 (INT)
Charisme +3 (EMP)
Commandement +7 (EMP)
Psychologie +5 (EMP)
Premiers soins +7 (TECH)
Courage +6 (VOL)
Envoûtement +4 (VOL)
Incantation +8 (VOL)
Rituels +3 (VOL)

Vigueur	**Or**
2	350

Armes

Nom	Dommage	Effets	ROF
Poignard sacrificiel	2d6+2	Saignement (25%)	
Bâton de fer	3d6	Allonge, Focus	

Equipement

Nom	Notes	Poids
Bâton de fer		-
Ensemble d'alchimie		
Fluide stérilisant	x 5	
Herbes engourdissantes	x 5	
Symbole sacré		
Gourde		
Repas simple	x 2	

Armure

Localisation	Nom	PA
Tête	-	-
Torse	Brigandine	12
Bras gauche	‘’	‘’
Bras droit	‘’	‘’
Jambe G	Pantalon renforcé	12
Jambe D	‘’	‘’

Bouclier

Localisation	Fia	Dég.
Main		-

Notes

Vêtements	Tenue tape-à-l'œil
Personnalité	Nerveux
Coiffure	Chauve
Style	Tatouages
Personne(s) estimée(s)	Une personnalité connue
Valeur	Tenir parole
Sentiment sur les gens	Il faut respecter tous les êtres vivants

Sorts/invocations/signes/rituels/envoutement				
Nom	**Coût**	**Effet**	**Portée**	**Durée**
Invocation de bâton	2	Dématérialiser votre batôn et le téléporter où vous avez été présent dans la journée. Vous pouvez utiliser le sort pour le faire revenir à vous.	-	instantanée
Ami des espèces sauvages	1	Bonus de +3 en Survie pour dresser des animaux. Peut apaiser un animal en fonction du VOL de l'animal	5m	1d6 heures
Vision naturelle	2	Permet de voir les créatures qui ne sont pas de ce royaume. Permet de voir les monstres à 50m, à travers les obstacles.	Perso	Actif (1 END)
Rituel de purification	3	Purifie le corps d'une cible de poison ou maladie. SD spécifique à la cible et au mal. Ne permet pas de soigner une épidémie.	-	Instantané
Rituel de vie	5	Crée un cercle magique qui agit sur les capacités de guérison d'une cible qui se trouve à l'intérieur. Régénération de 3 points par rounds (pendant 10 round). Si la personne sort du cercle, le rituel s'interrompt.	-	Une utilisation
La démangeaison éternelle	4	Fait pousser des pustules qui grattent et brulent sur les parties intimes du sujet. N'inflige pas de dégâts mais un malus aux jets. Niveau de danger faible.	-	A désenvouter.

Jeunesse
Les guerres incessantes ont coupés les vivres à votre famille.
Ils vous ont abandonné au temple de la région.
Vous avez été confié au prêtre du sang.
Vous n'avez manqué de rien, mais vous n'avez que peu vu votre mentor, qui déléguait la charge de vous éduquer aux prêtresses.

Evènements passés	
Décennie	Evènement
10	L'abandon de vos parents vous a marqué. Vous souffrez de crises d'angoisse.
20	Vous avez du sacrifier votre meilleur ami au dieu du sang.
30	Vous avez dressé un loup sauvage. Il a été votre compagnon.
40	Vous avez du repousser les avances d'une barde. Disons qu'elle l'a « mal » pris.
50	Votre plus proche ami s'est fait enlever par des bandits. Il est toujours leur prisonnier.
60	Vous avez encore du repousser les avances de cette barde. Vous en avez horreur.
70	Votre compagnon de route vous a laissé seul dans une région inconnue.
80	Vous avez retrouvé votre ami enlevé. Celui-ci vous a agressé pour de l'argent.
90	Vous avez rencontré une guerrière pendant un voyage. Vous êtes devenus amis « à la vie, à la mort »
100	
200+	

Particularités
Vous faîtes partie de la prêtrise du dieu du sang, qui est peu apprécié dans les Royaumes du Nord.
Votre amie guerrière s'est donc jurée de vous protéger durant votre pèlerinage, jusqu'à ce que vous rentriez à Skellige sain et sauf.
Les PNJ ne seront pas très charitables à votre égard. Mais vous ne vous sentirez jamais seul grâce à Neika

Notes
Tanné comme du cuir : +2 PA (armure) naturel
Coriace : +1 naturel en Physique et +25 ENC
Œil de l'expert : +1 en Négoce
(Ces particularités vous viennent de vos origines naines)

Objectif caché dans le scénario « *La Famine à Fey Lien* »
Purifier les âmes perdues que vous rencontrez.

Nom	Neika
Race	Humain
Sexe et genre	Féminin – Féminin
Orientation	Homosexuelle
Âge	32
Terre natale	Skellige

Profession	Homme d'arme
Compétence exclusive	Dur à cuire
	Lancer de SD à bas PS
pour continuer à se battre	
SD = double de santé négatif	

Statut social	Neutre
Réputation	2

Compétences
Survie +6 (INT)
Esquive/Evasion +6 (REF)
Mêlée +6 (REF)
Bâton/Lance +7 (REF)
Equitation +5 (REF)
Tactique +4 (REF)
Physique +5 (COR)
Courage +6 (VOL)
Intimidation +8 (VOL)
Psychologie +2 (EMP)

INT	5
REF	9
DEX	7
COR	6
VIT	6
EMP	5
TECH	5
VOL	8

CHA	-
ETOU	7
COUR	12
SAUT	2
PS	35
END	20
ENC	35
REC	7

Vigueur	**Or**
0	50

Armure

Loc	Nom	PA
Tête		-
Torse	Gambison à tissage renforcé	8
Bras	"	"
Jambe	Pantalon renforcé	12

Armes

Nom	Dommage	Effets
Poignard	2d6 +2	Saignement (25%)
Lance	3d6	Allonge (2m)
Couteaux de lancer	1d6	(4m)

Equipement

Nom	Notes	Poids
Couteaux de lancer	x 5	-
Lance		
Sacoche		
Alcahest		
Dés pipés		
Gourde		
Repas simple	X2	

Bouclier

Localisation	Nom	Fia.
Main	Bouclier de pillard skellige	10
Bouclier rond et large, tenue à la main par une poignée		

Particularités dans le scénario « La Famine à Fey Lien »

Neika est un personnage secondaire de l'histoire La Famine à Fey Lien. Ce PNJ accompagne le PJ Ortha Dauthay dans son aventure.

Notes

Neika est une guerrière originaire de Skellige.
Elle a rencontré Ortha Dautthay dans une rixe qui tournait mal. Il lui y a sauvé la mise. Elle a alors juré de lui rendre service.
En ce moment, elle s'assure que Ortha soit protégé durant son pèlerinage dans les Royaumes du Nord.
Elle sait que ceux-ci sont peu prompts à la Religion du sang.

Neika est la fille d'un guerrier et d'une guerrière de Skellige. C'est l'ainée d'un ensemble de 5 enfants. Elle a un tempérament relativement posé mais sait très bien utiliser la force brute quand elle est nécessaire.

Elle a le sens de l'honneur. Ainsi, elle protègera Ortha au péril de sa vie.

Nom	Lémo
Race	Humain
Sexe et genre	Masculin - Masculin
Orientation	Hétérosexuel
Âge	35
Terre natale	Kaedwen

Profession	Homme d'arme
Compétence exclusive	Formation de Sorceleur
Connaissances des monstres	
Environnements hostiles	

INT	5
REF	9
DEX	7
COR	6
VIT	5
EMP	1
TECH	4
VOL	6

CHA	4
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	60
REC	6

Statut social	Craint
Réputation	4

Compétences
Déduction + 6 (INT)
Survie + 5 (INT)
Vigilance +6 (INT)
Equitation +6 (REF)
Athlétisme +5 (DEX)
Escrime +5 (REF)
Alchimie +4 (TECH)
Bagarre +4 (REF)
Langue commune +5 (INT)
Esquive/Evasion + 3 (REF)
Connaissances des monstres +3 (INT)

Vigueur	**Or**
0	250

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**POR**
Épée de sorceleur en acier	4d6 + 2	-	
Épée de sorceleur en argent	1d6 +2	(Contre un monstre, 3d6)	
Arbalète de poing	2d6 +2	Rechargement lent	50 m

Equipement		
Nom	**Notes**	**Poids**
Gellert	Cheval	-
Gourde		
Repas simple		X2
Médaillon de sorceleur	Vibre en présence de magie	
Carreaux d'arbalète		X20

Armure		
Localisation	**Nom**	**PA**
Tête	Capuche à tissage renforcé	5
Torse	Veste de cuir lyrienne	16
Bras gauche	‘’	‘’
Bras droit	‘’	‘’
Jambe G	Pantalon renforcé	12
Jambe D	‘’	‘’

Bouclier		
Localisation	**Fia**	**Dég.**
Main		-
Notes		

Vêtements	Tenue étrange
Personnalité	Violent
Coiffure	Sales et décoiffés
Style	Cache-œil
Personne(s) estimée(s)	Mentor
Valeur	La force
Sentiment sur les gens	La loi du plus fort est la meilleure.

Sorts/invocations/signes				
Nom	**Coût**	**Effet**	**Portée**	**Durée**

Jeunesse
Vous avez grandi dans un manoir de Kaedwen où vous avez appris à devenir un seigneur digne de ce nom.
Votre destin avait été scellé dès votre naissance.
Après votre fugue, vous avez été emporté par un sorceleur de l'école du Chat.
Vous vous êtes enfui avant l'épreuve des herbes.

Evènements passés	
Décennie	Evènement
10	Un sorceleur vous a sauvé la vie. Il est devenu votre mentor.
20	Vous avez utilisés vos capacités pour sauver un noble de Velen. Il vous en doit une.
30	Vous avez pris des cours de Nilfgaardien.
40	
50	
60	
70	
80	
90	
100	
150	
200+	

Particularités
L'Ecole du Chat a réduit toute émotion en vous. On ne peut pas vous charmer, et vous êtes assez violent.
Vous êtes insensible aux tentatives de Séduction. En cas de différent, la violence est la solution.

Notes
Digne de confiance : +1 naturel à Charisme, Séduction et Persuasion avec des humains
Ingénieux : +1 naturel en Déduction
Têtu comme une mule : Peut puiser dans la détermination pour relancer un jet raté de Résistance à la contrainte ou Courage
(Ces particularités vous viennent de vos origines humaines)

Objectif caché dans le scénario « *La Famine à Fey Lien* »
Tuer tous les monstres qui pourraient rapporter des sous à un sorceleur

Nom	Eisa
Race	Humaine
Sexe et genre	Féminin - Féminin
Orientation	Hétérosexuelle
Âge	27
Terre natale	Kovir

Profession	Homme d'arme
Compétence exclusive	Dure à cuire
	Jet de dure à cuire
quand les PS tombent à 0, lancer un dé de dure à cuire	

INT	7
REF	9
DEX	7
COR	9
VIT	4
EMP	5
TECH	6
VOL	8

CHA	5
ETOU	8
COURS	12
SAUT	2
PS	40
END	40
ENC	90
REC	8

Statut social	Neutre
Réputation	2

Compétences
Survie +4 (INT)
Esquive/Evasion +8 (REF)
Physique +9 (COR)
Courage +7 (VOL)
Intimidation +4 (VOL)
Athlétisme +7 (DEX)
Equitation +8 (REF)
Escrime +4 (REF)
Lames courtes +3 (REF)
Tactique +4 (INT)
Langues commune +8

Vigueur	**Or**
0	400

Armes

Nom	Dommage	Effets	ROF
Dague	1d6	-	
Kord (Epee)	2d6 +4	Saignement (25%)	
Arbalète	2d6	50m/Rechargement lent	

Equipement

Nom	Notes	Poids
Ocarina	Instrument de musique, souvenir de vos années de théâtre	-
Carreaux d'arbalètes		X20
Sacoche		
Gourde		
Repas simple	x 2	

Armure

Localisation	Nom	PA
Tête	-	-
Torse	Gambison renforcé	8
Bras gauche	‘‘	‘‘
Bras droit	‘‘	‘‘
Jambe G	Pantalon renforcé	5
Jambe D	‘‘	‘‘

Bouclier

Localisation	Fia	Dég.
Main		-

Notes

Vêtements	Tenue pratique
Personnalité	Contemplatif
Coiffure	Courts et lachés
Style	Fourrure
Personne(s) estimée(s)	Mentor
Valeur	Pouvoir
Sentiment sur les gens	Il faut respecter tous les êtres vivants.

Sorts/invocations/signes				
Nom	**Coût**	**Effet**	**Portée**	**Durée**

Jeunesse
Vos deux parentes se sont fait tuer au cours des Guerres nordiques.
Vous étiez enfant unique.
Vous avez ensuite grandi dans une troupe de théâtre. Les troupes sont comme une grande famille. Si vous rencontrez un de vos pairs, ce sera certainement un allié précieux.

Evènements passés	
Décennie	Evènement
10	Vous avez sauvé la vie d'un chasseur de primes. Il vous en est reconnaissant.
20	Vous avez rendu un service armé à une amie d'enfance.
30	
40	
50	
60	
70	
80	
90	
100	
150	
200+	

Particularités
Vous êtes encore très jeune et naïve. Vous n'arrivez pas à tourner le dos à des sentiments d'injustice.
Cela peut vous causer des problèmes…
Pas de fuite possible en cas de situation « demoiselle/demoiseau en détresse »

Notes
Digne de confiance : +1 naturel à Charisme, Séduction et Persuasion avec des humains
Ingénieux : +1 naturel en Déduction
Têtu comme une mule : Peut puiser dans la détermination pour relancer un jet raté de Résistance à la contrainte ou Courage
(Ces particularités vous viennent de vos origines humaines)

Objectif caché dans le scénario « *La Famine à Fey Lien* »
Trouver un moyen d'améliorer l'équipement actuel.

Nom	Sam Kenhal
Race	Halfelin
Sexe et genre	Masculin – Masculin
Orientation	Hétérosexuel
Âge	52
Terre natale	Mahakam

Profession	Marchand
Compétence exclusive	Grand voyageur
	Peut retenir des anec-
-dotes sur des objets, une culture ou	
région visitée (lancer SD)	

INT	8
REF	3
DEX	6
COR	4
VIT	4
EMP	6
TECH	5
VOL	7

CHAN	6
ETOU	5
COURS	12
SAUT	2
PS	25
END	25
ENC	50
REC	5

Statut social	Neutre
Réputation	4

Compétences
Connaissances de la rue +6 (INT)
Education +5 (INT)
Langues commune +8 (INT)
Négoce +7 (INT)
Lames courtes +3 (REF)
Charisme +4 (EMP)
Jeu +6 (EMP)
Persuasion +5 (EMP)
Psychologie + 9 (EMP)
Résistance à la contrainte +9 (VOL)

Vigueur	**Or**
0	500

Armes

Nom	Dommage	Effets	ROF
Poignard	2d6+2	Saignement (25%)	

Equipement

Nom	Notes	Poids
Mule et charette	Contenant moults objets communs	-
Journal		
Nécessaire d'écriture		
Outils de marchand		
Gourde		
Repas simple	x 2	
Bague en argent	Cadeau de la comtesse.	

Armure

Localisation	Nom	PA
Tête	-	-
Torse	Veste en cuir de voyageur	2
Bras gauche	‘’	‘’
Bras droit	‘’	‘’
Jambe G	Pantalon renforcé	3
Jambe D	‘’	‘’

Bouclier

Localisation	Fia	Dég.
Main		-

Notes

Vêtements	Tenue fantaisiste
Personnalité	Arrogant
Coiffure	Chauve
Style	Tatouages
Personne(s) estimée(s)	Personne.
Valeur	Loyauté
Sentiment sur les gens	Les gens oublient toute dignité devant leur vice.

Sorts/invocations/signes/rituels/envoutement				
Nom	**Coût**	**Effet**	**Portée**	**Durée**
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-

Jeunesse
Les guerres et querelles ont ruinés votre famille. Elle a fourni armes et outils pour la guerre mais n'a jamais été remboursé par la royauté (Kaedwen).
Vos parents ont succombé à une épidémie de peste étrange qui a suivi la guerre.
Vous avez suivi une formation chez un artisan. Le fracas accompagné de la création et les manipulations vous ont appris à connaître les objets et mieux les vendre.
Vous avez servi une comtesse qui vous a appris à toujours rester digne.

Evènements passés	
Décennie	Evènement
10	Un mage a causé une attaque de monstres dans la ville et a détruit le centre. Dont votre étal.
20	Un mage rencontré dans une taverne vous a réconcilié avec la profession. Vous êtes devenus meilleurs amis.
30	Après une rixe en taverne, vous avez humiliés des gardes du baron. Ils veulent votre peau.
40	Vous avez combattu lors d'une bagarre avec un barde. Vous êtes restés des amis proches.
50	Un rival s'est interposé entre vous et votre amante, dont il a gagné l'affection.
60	
70	
80	
90	
100	
200+	

Particularités
Etant marchand, vous avez tendance à veiller à votre image digne pour mieux attirer les clients.
Vous veillez donc à ce que votre entourage montre aussi une étiquette en société.
Vous chercherez à vous confronter au groupe qui vous accompagne si ceux-ci présentent une mauvaise image.
Vous risquez un désavantage social si les joueurs persistent dans le ridicule…

Notes
Agile : +1 naturel en Athlétisme
Peuple agreste : +2 en Survie et en dressage
Résilience magique : +5 naturel à la Résistance à la magie (sorts d'esprits) ; pas de bonus par les potions de sorceleurs
(Ces particularités vous viennent de vos origines halfelines)

Objectif caché dans le scénario « *La Famine à Fey Lien* »
Être gagnant en affaire (repartir avec plus d'argent que vous n'êtes venu en commençant le scénario)

Nom	Zhunirm de Mahakam
Race	Nain
Sexe et genre	Masculin – Masculin
Orientation	Asexuel
Âge	45
Terre natale	Mahakam

Profession	Artisan
Compétence exclusive	Rafistolage
	Peut réparer grossière-
-ment une arme pendant un combat	
Lancer SD de fabrication	

INT	7
REF	6
DEX	9
COR	5
VIT	4
EMP	5
TECH	9
VOL	6

CHAN	6
ETOU	6
COUR	12
SAUT	2
PS	25
END	25
ENC	50
REC	5

Statut social	Neutre
Réputation	4

Compétences
Connaissance de la rue +4 (INT)
Education +5 (INT)
Négoce +4 (INT)
Athlétisme +5 (DEX)
Physique +5 (COR)
Résilience +5 (COR)
Beaux-Arts +5 (EMP)
Persuasion +5 (EMP)
Alchimie +5 (TECH)
Artisanat +9 (TECH)

Vigueur	**Or**
0	1200

Armes

Nom	Dommage	Effets	ROF
Hachette	2d6+1	-	

Equipement

Nom	Notes	Poids
Forge portable		-
Outils d'artisan		
Outils de marchand		
Petit coffre		
Serrure		
Gourde		
Repas simple	x 2	

Armure

Localisation	Nom	PA
Tête	-	-
Torse	Gambison	3
Bras gauche	‘’	‘’
Bras droit	‘’	‘’
Jambe G	-	-
Jambe D	-	-

Bouclier

Localisation	Fia	Dég.
Main		-

Notes

Vêtements	Tenue épaisse
Personnalité	Retors
Coiffure	Tressés et ras
Style	Tatouages
Personne(s) estimée(s)	Personnalité connue
Valeur	L'amour
Sentiment sur les gens	Aucun.

Sorts/invocations/signes/rituels/envoutement				
Nom	**Coût**	**Effet**	**Portée**	**Durée**
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-

Jeunesse
Les membres de votre famille se détestent les uns les autres. Tous ceux avec lesquels vous avez grandi ne font aucun effort pour se parler.
Vous êtes 7 enfants mais vous vous estimez chanceux quand l'un d'eux vous dit Bonjour.

Evènements passés	
Décennie	Evènement
10	Lors d'un voyage, vous avez rencontré un soldat amical envers les nains. Cela vous a touché.
20	Vous avez apprivoisé un chien sauvage. Il a été un bon compagnon.
30	Les amis de votre partenaire romantique vous détestent.
40	Votre partenaire a été assassiné par des bandits.
50	
60	
70	
80	
90	
100	
200+	

Particularités
Vous êtes encore amer de la mort de votre partenaire et n'êtes pas ouvert aux relations actuellement.
Les PJ et PNJ auront un désavantage s'ils font un lancer Séduction sur vous.

Notes
Tanné comme du cuir : +2 PA (armure) naturel
Coriace : +1 naturel en Physique et +25 ENC
Œil de l'expert : +1 en Négoce
(Ces particularités vous viennent de vos origines naines)

Objectif caché dans le scénario « *La Famine à Fey Lien* »
Etudier de beaux bijoux pour en retracer les techniques d'artisanat

Nom	-
Race	Bandit

Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Envt	Villes et routes
Intelligence	Humaine
Organisation	Groupe de 3 à 15

INT	3
REF	6
DEX	5
COR	5
VIT	4
EMP	3
TECH	4
VOL	4

CHAN	0
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	25
END	25
ENC	50
REC	4

Armure (total)
5

Niveau de menace
Faible simple

Récompense
10

Compétences
Survie +5 (INT)
Vigilance +6 (INT)
Bagarre +6 (REF)
Esquive / Evasion +4 (REF)
Lames courtes +5 (REF)
Arbalète +4 (DEX)
Athlétisme +4 (DEX)
Furtivité +3 (DEX)
Courage +7 (VOL)
Résistance à la magie +4 (VOL)
Résistance à la contrainte +5 (VOL)

Arme(s)		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Epee longue de fer	2d6 +2	Aucun
Dague	1d6	
Arbalète de main	2d6 +2	Por : 50m ; Rechargement lent

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		
Torse	Gambison	3
Bras	‘’	‘’
Jambe	Pantalon de cuir	2

Capacité(s)

Butin - Loot
Capuche à tissage renforcé
Carreaux (20)
Couronnes 3d10
Gambison aedirnien
Pantalon matelassé
Objet commun

Vulnérabilité(s)
Venin du pendu

Notes

Nom	-
Race	Noyeur

Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Envt	Point et cours d'eau
Intelligence	Niveau d'un poisson
Organisation	Groupe de 3 à 6

INT	1
REF	7
DEX	7
COR	6
VIT	6
EMP	1
TECH	1
VOL	4

CHAN	0
ETOU	5
COUR	18
SAUT	3
PS	25
END	25
ENC	60
REC	5

Armure (total)
0

Niveau de menace
Faible simple

Récompense
10

Compétences
Survie +6 (INT)
Vigilance +8 (INT)
Bagarre +6 (REF)
Esquive / Evasion +5 (REF)
Mêlée + 6 (REF)
Athlétisme +6 (DEX)
Furtivité +5 (DEX)
Résilience +6 (COR)
Courage +8 (VOL)
Résistance à la magie +4 (VOL)

Arme(s)		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Griffe	2d6	Aucun

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		
Torse		
Bras		
Jambe		

Capacité(s)
Sauvage : En Vigilance et Survie, l'intuition donne une INT de 7
Immunité au poison : pas de dégât par poison
Amphibien : peut rester indéfiniment sous l'eau. Pas de pénalité pour agir sous l'eau.
Stupidité crasse : les noyeurs sont tellement idiots qu'ils sont immunisés aux sorts ayant un impact sur les pensées ou les émotions

Butin - Loot
Cerveau de noyeur
Essence d'eau (1d6/2)
Langue de noyeur
Sang de monstre

Vulnérabilité(s)
Huile contre les nécrophages
Feu

Notes
Le ragoût à la cervelle de noyeur est considéré comme un aphrodisiaque.

Nom	-
Race	Arachas

Taille	1m
Poids	200 kg
Envt	Forêt et marécage
Intelligence	Niveau d'un chien
Organisation	Groupe de 5 à 8

INT	1
REF	7
DEX	6
COR	10
VIT	5
EMP	1
TECH	1
VOL	5

CHAN	0
ETOU	7
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	35
ENC	80
REC	9

Armure (total)
15

Niveau de menace
Moyen

Récompense
700

Compétences
Athlétisme +4
Perception +4
Bagarre +5
Courage +5
Esquive / Evasion +5
Endurance +4
Mêlée +5
Furtivité +6
Survie +4

Arme(s)		
Nom	Dommage	Effets
Griffe	2d6	
Morsure	2d6	

Armure		
Loc	Nom	PA
Tête		
Torse		
Bras		
Jambe		

Capacité(s)
Sauvage : En perception et Survie, l'intuition donne une INT de 6
Bond : n'a pas besoin de courir pour préparer un saut
Immunité au poison : pas de dégât par poison
Camouflage : quand ils ne bougent pas, les arachnomorphes ont un avantage au SD de furtivité

Butin - Loot
Carapace chitineuse
Œil d'insectoïde

Vulnérabilité(s)
Huile à insectoïdes
Feu
Point faible : (le dos n'a que 5 d'armure)

Notes

Nom	-
Race	Arachas reine

Taille	3m
Poids	800 kg
Envt	Forêt et marécage
Intelligence	Niveau d'un chien
Organisation	Solitaire - meneur

INT	1
REF	9
DEX	6
COR	13
VIT	5
EMP	1
TECH	1
VOL	5

CHAN	0
ETOU	9
COUR	15
SAUT	3
PS	90
END	45
ENC	130
REC	9

Armure (total)
20

Niveau de menace
Difficile

Récompense
2 000

Compétences
Athlétisme +4
Perception +5
Bagarre +6
Courage +5
Esquive / Evasion +5
Endurance +4
Mêlée +6
Furtivité +9
Survie +2

Arme(s)		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Griffe	3d6	Poison (25%)

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		
Torse		
Bras		
Jambe		

Capacité(s)
Sauvage : En perception et Survie, l'intuition donne une INT de 6
Amphibie : peut vivre indéfiniment sous l'eau sans se noyer. Pas de pénalité en agissant sous l'eau
Venin : peut cracher du venin sur une cible à 8m avec poison 100% tous les 3 tours
Immunité au poison : pas de dégât par poison
Bond : n'a pas besoin de courir pour préparer un saut
Ponte : les reines vivent cachées pour pondre des œufs. Vous pouvez en trouver jusqu'à 9 dans le nid.
Toile : Si un ennemi s'approche suffisamment, la reine lancera une toile sur l'ennemi. Si ça touche, l'ennemi devra faire une réussite à un SD de Physique ou 10 points de dégats à la toile.

Vulnérabilité(s)
Huile à insectoïdes
Feu
Point faible : (le dos n'a que 10 d'armure)

Butin - Loot
Extrait de venin
Carapace chitineuse
Œil d'insectoïde
Œuf d'insectoïde

Notes

Nom	Laurea
Race	Spectre de la famine

Taille	Taille humaine
Poids	Intangible
Envt	-
Intelligence	Consumé par la haine
Organisation	Solitaire

INT	5
REF	8
DEX	6
COR	7
VIT	6
EMP	1
TECH	1
VOL	9

CHAN	-
ETOU	8
COUR	18
SAUT	3
PS	80
END	40
ENC	70
REC	8

Armure (total)
0

Niveau de menace
Moyen difficile

Récompense
1 500

Compétences
Survie + 5 (INT)
Vigilance + 10 (INT)
Bagarre + 7 (REF)
Esquive/Evasion + 9 (REF)
Mêlée + 8 (REF)
Athlétisme + 4 (DEX)
Furtivité + 10 (DEX)
Résilience +7 (COR)
Incantation +8 (VOL)
Résistance à la magie + 7 (VOL)

Arme(s)		
Nom	**Dommage**	**Effets**
Griffes	4d6	Aucun
Cri de la famine	2d6	Déstabilisation (25%)

Armure		
Loc	**Nom**	**PA**
Tête		
Torse		
Bras		
Jambe		

Capacité(s)
Alimenté par la colère : Les spectres de la famine sont en théorie aussi intelligent que de leur vivant, sauf qu'ils s'ont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.
Insensible aux épées : Seules les lames en argent peuvent les blesser
Incorporel défensif : Les spectres de la famine sont intangibles, sauf quand ils attaquent. C'est le seul moment où il est possible de contre-attaquer.
Téléportation : Un spectre peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 10 m. En général, il effectuera une attaque juste après avoir utilisé cette manœuvre.
Assèchement : En coup fatal, le spectre de la famine vous retire toute essence vitale et énergie, vous laissant un cadavre asséché et inerte
Désespoir : quand le spectre de la famine a un PS faible, celui-ci ne visera plus qu'une personne pour l'amener dans la tombe

Butin - Loot
Poussières spectrales (1d6)
Poussière imprégnée (1d6)
Essence de fantôme (1d6)
Farine de blé

Vulnérabilité(s)
Huile contre les spectres
Yrden et poussière de lune (empêche incorporel)
Faiblesse astrale : Malus de -2 quand le soleil brille

Notes