

## VASANA, FILLE DE FARNAN

*Initiée d'Orlanth, sous-culte de Vinga Aventureuse. Femme, 21 ans. Cavalière lourde vétéran du clan Ernardori de la tribu Colymar.*

*Je suis Vasana, fille de Farnan, un héros de la Révolte de Front-étoilé, tué et dévoré par la Chauve-souris pourpre. Au cours de ma guerre vengeresse contre l'Empire lunar, j'ai attiré l'attention d'Argrath à la bataille du gué de Pennel. J'ai été cruellement blessée lors de la seconde bataille de Bouillon-de-Lune, gagnant cette terrible cicatrice qui barre la moitié gauche de mon visage. Je suis retournée à la ferme de ma mère pour récupérer. Je suis maintenant à nouveau prête pour l'aventure.*

*Mes amis me connaissent comme une redoutable monteuse de bison, une fine lame et une adoratrice dévouée d'Orlanth Aventureux. Mon honneur est ma plus grande force.*

Vasana est une petite femme athlétique, à la chevelure rouge et portant une vilaine cicatrice sur la partie gauche de son visage. Malgré sa petite taille, elle monte un bison et se montre plus que capable de commander des guerriers et des prêtres plus âgés qu'elle.

La grand-mère de Vasana était scribe au service des princes de Sartar. Elle est tombée au champ d'honneur lors de la bataille de Boldhome. Le père de Vasana, Farnan, était un orphelin du temple. Il épousa Vareena, une prêtresse d'Ernalda du clan Ernardori. Farnan rejoignit la Révolte de Front-étoilé, et, plus tard, aida personnellement Kallyr Front-étoilé dans sa fuite de Sartar. Il périt en défendant la Citadelle Blanche en 1620, dévoré par la Chauve-souris pourpre. L'âme de Farnan fut annihilée et Vasana, alors adolescente, jura vengeance.

Aussitôt qu'elle fut initiée en tant qu'adulte, Vasana quitta la ferme de sa mère pour aller venger son père de l'Empire lunar. En 1623, elle suivit le roi Broyan jusqu'à la métropole de Nochet, accompagnée par sa demi-sœur Yanioth. À la bataille du gué de Pennel, elle combattit glorieusement et attira l'attention d'Argrath. Vasana suivit Argrath en Prax et rejoignit l'armée du Taureau blanc au cours de la libération de Pavis. En quête d'honneur, elle s'illustra à la seconde bataille de Bouillon-de-Lune, et fut presque tuée (recevant cette vilaine cicatrice) en s'attaquant à une prêtresse lunar. Après le Réveil du Dragon, elle retourna à la ferme de sa mère pour récupérer.

### VASANA

FOR 16 CON 12 TAI 10 INT 15 DEX 11  
CHA 19 POU 15 Points de vie : 12 Déplacement : 8

RA DEX : 3

RA TAI : 2

**Runes :** Air 90 %, Lune 50 %, Terre 20 %, Mort 75 %, Vérité 70 %, Mouvement 75 %.

**Points de Rune :** 3 (Orlanth, sous-culte de Vinga Aventureuse).

**Sorts runiques :** tous les sorts runiques communs plus Bouclier, Éclair et Sans peur.

**Magie spirituelle :** Démoralisation (2), Mobilité (1) et Soins (2).

**Points de magie :** 15+10 (cristal de stockage de POU) = 25.

**Passions :** Haine (Empire lunar) 90 %, Honneur 70 %, Dévotion (Orlanth) 80 %, Loyauté (Sartar) 70 %, Loyauté (Argrath) 70 %, Loyauté (tribu Colymar) 70 %, Loyauté (clan Ernardori) 60 %.

**Réputation :** 20 %



**Bonus aux dégâts :** +1D4

**Dégâts de combat spirituel :** 1D6+3

**Vitesse de guérison :** 2

**Armure :** Cuirasse de plaques de bronze (5 pts), jambières et brassards de bronze (5 pts), jupe en cuir clouté (3 pts), casque fermé (5 pts).

**Compétences :** *Agilité* +0 % : Esquive 22 %, Monte (bison) 70 %. *Communication* +10 % : Chant 50 %, Danse 25 %, Éloquence 45 %. *Connaissances* +5 % : Agriculture 30 %, Bataille 65 %, Connaissance du culte (Orlanth) 25 %, Connaissance de la région (Sartar) 35 %, Coutumes (heortling) 30 %, Élevage 20 %, Premiers soins 25 %. *Magie* +10 % : Combat spirituel 45 %, Méditation 25 %, Vénération (Orlanth) 35 %. *Manipulation* +5 % (y compris toutes les compétences d'arme). *Perception* +5 % : Écoute 40 %, Observation 50 %, Recherche 30 %, Pistage 10 %. *Discrétion* 5 % : Camouflage 15 %, Déplacement silencieux 15 %.

**Langues :** Heortling 60 %, Lecture/Écriture theyalan 30 %, Lecture/Écriture néo-pélorien 15 %, Marchand 20 %, Tonnant 30 %.

**Objets magiques :** Un cristal de stockage de 10 points de magie, une image en bronze d'Orlanth conférant +10 % à Vénération (Orlanth).

**Trésor :** 20 l en pièces.

**Rançon :** 500 l.

#### ATTAQUES

ARMES	%	DÉGÂTS	RA	DURA.
Épée large	90	1D8+1+1D4	7	12
Épieu	70	1D10+1+3D6	6	10
Hache de bataille	55	1D8+2+1D4	7	10
Bouclier moyen	55	1D4+1D4	7	12
Arc composite	45	1D8+1	3	7

#### LOCALISATION

LOCALISATION	D20	ARMURE/PV
Jambe droite	1-4	5/4
Jambe gauche	5-8	5/4
Abdomen	9-11	3/4
Poitrine	12	5/5
Bras droit	13-15	5/3
Bras gauche	16-18	5/3
Tête	19-20	5/4

## LE BISON DE VASANA

Vasana monte un bison de cavalerie entraîné. En cas d'attaque montée d'un adversaire à pied, elle utilise 1D10+10 pour déterminer la localisation. Quand elle charge à l'épieu avec son bison, elle applique le bonus aux dégâts du bison, et non le sien !

**FOR** 36 **CON** 17 **TAI** 34 **DEX** 12 **POU** 10

**Points de vie :** 23 **Déplacement :** 12

**Bonus aux dégâts :** +3D6

**RA de base :** 3

**Combat :** un bison peut donner un coup de corne ou piétiner au cours d'un round de mêlée, pas les deux.

**Armure :** peau valant 3 points.

**Vitesse de guérison :** 3

#### ATTAQUES

ARMES	%	DÉGÂTS	RA
Coup de corne	50	2D10+3D6	8
Piétinement	50	6D6 à un adversaire au sol	8

#### LOCALISATION

LOCALISATION	D20	ARMURE/PV
Patte arrière droite	1-2	3/7
Patte arrière gauche	3-4	3/7
Croupe	5-7	3/9
Poitrail	8-10	3/9
Patte avant droite	11-13	3/7
Patte avant gauche	14-16	3/7
Tête	17-20	3/8

## YANIOETH, FILLE DE VAREENA

**Initiée d'Ernalda. Femme, 23 ans. Apprentie prêtresse d'Ernalda du clan Ernardori de la tribu Colymar.**

*Appelez-moi Yanioth fille de Vareena, et comme ma mère, vous reconnaîtrez en moi une prêtresse d'Ernalda. Louée soit la Terre et tous ses secrets !*

*Je connais les danses sacrées de la vie et du désir, tout comme les rites de la naissance et du renouveau. Je parle aux esprits des mondes supérieurs et à ceux de la terre. Et je sais les façons de ressouder la peau et les os jusqu'à leur intégrité.*

*Accompagnée de ma demi-sœur Vasana, je me suis aventurée à Nochet où j'ai obtenu la bénédiction et la faveur de la reine Samastina. Nous voyageons maintenant ensemble, suivant la voie que ma déesse a tracée devant moi.*

Yanioth est une femme voluptueuse aux tresses brunes qui se tortillent comme des serpents. Elle porte les vêtements traditionnels des prêtresses d'Ernalda, et parle d'un ton qui va de noble à parfois indécent. Malgré cela, elle est serviable et généreuse envers ses amis, et impitoyable envers ses ennemis.

C'est la demi-sœur de Vasana par leur mère Vareena, mais de pères différents. La grand-mère de Vasana est morte au Pic du Grizzli en défendant la reine Cheval Plumes et sa mère (Vareena, une prêtresse d'Ernalda) resta pendant les vingt années qui suivirent à l'écart de tout conflit.

Ce fut un grand choc pour sa mère quand Yanioth accompagna sa demi-sœur à Nochet, où elle gagna la bénédiction et la faveur de la reine Samastina. Yanioth était présente à la bataille du gué de Pennel. Elle accompagna Argrath pour invoquer Jaldon et contribua à la reconnaissance de Kallyr Front-étoilé en tant que prince.

### YANIOETH

**FOR 11 CON 12 TAI 15 INT 16 DEX 15  
CHA 17 POU 15 Points de vie : 13 Déplacement : 8  
RA DEX : 2 RA TAI : 1**

**Runes :** Air 30 %, Bête 85 %, Fertilité 85 %, Terre 90 %, Ténèbres 40 %.

**Points de Rune :** 4 (Ernalda). Notez que Yanioth a déjà sacrifié 1 point de POU.

**Sorts runiques :** tous les sorts runiques communs, plus Charisme, Guérison totale, Inviolable, Invoquer un élémentaire de terre (toute taille).

**Magie spirituelle :** Confusion (2), Soins (3).

**Points de magie :** 15 + 10 (cristal de POU) = 25.

**Passions :** Amour (famille) 70 %, Dévotion (Ernalda) 80 %, Haine (Empire lunar) 60 %, Loyauté (Argrath) 60 %, Loyauté (tribu Colymar) 70 %, Loyauté (clan Ernardori) 70 %, Loyauté (reine Cheval Plumes) 60 %, Loyauté (reine Samastina) 60 %, Loyauté (Sartar) 60 %.

**Réputation :** 26 %

**Bonus aux dégâts :** +1D4

**Dégâts de combat spirituel :** 1D6+1

**Vitesse de guérison :** 2

**Armure :** Corset et robe d'Esrolia (0 pt)

**Compétences :** *Agilité* +5 % : Esquive 35 %, Nage 40 %. *Communication* +10 % :

Chant 70 %, Danse 65 %, Éloquence 60 %.

*Connaissances* +5 % : Agriculture 30 %,

Bataille 35 %, Connaissance de la région

(Sartar) 35 %, Connaissance des plantes

25 %, Connaissance du culte (Ernalda)

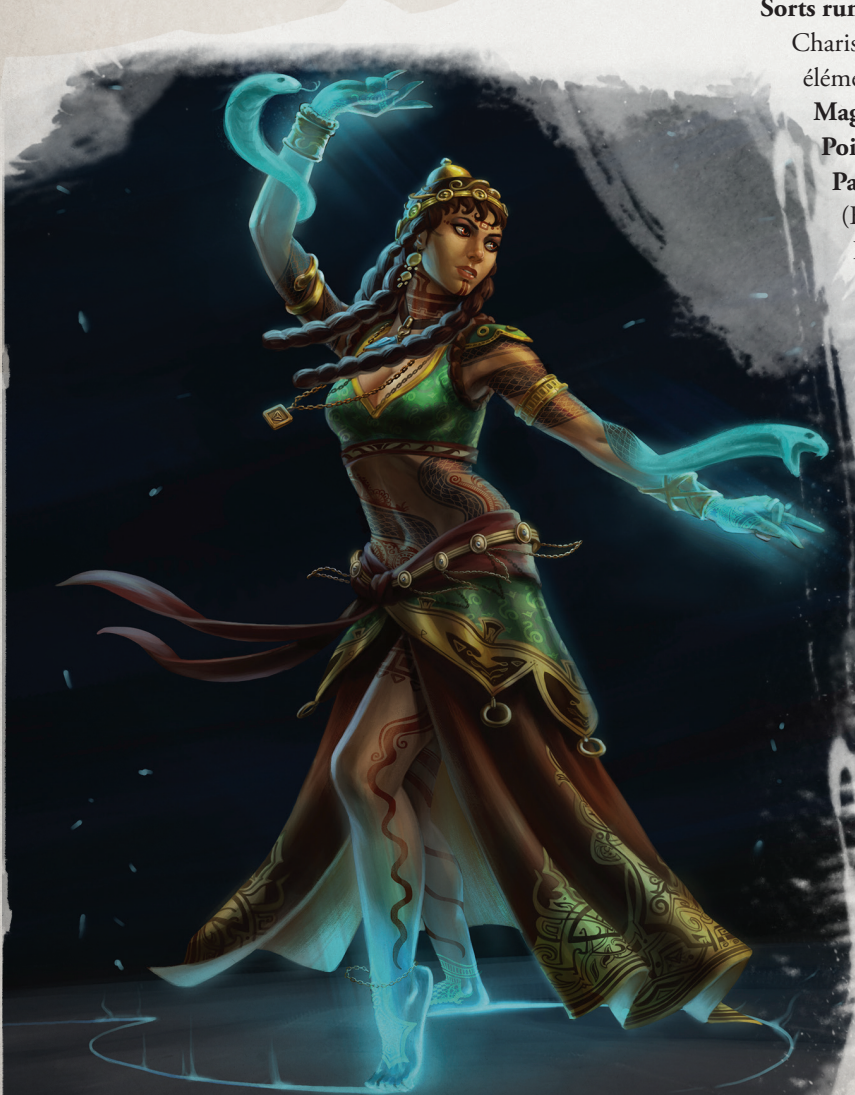
40 %, Coutumes (heortling) 30 %, Élevage

20 %, Intendance 35 %, Premiers soins

50 %. *Manipulation* +10 % (y compris

toutes les compétences d'arme). *Magie*

+10 % : Combat spirituel 70 %, Méditation



## RUNEQUEST

35 %, Vénération (Ernalda) 70 %. *Perception* +5 % :  
Écoute 30 %, Empathie (humain) 35 %, Observa-  
tion 30 %, Pistage 10 %, Recherche 30 %. *Discrétion*  
5 % : Camouflage 15 %, Déplacement silencieux 15 %.

**Langues :** Heortling 60 %, Lecture/Écriture theyalan  
10 %, Marchand 20 %, Terreux 30 %.

**Objets magiques :** un cristal de stockage de  
10 points de magie.

**Trésor :** enrichie par la faveur qu'elle a reçue de la reine  
Samastina à Nochet, Yanioth débute avec 160 l en pièces  
et 1 050 l en bijoux, vaisselle et biens luxueux.

**Rançon :** 1 000 l.

### ATTAQUES

ARMES	%	DÉGÂTS	RA	DURA.
Dague	35	1D4+2+1D4	6	6
Hache de bataille	55	1D8+2+1D4	5	10
Bouclier moyen	65	1D4+1D4	6	12
Arc composite	45	1D8+1	2	7

### LOCALISATION

LOCALISATION	D20	ARMURE/PV
Jambe droite	1-4	0/5
Jambe gauche	5-8	0/5
Abdomen	9-11	0/5
Poitrine	12	0/6
Bras droit	13-15	0/4
Bras gauche	16-18	0/4
Tête	19-20	0/5

## ÉLÉMENTAIRE DE TERRE

Yanioth peut dépenser des points de Rune pour demander à Ernalda de lui envoyer un élémentaire de terre de n'importe quelle taille.

Après l'invocation, Yanioth doit lancer Commander un esprit de culte (un sort runique commun à 2 points) pour contrôler l'élémentaire. En cas de réussite, il suivra ses ordres et restera dans ce monde pendant 15 minutes (la durée du sort) avant de disparaître.

**Aptitudes :** un élémentaire de terre peut ouvrir des trous dans le sol, creuser des tunnels et trouver des objets enterrés. Il peut également être utilisé pour retenir des objets coincés dans la boue, empêcher les plafonds des tunnels de s'écrouler ou former des monticules et des crêtes dans le sol (pas plus grands que le volume de l'élémentaire). Un élémentaire de terre peut transporter

une personne et « nager » sous le sol s'il dispose d'une FOR suffisante pour la soulever. Il n'y a pas d'air dans le sol ; l'individu porté doit réussir des tests de CON ou suffoquer. L'élémentaire de terre ne peut agir ainsi que si le passager n'oppose pas de résistance. Un élémentaire de terre peut transporter plusieurs personnes si sa FOR est suffisante.

**Attaque :** en combat, l'élémentaire de terre utilise son volume pour engloûtir ses adversaires, en ouvrant un trou sous son ennemi d'un volume maximal égal à son propre volume. Il peut engloûtir environ une victime de taille humaine par mètre cube de volume.

La taille du trou dépend de la taille de l'élémentaire. Un petit élémentaire de terre n'engloûtit simplement que les jambes de la victime. Un élémentaire de terre moyen peut engloûtir sa victime jusqu'au cou, enterrant la poitrine et l'abdomen ainsi que les jambes. Un grand élémentaire de terre peut ensevelir complètement sa victime, engloûtissant toutes ses localisations. Dans ce cas, la victime va aussi s'asphyxier (selon les règles de suffocation) à moins qu'elle ne s'échappe.

Après avoir enterré sa victime, l'élémentaire de terre referme le trou, appliquant son modificateur de dégâts comme points de dégâts à toutes les localisations engloûtées. Un élémentaire de terre ne peut attaquer de cette manière que dans la terre ou les sols rocheux (pas dans le sable ou le terreau meuble). Il ne peut attaquer qu'une seule fois dans un endroit donné, parce que la terre pulvérisée est trop fine pour une seconde attaque. La victime est retenue par l'élémentaire de terre dans tous les cas. Elle doit surmonter la FOR de l'élémentaire avec la sienne propre pour se libérer et ramper hors de sa prise. Si un élémentaire de terre n'a pas de bonus aux dégâts, ou s'il attaque une victime dans un sol inadapté, il engloûtit la victime comme décrit ci-dessus, sans causer de dégâts. La victime doit encore résister FOR contre FOR pour se libérer de l'emprise de l'élémentaire de terre.

### CARACTÉRISTIQUES

	PETIT	MOYEN	GRAND
Coût d'invocation	1	2	3
Volume (mètres <sup>3</sup> )	1	3	10
Points de vie	10	19	29
FOR	10	19	29
POU	11	17	20
Modificateur de dégâts	0	1D6	3D6
Déplacement	3	3	3

# HARMAST FILS DE BARANTHOS

**Initié d'Issaries. Homme, 21 ans. Riche fermier du clan Ernaldori de la tribu Colymar.**

*Harmast est mon nom. Je suis le premier-né du grand chef Baranthos. Vous avez sans doute entendu parler de moi. Les membres de mon clan, les Ernaldori, sont de loyaux Sartarites. Nous sommes réputés pour notre prudence et nos réussites.*

*En effet, mon clan a défendu les terres tribales des Colymar alors que d'autres partaient guerroyer. Mais à leur retour, où étaient les remerciements pour nos services ? J'ai combattu à la bataille du gué de Pennel avec ceux de mon clan, et assisté au couronnement du prince de Sartar.*

*Mes amis et mes ennemis me savent homme de parole, un diplomate et un négociateur habile. Mais ils savent aussi que cette excellente épée à mon côté n'est pas décorative.*

Harmast est issu d'une noble lignée de la tribu Colymar. Son père est le chef du clan Ernaldori. Son grand-père et son grand-oncle étaient rois de la tribu. Sa famille est célèbre pour sa loyauté à Sartar et pour sa prudence : la famille d'Harmast a survécu sous l'occupation lunar en conservant la vie (et la richesse), là où d'autres périrent.

Harmast est un initié du culte d'Issaries. Il tente d'éviter le conflit qui couve dans la Passe du Dragon, préférant les discussions et les négociations au combat. Cependant, après le Grand Hiver, Harmast se battit en duel contre un thane chien-gris et le tua. Les proches du thane jurèrent de se venger d'Harmast. Harmast combattit à la bataille du gué de Pennel, avec les membres de son clan, Vasana et Yanioth. Il fut témoin du Réveil du Dragon et se battit pour Front-étoilé pendant la libération de Sartar, l'acclamant comme prince.

De taille et d'apparence moyennes, Harmast a des cheveux noirs très courts et des yeux étonnamment clairs. Ses vêtements et son équipement sont de bonne facture et ostensiblement ornés de motifs décoratifs, un étalage clair de la richesse de sa famille. En tant que personne, il est parfois un peu arrogant et rapidement sur la défensive lorsqu'il s'agit de son choix de rester et de défendre le domaine agricole de sa famille lorsque d'autres membres de son clan répondirent à l'appel du roi Broyan.

Harmast est un négociateur : lorsqu'il ne peut pas conclure un marché, il compte sur ses redoutables compétences en tant que duelliste. Généralement, il tâche d'éviter les conflits, mais n'hésite pas à agir de manière décisive lorsqu'il y est mêlé.

## HARMAST

**FOR 13 CON 9 TAI 13 INT 19 DEX 18  
CHA 10 POU 16 Points de vie : 10 Déplacement : 8  
RA DEX : 1 RA TAI : 2**

**Runes :** Air 90 %, Feu 60 %, Harmonie 90 %, Mouvement 75 %, Ténèbres 20 %.

**Passions :** Amour (famille) 80 %, Haine (Chiens-gris) 60 %, Loyauté (Sartar) 80 %, Loyauté (clan Ernaldori) 60 %, Loyauté (tribu Colymar) 60 %, Loyauté (Temple d'Issaries) 60 %.

**Points de Rune :** 3 (Issaries)

**Sorts runiques :** tous les sorts runiques communs, plus Épier le chemin, Passage et Troquer un sort.

**Magie spirituelle :** Détecter l'ennemi (1), Longue vue (1), Glamour (2), Mobilité (1).

**Points de magie :** 16

**Réputation :** 15 %

**Bonus aux dégâts :** +1D4

**Dégâts de combat spirituel :** 1D6+1

**Vitesse de guérison :** 2

**Armure :** Plaques de bronze segmentées (6 pts), jambières et brassards de plaques (6 pts), casque fermé (5 pts).

**Compétences :** *Agilité +10 % :* Esquive 46 %, Monte (cheval) 40 %. *Communication +5 % :* Chant 35 %, Danse 20 %, Éloquence 50 %, Marchandage 65 %. *Connaissances +10 % :* Agriculture 35 %, Bataille 30 %, Connaissance de la région (Sartar) 40 %, Connaissance du culte (Issaries) 30 %, Coutumes (heortling) 70 %, Élevage 25 %, Intendance 50 %. *Magie +5 % :* Combat spirituel 65 %, Méditation 10 %, Vénération (Issaries) 55 %. *Manipulation +20 % (y compris toutes les compétences d'arme).* *Perception +10 % :* Écoute 35 %, Empathie (humain) 60 %, Observation 35 %, Pistage 15 %, Recherche 35 %. *Discrétion +15 % :* Camouflage 25 %, Déplacement silencieux 30 %.

**Langues :** Heortling 60 %, Marchand 45 %, Lecture/Écriture theyalan 20 %.

**Objets magiques :** trois potions de soins qui restaurent 1D10 points de dégâts chacune.

**Trésor :** 150 l en pièces, possède deux zèbres de monte.

**Rançon :** 500 l.

## LES ZÈBRES D'HARMAST

Harmast monte un zèbre de Prax (et en possède un second). Il doit descendre de sa monture pour combattre, aucun des deux n'ayant été habitué à la fureur des combats. Ils ont tous deux un DÉP de 12. Les caractéristiques ne sont pas nécessaires.

ATTAQUES

ARMES	%	DÉGÂTS	RA	DURA.
Épée large	100	1D8+1+1D4	6	12
Hache de bataille	40	1D8+2+1D4	6	10
Dague	55	1D4+2+1D4	7	6
Bouclier moyen	80	1D4+1D4	6	12
Javelot, une main	45	1D6+1D4	5	8
Javelot, lancé	45	1D10	1	—

LOCALISATION

LOCALISATION	D20	ARMURE/PV
Jambe droite	1-4	6/4
Jambe gauche	5-8	6/4
Abdomen	9-11	6/4
Poitrine	12	6/5
Bras droit	13-15	6/3
Bras gauche	16-18	6/3
Tête	19-20	5/4



# VISHI DUNN

**Initié de Waha. Homme, 21 ans. Assistant-chaman de la tribu Grand Lama.**

*Je suis Vishi Dunn, peut-être mieux connu dans le monde des Esprits que dans celui-ci. Mon rôle de chaman du clan Lama bleu m'a amené à énormément voyager et j'ai vu beaucoup de choses en matière de guerre et de mort. Il est vrai que certains m'ont appelé Vishi le Fratricide, mais ce nom est né de la loyauté, non de la trahison.*

*Je sais que dans toute la Passe du Dragon, il n'est pas de meilleure chance de paix que celle offerte par Argrath. J'ai vu Pavis libérée, et là-bas j'ai trouvé des amis, Vasana et ses alliés. Maintenant, je chevauche à leur côté, offrant conseils et mises en garde, aussi longtemps qu'ils voudront les entendre.*

*Ne faites pas attention à mon familier, Cousin Singe. C'est un pleutre, et il a peu à dire d'intéressant.*

Vishi Dunn est un membre de la tribu des Monteurs du Grand Lama, du clan Lama bleu. Il est élané et a le crâne rasé hormis la queue de cheval traditionnelle de la tribu Grand Lama. Il porte une robe en laine de yak ornée de motifs et des sandales grossières, préférant aller pieds nus quand cela est possible. Sa peau est sombre, héritage d'années passées sous le soleil.

Son grand-père combattit pour le grand roi au Pic du Grizzli et fut tué par les esprits lunars. Son père tomba sous les coups de l'Empire lunar lors de la première bataille de Bouillon-de-Lune.

Au cours de son rite de passage à l'âge adulte, Vishi fut presque tué par des esprits. Il fut l'apprenti d'un chaman, Sabera Monte-esprit, qui lui enseigna comment interagir avec le monde des Esprits. Quand la rumeur confirma que le Taureau blanc allait invoquer le demi-dieu Jaldon Dent-d'or, Vishi se rendit au Repos de Jaldon pour assister à l'événement. Jaldon réapparut, et Vishi Dunn jura fidélité au Taureau blanc. Quand l'un des membres de son clan s'opposa au ralliement à Argrath, Vishi le mit à mort. Il est maintenant appelé le Fratricide, un surnom qu'il ne renie pas.

Vishi suivit Argrath et Jaldon pour libérer Pavis, où il se lia d'amitié avec Vasana. Il l'accompagna dans son retour vers la Passe du Dragon. Il est extrêmement loyal à Argrath, presque fanatiquement.

## VISHI DUNN

**FOR 13 CON 13 TAI 12 INT 18 DEX 13  
CHA 15 POU 19 Points de vie : 13 Déplacement : 8  
RA DEX : 2 RA TAI : 2**

**Runes :** Air 55 %, Eau 50 %, Homme 85 %, Lune 60 %, Mort 80 %.

**Points de Rune :** 3 (Waha)

**Sorts runiques :** tous les sorts runiques communs plus Bouclier, Axis Mundi et Désincarnation.

**Magie spirituelle :** Détecter un esprit (1), Enchantement de lien d'esprit (1), Écran spirituel (3), Soins (1), Seconde vue (3).

**Points de magie :** 19

**Passions :** Amour (famille) 60 %, Loyauté (Argrath) 80 %, Haine (Chaos) 60 %, Haine (Empire lunar) 70 %, Honneur 60 %, Loyauté (Sabera Monte-esprit, mentor) 60 %, Loyauté (tribu Grand Lama) 50 %.

**Réputation :** 9 %

**Bonus aux dégâts :** +1D4

**Dégâts de combat spirituel :** 1D6+4

**Vitesse de guérison :** 3

**Armure :** pagne et robe.

**Compétences :** *Agilité +10 % :* Esquive 36 %, Monte (grand lama) 65 %. *Communication +15 % :* Chant 45 %. *Connaissances +15 % :* Bataille 30 %, Connaissance de la région (Prax) 45 %, Connaissance des animaux 40 %, Connaissance des plantes 45 %, Connaissance du culte (Waha) 35 %, Coutumes (Prax) 40 %, Élevage 50 %, Mort paisible 50 %, Premiers soins 50 %. *Magie +10 % :* Combat spirituel 95 %, Danse spirituelle 45 %, Connaissance des esprits 40 %, Méditation 40 %, Vénération (Waha) 35 %, Voyage spirituel 65 %. *Manipulation +20 %* (y compris toutes les compétences d'arme). *Perception +15 % :* Écoute 40 %, Observation 40 %, Pistage 10 %, Recherche 50 %. *Discrétion +10 % :* Camouflage 20 %, Déplacement silencieux 20 %.

**Langues :** Heortling 25 %, Langue des esprits 50 %, Marchand 20 %, Praxien 65 %.

**Objets magiques :** un cristal de stockage de 14 points de magie.

**Trésor :** transporte 5 l en pièces, un grand lama. Il possède des sacoches pleines de butin provenant du pillage de Pavis, pour une valeur de 400 l.

**Rançon :** 250 l.

**Familier (joyeux compère) :** un babouin intelligent dénommé Cousin Singe, un pleutre impénitent.



**ATTAQUES**

ARMES	%	DÉGÂTS	RA	DURA.
Épieu	50	1D10+1+1D4	4	10
Hache-dague (2 mains)	60	3D6+1D4	5	10
Dague	45	1D4+2+1D4	7	7
Perche-lasso	45	Agripper	5	4

**LOCALISATION**

LOCALISATION	D20	ARMURE/PV
Jambe droite	1-4	0/5
Jambe gauche	5-8	0/5
Abdomen	9-11	0/5
Poitrine	12	0/6
Bras droit	13-15	0/4
Bras gauche	16-18	0/4
Tête	19-20	0/5

**LE GRAND LAMA DE VISHI DUNN**

Vishi Dunn monte un grand lama de cavalerie entraîné. Cette monture est tellement grande que son cavalier utilise 1D10+10 pour la localisation de ses attaques, même contre des adversaires montés.

Quand il charge à l'épieu, Vishi Dunn utilise le bonus aux dégâts de son grand lama !

**FOR 36 CON 15 TAI 42 DEX 11 POU 13**

**Points de vie : 22 Déplacement : 12**

**Bonus aux dégâts : +4D6 RA de base : 3**

**Combat :** un grand lama peut attaquer un ou deux ennemis simultanément en mordant et donnant des coups de sabot. Il peut également se cabrer contre un adversaire.

**Armure :** peau valant 2 points.

**ATTAQUES**

ARMES	%	DÉGÂTS	RA
Morsure	35	1D8	8
Coup de sabot	50	1D8+4D6	8
Cabrage	35	2D8+4D6	8

**LOCALISATION**

LOCALISATION	D20	ARMURE/PV
Patte arrière droite	1-2	2/7
Patte arrière gauche	3-4	2/7

**LOCALISATION**

LOCALISATION	D20	ARMURE/PV
Croupe	5-7	2/9
Poitrail	8-10	2/9
Patte avant droite	11-13	2/7
Patte avant gauche	14-16	2/7
Tête	17-20	2/8

**COUSIN SINGE, BABOUIN**

**FOR 17 CON 11 TAI 10 INT 13 DEX 13  
CHA 10 POU 13 Points de vie : 11 Déplacement : 10**

**Runes :** Bête 80 %, Désordre 75 %.

**Magie spirituelle :** Contremagie (2), Écran spirituel (2), Mobilité (1), Soins (2).

**Points de magie : 13**

**Passions :** Amour (famille) 60 %.

**Bonus aux dégâts : +1D4**

**Combat :** pique d'abord à la lance, puis reste au contact pour griffer et mordre.

**Armure :** fourrure valant 1 point.

**Compétences :** Connaissance des animaux 30 %, Combat spirituel 50 %, Déplacement silencieux 45 %, Écoute 40 %, Escalade 90 %, Esquive 26 %, Observation 35 %, Pistage 25 %, Vénération (Grand-père Babouin) 35 %.

**Langues :** Langue des bêtes 30 %, Praxien 10 %.

**ATTAQUES**

ARMES	%	DÉGÂTS	RA	DURA.
Griffes	50	1D6+1+1D4	8	—
Morsure	40	1D8+1+1D4	8	—
Lance courte	30	1D6+1+1D4	6	10
Fronde	30	1D8	2	—

**LOCALISATION**

LOCALISATION	D20	ARMURE/PV
Patte arrière droite	1-2	1/3
Patte arrière gauche	3-4	1/3
Abdomen	5-7	1/5
Poitrail	8-10	1/5
Patte avant droite	11-13	1/3
Patte avant gauche	14-16	1/3
Tête	17-20	1/4



# VOSTOR, FILS DE PYJEEEM

**Initié des Sept Mères, homme, 21 ans. Soldat dans l'infanterie lourde de Dunstop.**

*Retenez vos coups, braves aventuriers !*

*Il est vrai que je suis un Lunar, originaire de Dunstop en Tarsh, mais j'ai renoncé à mon allégeance à l'Empire lunar. J'ai choisi de suivre un destin qui n'est pas celui d'un envahisseur.*

*Mon nom est Vostor. Bien que j'aie déserté, je ne suis pas un traître ! J'ai mis mon kopis et mon bouclier au service de l'empereur Rouge à Nochet et à la bataille du gué de Pennel. Et en son nom, j'ai été presque mutilé par le sauvage que l'on appelle Harrek le Berserk. Pendant mon rétablissement, on a tenté de me tuer ; une purge ordonnée par le nouveau régime. Je n'avais pas d'autre choix que de fuir ou de risquer l'assassinat, ou la prison au mieux.*

*J'ai été accepté, et ai même trouvé des amis, parmi mes anciens ennemis. Et maintenant, je suis mon propre chef, cherchant ma propre voie dans le monde.*

Vostor fils de Pyjeem est issu d'une longue lignée de soldats lunars de Tarsh originaire de Dunstop. Il possède une épaisse crinière de cheveux noirs, des yeux perçants et un physique puissant, mais sa caractéristique la plus remarquable est une rangée de cicatrices effrayantes sur le côté droit de son visage et son bras droit, guéries, mais témoignant toujours de la terrible blessure qu'il a subie.

Le grand-père de Vostor a combattu et est mort pour l'empereur Rouge à la bataille du Pic du Grizzli. Pyjeem suivit le général Fazzur l'Instruit, mais trouva la mort glorieusement au cours de la campagne hendriki alors que Vostor n'était encore qu'un enfant.

Adulte, Vostor rejoignit l'infanterie de Dunstop. Il fut scandalisé quand l'empereur Rouge remplaça Fazzur l'Instruit comme gouverneur-général de la Passe du Dragon. Néanmoins, il suivit son régiment en Esrolia et se battit vaillamment lors du siège de Nochet. Cependant, l'empire échoua à prendre la ville. Durant la bataille du gué de Pennel, Vostor fut presque tué par Harrek le Berserk, héritant de terribles cicatrices au visage et sur le bras droit. Vostor retourna à la Passe du Dragon pour se rétablir, mais pendant la retraite de Sartar, les partisans du roi Pharandros tentèrent de l'assassiner au cours d'une purge des officiers fidèles à Fazzur.

Plutôt que d'attendre d'être assassiné, Vostor déserta et chercha des alliés parmi ses anciens ennemis de Sartar.

## VOSTOR

**FOR 16 CON 15 TAI 13 INT 15 DEX 15**  
**CHA 10 POU 15 Points de vie : 16 Déplacement : 8**  
**RA DEX : 2 RA TAI : 2**

**Runes :** Air 50 %, Désordre 75 %, Illusion 75 %, Lune 80 %, Terre 50 %.

**Points de Rune :** 3 (Sept Mères)

**Sorts runiques :** tous les sorts runiques communs plus Folie, Attaque mentale et Invoquer un élémentaire de feu (petit).

**Magie spirituelle :** Confusion (2), Glamour (2), Soins (1).

**Points de magie :** 15

**Passions :** Amour (famille) 60 %, Haine (roi Pharandros) 60 %, Honneur 70 %, Loyauté (Dunstop) 60 %, Loyauté (Fazzur l'Instruit) 80 %, Loyauté (empereur Rouge) 60 %, Peur (dragons) 60 %, Peur (Harrek le Berserk) 60 %.

**Réputation :** 19 %

**Rançon :** 500 l.

**Bonus aux dégâts :** +1D4

**Dégâts de combat spirituel :** 1D6+1

**Vitesse de guérison :** 3

**Armure :** haubert d'écaillés lourd (5 pts), jambières et brassards de plaques (6 pts), casque fermé (5 pts).

**Compétences :** *Agilité* +5 % : Esquive 35 %. *Communication* +0 % : Chant 30 %, Danse 15 %, Intrigue 15 %. *Connaissances* +5 % : Agriculture 35 %, Bataille 55 %, Connaissance de la région (Tarsh lunar) 30 %, Connaissance des cioux 15 %, Connaissance du culte (Sept Mères) 25 %, Coutumes (province lunar) 40 %, Premiers soins 30 %. *Magie* +5 % : Combat spirituel 45 %, Méditation 15 %, Vénération (Sept Mères) 35 %. *Manipulation* +10 % (y compris toutes les compétences d'arme). *Perception* +5 % : Écoute 45 %, Observation 70 %, Pistage 10 %, Recherche 30 %. *Discrétion* 5 % : Camouflage 15 %, Déplacement silencieux 15 %.

**Langues :** Heortling 10 %, Lecture/Écriture néo-pélorien 20 %, Marchand 20 %, Néo-pélorien 70 %, Tarshite 30 %.

**Objets magiques :** une matrice de sort de Soins (2), sous la forme d'une boucle de ceinture représentant un nain gras souriant.

**Trésor :** 125 l en pièces et butin.

## ATTAQUES

ARMES	%	DÉGÂTS	RA	DURA.
Kopis	80	1D8+1+1D4	6	12
Lance courte	45	1D6+1+1D4	6	10
Dague	45	1D4+2+1D4	7	7
Bouclier moyen	35	1D4+1D4	7	12
Grand bouclier	90	1D6+1D4	7	16
Javelot	30	1D10+1D2	2	8
Arc composite	50	1D8+1	2	7

LOCALISATION

LOCALISATION	D20	ARMURE/PV
Jambe droite	1-4	6/6
Jambe gauche	5-8	6/6
Abdomen	9-11	5/6
Poitrine	12	5/7
Bras droit	13-15	6/5
Bras gauche	16-18	6/5
Tête	19-20	5/6

ÉLÉMENTAIRE DE FEU

Vostor peut dépenser un point de Rune pour demander aux Sept Mères de lui envoyer un petit élémentaire de feu.

Après l'invocation, Vostor doit lancer Commander un esprit de culte (un sort runique commun à 2 points) pour contrôler l'élémentaire. En cas de succès, il suivra ses ordres et restera dans ce monde pendant 15 minutes (la durée du sort) avant de disparaître.

Aptitudes : un élémentaire de feu peut embraser tout objet inflammable qu'il touche. Il peut chauffer le métal (et finir par le faire fondre) et la pierre, allumer des feux et, bien sûr, calciner les êtres vivants. Les élémentaires de feu flottent dans l'air à la même vitesse qu'ils se déplacent au sol.

Attaque : en combat, un élémentaire de feu engloutit ses victimes dans les flammes. Il peut engloutir une victime de taille humaine par mètre cube de volume. À la fin de chaque round où la victime est engloutie, on compare le résultat de 3D6 à la CON de la victime. Si l'attaque est réussie, le personnage subit 3D6 points de dégâts directement à ses points de vie généraux. En cas d'échec, la victime ne subit que la moitié des points de dégâts à ses points de vie généraux. L'armure ne protégera pas contre ces points de dégâts, contrairement aux sorts Protection et Bouclier.

CARACTÉRISTIQUES

	PETIT
Coût d'invocation	1
Volume (mètres <sup>3</sup> )	1
Points de vie	10
FOR	10
POU	11
Modificateur de dégâts	0
Déplacement	6



# SORALA, FILLE DE TORIA

*Initiée de Lhankor Mhy. Femme, 21 ans. Scribe de Nochet.*

*Je vais être brève, je suis en pleine rédaction d'un traité et je ne voudrais pas perdre le fil de mes pensées.*

*Je suis Sorala, érudite issue du temple de Lhankor Mhy de Nochet. Ma mère m'a appris à lire et à écrire, et m'a communiqué sa soif de savoir. Histoire, langues, traditions, rhétorique, logique et même les voies de la sorcellerie sont quelques-unes de mes spécialités. Mes traductions du draconique ancien du Second Âge m'ont valu une grande reconnaissance de la part de mes pairs.*

*Mais n'allez pas croire que je suis un simple rat de bibliothèque ou une copiste docile : j'ai combattu et versé le sang pour la reine Samastina et le roi Argrath. Il m'est tout aussi facile d'utiliser mon épée que mon stylet.*

*J'ai rejoint un petit groupe d'aventuriers et je voyage avec eux maintenant, désireuse d'explorer plus encore ma terre natale, la Passe du Dragon.*

Sorala est une érudite athlétique et aventureuse, à la longue chevelure brune. Ses vêtements sont pratiques et communs, mis à part le voile paré de bijoux qu'elle porte comme une « barbe ».

Sorala est la petite-fille d'un sage de Lhankor Mhy du Temple du Savoir de Nochet. Il aida la Maison de Sartar contre les assassins lunars, et mourut glorieusement quand Belintar érigea le Mur de soutènement. Sa mère s'appelait Toria, et était également une sage de Lhankor Mhy. Elle survécut au Festin du roi Lion, mais mourut avec honneur durant le Grand raid de Crinière-grise.

À l'issue d'un long apprentissage, Sorala devint initiée de Lhankor Mhy. Durant la guerre civile en Esrolia, Sorala soutint l'usurpatrice Samastina, et combattit avec panache pour la protéger contre les assassins de la Terre rouge. Pendant le siège de Nochet, elle reçut la bénédiction de la reine de la Terre, et se distingua pendant la bataille du gué de Pennel. Sorala accompagna Argrath Taureau blanc à Pavis, et l'acclama comme roi de Pavis. À Pavis, elle se lia d'amitié avec Vasana et Yanioth et les accompagna lorsqu'elles retournèrent à la Passe du Dragon.

Sorala est une érudite reconnue comme spécialiste du Second Âge, en particulier la ville de Pavis et les écrits en draconique ancien.

## SORALA

**FOR** 13 **CON** 11 **TAI** 12 **INT** 20 **DEX** 17  
**CHA** 15 **POU** 13 **Points de vie** : 11 **Déplacement** : 8  
**RA DEX** : 1 **RA TAI** : 2

**Runes** : Air 40 %, Feu 60 %, Harmonie 75 %, Homme 75 %, Terre 35 %, Vérité 95 %.

**Points de Rune** : 3 (Lhankor Mhy)

**Sorts runiques** : tous les sorts runiques communs plus Analyser la magie, Clairvoyance et Savoir (2).

**Techniques de sorcellerie maîtrisées** : Rune de Vérité, Technique de Commandement.

**Sorts de sorcellerie** : Logicien 55 %, Réconfort de l'esprit logique 15 %, Révéler une Rune 25 %.

**Points de magie** : 13

**Passions** : Dévotion (Lhankor Mhy) 80 %, Haine (Empire lunar) 60 %, Honneur 80 %, Loyauté (reine Samastina) 70 %, Loyauté (Argrath) 80 %, Loyauté (famille) 60 %, Loyauté (clan) 60 %, Loyauté (Nochet) 60 %.

**Réputation** : 18 %

**Compétences** : *Agilité +10 %* : Esquive 44 %. *Communication +10 %* : Chant 30 %, Danse 30 %, Éloquence 30 %, Intrigue 20 %, Marchandage 20 %. *Connaissances +10 %* : Agriculture 45 %, Bataille 50 %, Bureaucratie 50 %, Connaissance de l'Empire des amis des wyrms 35 %, Connaissance de la région (Esrolia) 40 %, Connaissance de la région (Vieille Pavis) 60 %, Connaissance des trolls 30 %, Connaissance du culte (Lhankor Mhy) 30 %, Coutumes (Esrolia) 35 %. *Magie +5 %* : Combat spirituel 40 %, Méditation 35 %, Vénération (Lhankor Mhy) 30 %. *Manipulation +20 %* (y compris toutes les compétences d'arme). *Perception +10 %* : Écoute 35 %, Observation 35 %, Recherche 35 %. *Discrétion +20 %* : Camouflage 30 %, Déplacement silencieux 30 %.

**Langues** : Esrolien 60 %, Heortling 50 %, Marchand 30 %, Lecture/Écriture draconique ancien 60 %, Lecture/Écriture néo-pélorien 50 %, Lecture/Écriture theyalan 90 %.

**Bonus aux dégâts** : +1D4

**Dégâts de combat spirituel** : 1D6+1

**Vitesse de guérison** : 2

**Armure** : linothorax (3 pts), jambières et brassards de cuir bouilli (3 pts), casque intégral (6 pts).

**Objets magiques** : une petite figurine en pierre représentant un dragonewt huppé contenant une matrice de Trouver (Magie) (cf. page 347). Lorsqu'elle est utilisée, elle pointe dans la direction désirée.

## RUNEQUEST

**Trésor :** 500 l en pièces, bijoux et butin ; nécessaire d'écriture ; disque d'étain avec un calendrier gravé ; lettre de marque du Temple du Savoir de Nochet.

**Rançon :** 1 000 l.

### ATTAQUES

ARMES	%	DÉGÂTS	RA	DURA.
Épée large	70	1D8+1+1D4	5	12
Hache de bataille	35	1D8+2+1D4	5	8
Bouclier moyen	50	1D4+1D4	6	12
Fronde	45	1D8	1	—
Hache de lancer	65	1D6+1D3	1	8

### LOCALISATION

LOCALISATION	D20	ARMURE/PV
Jambe droite	1-4	3/4
Jambe gauche	5-8	3/4
Abdomen	9-11	3/4
Poitrine	12	3/5
Bras droit	13-15	3/3
Bras gauche	16-18	3/3
Tête	19-20	6/4



# NATHEM, FILS DE NHÉAN

*Initié d'Odayla Homme, 34 ans. Chasseur du Vieux Tarsh.*

*Il est vrai que je n'ai pas vu beaucoup de batailles ni été témoin de la plupart des grands événements qui ont marqué cette terre. J'ai passé un grande partie de ma vie au cœur du Vieux Tarsh, chassant et apprenant la voie des forêts et de leurs habitants. J'ai rejoint et aidé les rebelles à la bataille des Collines de l'Auroch, mais même à ce moment j'étais encore incertain quant à ma place dans le monde.*

*Le Réveil du Dragon m'a changé, et j'ai su qu'il était temps d'agir. J'ai quitté la ferme et les forêts calmes qui furent mon monde, et je me suis rendu à Nochet, cherchant l'aventure. Je l'ai trouvée auprès d'un groupe d'aventuriers. J'ai mis ma connaissance de la forêt et mon arc à leur service.*

*Ils me connaissent pour mon silence. Toujours, j'observe, j'écoute et j'attends. Quand j'agis, c'est de façon résolue.*

Nathem est un homme vigoureux et silencieux, à la barbe épaisse et fourchue et au crâne rasé de près. Ses vêtements sont rustiques, essentiellement faits de morceaux de cuir et de lin épais. Ses yeux sont noirs et sa peau est tannée par de longues années passées dehors sous le soleil. Elle est marquée de motifs complexes de Runes et de cicatrices.

Certains sont nés pour la grandeur, d'autres sont plongés dans des temps agités et trouvent leur voie. Pour Nathem fils de Nhéan, ni l'un ni l'autre n'est vrai. Fils d'un fermier du Vieux Tarsh, Nathem apprit le métier de chasseur de son père, protégeant leur corps de ferme contre les pillards occasionnels ou les loups, chassant pour subvenir aux besoins de la famille les jours de vaches maigres. Hormis les morts tragiques de ses sœurs durant la deuxième année du Grand Hiver, Nathem ne connut que peu de troubles et de conflits jusqu'à ce qu'il rejoigne les rebelles à la bataille des Collines de l'Auroch. Tout au fond de lui, il découvrit un goût pour l'aventure et une curiosité pour le monde au-delà de la Chaîne des broussailles.

De retour à la ferme, Nathem reprit sa vie rurale, mais il ne se sentait désormais plus à sa place. Le jour où il vit la présence divine du Réveil du Dragon, il sut que le monde avait changé à jamais et qu'il ne pouvait plus rester les bras croisés. Nathem quitta alors son foyer, marchant à travers la campagne. Finalement, il rejoignit un groupe d'aventuriers mené par une féroce guerrière prénommée Vasana. Il se lia rapidement d'amitié avec eux, mettant à profit ses talents d'archer à leurs côtés.

## NATHEM

FOR 14 CON 18 TAI 14 INT 12 DEX 17  
CHA 12 POU 15 Points de vie : 19 Déplacement : 8  
RA DEX : 1 RA TAI : 2

**Runes :** Air 60 %, Bête 75 %, Désordre 70 %, Mort 65 %, Mouvement 90 %, Ténèbres 20 %, Terre 50 %.

**Points de Rune :** 3 (Odayla)

**Sorts runiques :** tous les sorts runiques communs, plus Force d'ours, Peau d'ours et Griffer.

**Magie spirituelle :** Daredart (1), Détecter la vie (1), Force (2), Mobilité (1), Soins (1).

**Points de magie :** 15

**Passions :** Amour (clan) 60 %, Amour (famille) 70 %, Honneur 60 %, Loyauté (Temple-qui-ébranle) 80 %.

**Réputation :** 0 %

**Bonus aux dégâts :** +1D4

**Dégâts de combat spirituel :** 1D6+1

**Vitesse de guérison :** 3

**Armure :** tenue de chasse en cuir (1 pt), capuchon en cuir (1 pt), brassard de chasse en cuir (3 pts, bras gauche uniquement).

**Compétences :** *Agilité +10 % :* Esquive 49 %, Monte (cheval) 15 %. *Communication +0 % :* Chant 30 %, Danse 15 %. *Connaissances +0 % :* Agriculture 25 %, Bataille 15 %, Connaissance de la région (Vieux Tarsh) 35 %, Connaissance des animaux 30 %, Connaissance du culte (Odayla) 15 %, Coutumes (Tarsh) 25 %, Mort paisible 30 %, Premiers soins 20 %, Survie 30 %. *Magie +5 % :* Combat spirituel 35 %, Méditation 40 %, Vénération (Odayla) 15 %. *Manipulation +10 % (y compris toutes les compétences d'arme).* Dissimulation 15 %. *Perception +0 % :* Écoute 50 %, Observation 60 %, Pistage 50 %, Recherche 35 %. *Discrétion 5 % :* Camouflage 30 %, Déplacement silencieux 45 %.

**Langues :** Heortling 25 %, Marchand 10 %, Tarshite 50 %.

**Objets magiques :** un arc composite finement réalisé (+1 durabilité, contient une matrice de sort Multiprojectile valant 2 points).

**Trésor :** possède 42 l, des collets, des fourrures d'une valeur de 120 l, un compagnon alynx entraîné (cf. ci-dessous).

**Rançon :** 250 l.

## ATTAQUES

ARMES	%	DÉGÂTS	RA	DURA.
Arc composite	70	1D8+1	1	8
Hache de bataille	45	1D8+2+1D4	6	8
Dague	35	1D4+2+1D4	7	4
Bouclier moyen	40	1D4+1D4	6	12
Lance longue	25	1D8+1+1D4	3	10
Épée large	30	1D8+1+1D4	5	12
Javelot	30	1D10+1D2	1/RM	8

LOCALISATION

LOCALISATION	D20	ARMURE/PV
Jambe droite	1-4	1/7
Jambe gauche	5-8	1/7
Abdomen	9-11	1/7
Poitrine	12	1/8
Bras droit	13-15	1/6
Bras gauche	16-18	3/6
Tête	19-20	1/7

**ALYNX**

FOR 8 CON 15 TAI 6 DEX 26 POU 9

Points de vie : 14 Déplacement : 10

Bonus aux dégâts : — RA de base : 3

**Combat :** un alynx attaque d'abord simultanément avec sa paire de griffes en mordant. Si les griffes touchent, l'alynx s'accroche et met en pièces avec ses griffes postérieures le round suivant, tout en continuant à mordre.

**Armure :** aucune.

**Vitesse de guérison :** 3

**Compétences :** Camouflage 75 %, Esquive 50 %, Déplacement silencieux 90 %.

ATTAQUES

ARMES	%	DÉGÂTS	RA
Griffes	50	1D6	8
Morsure	40	1D6	8
Mettre en pièces	80	3D6	8

LOCALISATION

LOCALISATION	D20	ARMURE/PV
Patte arrière droite	1-2	0/4
Patte arrière gauche	3-4	0/4
Croupe	5-7	0/6
Poitrail	8-10	0/6
Patte avant droite	11-13	0/4
Patte avant gauche	14-16	0/4
Tête	17-20	0/5

