

Tadzul Lempke

Description

Rongé par le temps et les excès, par les combats et les expériences, le corps marqué par divers tatouages ou cicatrices, il est impensable de pouvoir définir son âge. Le regard souvent perdu dans le vague, la silhouette tantôt voûtée et chancelante, tantôt fière et déterminée, Tadzul Lempke est de ces personnages qui savent se faire sous-estimer par leurs adversaires.



Capacités

Agilité:	4	Force:	4	Hargne:	4	Prestance:	3	Résistance:	4	Sens:	4	Trempe:	4
Camoufler:	2	Forcer:	3	Agresser:	4	Impressionner:	2	Contrôler:	3	Observer:	3	Motiver:	2
Esquiver:	4	Lancer:	2	Supporter:	2	Influencer:	3	Endurer:	5	S'orienter:	2	Résister:	4
Grimper:	3	Porter:	3	Surprendre:	3	Séduire:	-1	Régénérer:	2	Surveiller:	3	Surmonter:	3

Aptitudes

Erudition:	4	Survie:	4	Techniques:	3	Communication:	4	Combat:	3	Vie:	15/15
Avant:	3	Obscur:	4	Métal:	2	Baratin:	2	Falchion:	4	Blessures:	
Bâtisseurs:		Montagnes:	3	Pierre:	1	Eloquence:	3	Poignard:	4	Intempéries:	
Fouineurs:		Ruines:	1	Antech:	2	Marchandage:	1	Mousquet:	1	Energie:	4/10
Nourrisseurs:		Glaces:	1	Vapeur:		Représentation:	3			Malus:	
Prôneurs:	3	Chaos:	1	Vent:	1					PR / PS:	5/5
Marcheurs:	2	Désert:	2	Explosifs:	1					Contamination:	II-1
Intendance:	2	Marais:	2	Corps:	2						
Lettres:		Mer:									

Pouvoirs

Reconnaître auto Immunité à auto Nyctalopie 2
 les l'alliage
 émanations céleste
 (S,R)

Compétences propres

ERUDITION : occulte (2), coutumes batisseurs nahia (1), coutumes fouineurs nahia (1), région chaudron des enfers (1), région alentours de Nah (1), culte de solaar (2), culte de Ré (2)

LANGUES : phénicien (3), nahia (1), hurl (1), asia (1), avant (1), nord-eldenien (1), *insulte eldenien (1), *wirberck (1)

ARTS MARTIAUX : arbalète de point (1), marteau du juste (5), épée de verre (2), manople (2), pistol (1), articule (2)

SURVIE : Noir-Nuage (2), jungle (2), urs (1), oiseaux (2), insectes (1), singe (1), dogue (1), salopard de takin (1), écorché (2), kroch (2), karninfernal (1)

TECHNIQUES : cuisine (2), champignon (1), alcool (1), navigation (1)

Karandras

Description

Certains le surnomment le marcheur des ombres, Karandras, la trentaine bien bâtie, les yeux sombres, chasse ses proies la main leste et le geste implacable. Voilà des années qu'il sillonne l'Obscur, sans autres attaches véritables que le stallite immortel et le Monastère du Silence. Fervent protecteur des forces runkas et de la Troisième Force, il est le représentant Kirim de la Première Phalange.



Capacités

Agilité:	4	Force:	4	Hargne:	4	Prestance:	3	Résistance:	4	Sens:	4	Trempe:	4
Camoufler:	3	Forcer:	2	Agresser:	1	Impressionner:	4	Contrôler:	3	Observer:	3	Motiver:	1
Esquiver:	4	Lancer:	2	Supporter:	2	Influencer:	1	Endurer:	6	S'orienter:	1	Résister:	1
Grimper:	3	Porter:	1	Surprendre:	3	Séduire:	2	Régénérer:	1	Surveiller:	3	Surmonter:	4

Aptitudes

Erudition:	3	Survie:	4	Techniques:	4	Communication:	4	Combat:	4	Vie:	12/16
Avant:	1	Obscur:	3	Métal:		Baratin:		Falchion:		Blessures:	
Bâtisseurs:		Montagnes:	3	Pierre:	1	Eloquence:	1	Poignard:		Intempéries:	
Fouineurs:		Ruines:	2	Antech:	2	Marchandage:	2	Mousquet:	2	Energie:	11/12
Nourrisseurs:	3	Glaces:	3	Vapeur:		Représentation:	1			Malus:	
Prôneurs:		Chaos:	2	Vent:						PR / PS:	8/12
Marcheurs:		Désert:	2	Explosifs:	1					Contamination:	
Intendance:		Marais:	2	Corps:	2						
Lettres:	3	Mer:	1								

Pouvoirs

Duplication:	6	Contrôle physiologique:	5	Force accrue:	3	Rajeunissement:	1	Communication animale:	1	Résistance Auto au mensonge:	
--------------	---	-------------------------	---	---------------	---	-----------------	---	------------------------	---	------------------------------	--

Corps gaïa Nyctalopie Anaérobie Contrôle animal

Compétences propres

AGILITE: Technique Petrucci (+2 dés en camouflage)

ARTS MARTIAUX: arc en bois (6), entrailleur (4), articules (4), poings (6), baliste (1) + bonus général d'initiative du à la sève (1)

SURVIE: noir-nuage (2), stallite (2), jungle (1), sous-terrains (2)

MENAGERIE: cèrbère (3), Urs (2), Vulps (2), Oiseaux (2), Féneq (2), Insectes (2) + connaissance de base (1) si référencé dans l'Encyclopédie

COMMUNICATION: Hùrl, Asien, Eldenien et langage de l'Avant (1)

ERUDITION: religion gaïa (1)

TECHNIQUES: parapente (1), navigation (1), bois (1), cuir (1), champignons (2)

Espiègle Lonson

Description

Elevé dans la Ceinture de Nux, Espiegle n'eut pas une jeunesse très enviable. Il apprit très vite à se débrouiller pour survivre. Drogue, vol à la Tire, arnaques en tous genres étaient son pain quotidien. Une heureuse rencontre avec le Prôneur Tadzul Lempke lui montra le chemin de Solaar. Dès lors, Espiegle, jeune trentenaire, s'efforce d'être un exemple pour tous les fouineurs du Stallite Immortel et d'aider ses amis de la Phalange, sa FAMILLE.



Capacités

Agilité:	4	Force:	4	Hargne:	4	Prestance:	3	Résistance:	4	Sens:	4	Trempe:	4
Camoufler:	3	Forcer:	2	Agresser:	3	Impressionner:	2	Contrôler:	3	Observer:	3	Motiver:	1
Esquiver:	3	Lancer:	1	Supporter:	3	Influencer:	1	Endurer:	6	S'orienter:	3	Résister:	3
Grimper:	2	Porter:	2	Surprendre:	2	Séduire:	2	Régénérer:	2	Surveiller:	2	Surmonter:	3

Aptitudes

Erudition:	3	Survie:	4	Techniques:	3	Communication:	3	Combat:	4	Vie:	11/16
Avant:	2	Obscur:	2	Métal:	3	Baratin:	2	Falchion:	6	Blessures:	
Bâtisseurs:	1	Montagnes:	2	Pierre:		Eloquence:		Poignard:	3	Intempéries:	
Fouineurs:	2	Ruines:	1	Antech:	2	Marchandage:	1	Mousquet:		Energie:	7/11
Nourrisseurs:	0	Glaces:	1	Vapeur:		Représentation:	1			Malus:	
Prôneurs:		Chaos:	1	Vent:	2					PR / PS:	11/11
Marcheurs:	2	Désert:	1	Explosifs:						Contamination:	
Intendance:	2	Marais:	2	Corps:	2						
Lettres:	1	Mer:	0								

Pouvoirs

Consumer la	5	Puissance	4	Peur de la	3	Ralentir	2	Résistance	Automatique
Darkessence		Martial		Lumière				au	
								Mensonge	

Compétences propres

SURVIE : Rat (1), Fourmiz (1), Ekorché (1) Takin (1) , Stallites (3), Souterrains (2), Jungle (2), Noir-Nuage(1)

TECHNIQUE : Champignons (2), Piège (1), Naviguer (1)

COMMUNICATION : Eldenien (1)

