



le Scriptorium

présente :  
un cadre pour  
Fantasy Craft



# GUIDE DU JOUEUR D'OSTERON

## GUIDE DU JOUEUR D'OSTERON



Image © radojavor.deviantart.com

### UN CADRE DE JEU POUR FANTASY CRAFT PAR AEGIS & OZCORN

Pour utiliser ce document, vous aurez besoin du livre de base de *Fantasy Craft* par Alex Flagg, Scott Gearin & Patrick Kapera, édité chez *Crafty Games*, en français chez *7<sup>e</sup> Cercle*.

## AVANT-PROPOS

Bienvenue dans le guide du joueur d'Osteron !

Ce document est destiné aux joueurs de l'univers prêt-à-jouer éponyme. Il vous présente dans un premier temps une courte description du monde de campagne, illustrée d'extraits de la célèbre gazette ostéroise « Le Clairon. »

La seconde partie propose des règles optionnelles, complémentaires à celle du livre de base de *Fantasy Craft* (le seul ouvrage dont vous aurez besoin), qui vous permettront de peaufiner la création de votre personnage. Et si vous préférez sauter cette étape, les dernières pages sont justement consacrées à quelques prêtirés.

## TABLE DES MATIÈRES

<b>Osteron .....</b>	<b>2</b>
<b>Origines.....</b>	<b>3</b>
Spécialités .....	3
<b>Classes.....</b>	<b>4</b>
Philosophe .....	5
<b>Intérêts .....</b>	<b>6</b>
Alignement.....	6
Langues.....	6
Études .....	7
<b>Dons.....</b>	<b>7</b>
Dons de combat de base .....	7
Dons de combat à distance .....	7
Dons de Style.....	8
Dons de Terrain .....	8
<b>Équipement .....</b>	<b>9</b>
Améliorations d'armes.....	9
Améliorations d'armures .....	9
<b>Prétirés.....</b>	<b>9</b>
Catherine van Agt .....	10
Esther Wolff.....	11
Gilliam Berghausen .....	12
Guillaume d'Altesborough.....	13
Jan Kuyper.....	14
Oliver van der Behm.....	15

## OSTERON

L'univers d'Osteron n'est pas un monde de campagne à proprement parler. C'est plutôt une péninsule, partagée entre trois grands royaumes.

Au nord, une langue de terre désertique, connue sous le nom de désert de Pacheb, sépare impitoyablement la péninsule du reste du continent et des mystères qui s'y cachent. Son cœur est hérissé de

montagnes vertigineuses aux pics enneigés et riches en minéral, connues aujourd'hui sous le nom de Cœur de Solefer. À mesure qu'on se rapproche des mers, les montagnes laissent place à des collines verdoyantes, puis une jungle épaisse et tropicale là où elle n'a pas été déforestée par l'homme. Dans les zones rurales, de vastes plaines et champs s'étendent à perte de vue. Quant aux villes, elles sont souvent tentaculaires et sources d'une activité débordante, signe de l'imminence d'une révolution culturelle et industrielle.

Jadis, un grand empire, qui marqua le début du calendrier soleférois aujourd'hui commun à toutes les nations, dominait la péninsule. Uni par un seul l'homme, l'impétueux et redouté Solefer, cet empire qui porte désormais son nom a été la première forme d'union des tribus humaines primitives. Cette société féodale était toutefois violente, dominée par un régime despotique qui laissait peu de place à l'évolution culturelle et sociale. L'empire de Solefer s'effondra près de trois cents ans après sa fondation, suite à des invasions barbares venues du désert de Pacheb, au nord, mais laissa de profondes marques tant dans le paysage que dans les coutumes des diverses nations humaines. Une racine de langue commune, l'apprentissage de la magie et les premières formes d'organisation sociale, très féodales, furent partagés par tous ceux qui vivaient sur la péninsule à cette époque.

Après un trop long âge de ténèbres qui dura presque quatre siècles, et durant lequel de nombreux progrès réalisés sous l'empire de Solefer sombrèrent dans l'oubli, quelques cités-états commencèrent à renaître de leurs cendres. L'Osteron, l'Arcanta et enfin la Bordérie étaient nés. Les trois royaumes prospérèrent, tantôt alliés, tantôt rivaux, pendant encore trois siècles, progressant chacun dans un sens qui lui était propre. L'Arcanta se révéla rapidement la nation de la magie et de la foi. Les premières (re)découvertes profanes se firent sur son territoire et la première grande religion monothéiste du monde connu, le culte du Dieu unique, fut initiée par un Arcantois. La Bordérie, au contraire, se révéla une nation de savants et d'esprits curieux. Passionnés de techniques et d'inventions, les Bordériens profitèrent de la richesse minérale de leur sous-sol, repoussèrent les limites des sciences et technologies connues, et en inventèrent de nouvelles. L'Osteron pour sa part, devint bien vite un royaume de seigneurs marchands et de grands penseurs, brillant à la fois dans le commerce, les arts, la



culture en général et l'exploration des mers, ce qui lui permit notamment de bâtir un vaste empire colonial. Encadré géographiquement par l'Arcanta et la Bordérie, il bénéficia aussi longuement des progrès des uns et des autres dans les domaines et de la magie et des sciences et techniques.

L'année 989 fut cependant une année noire pour Osteron et la fin de son hégémonie coloniale et de son monopole sur de nombreux secteurs du commerce à travers toute la péninsule. Une révolte d'esclaves sans précédent à travers la majorité des colonies nécessita l'envoi de nombreuses troupes et déboucha sur la fameuse guerre des colonies, une guerre d'usure qui ne fut achevée, ou plutôt interrompue, que par le début d'une seconde.

L'an 997 fut pire encore. Vers la fin de l'été, l'Arcanta et la Bordérie annoncèrent officiellement leur alliance et déclarèrent la guerre à l'Osteron. Les motifs réels de cette agression que les Ostérois voient comme injustifiée restent obscurs à ce jour, mais l'hypothèse la plus communément avancée reste celle d'une guerre de religion. En effet, l'Arcanta et la Bordérie, dans une moindre mesure, sont deux nations très pieuses, disposant chacune de leur(s) forme(s) propre(s) d'un culte d'un Dieu unique. L'Osteron en revanche, est un pays où l'agnosticisme, voire l'athéisme, prévaut largement. Toutefois, même cette explication semble laisser certains spécialistes dubitatifs. D'après eux, il y aurait une raison plus profonde, plus sinistre à cette guerre.

La campagne commence quelques mois après la déclaration officielle de la guerre. Les combats font rage depuis de nombreuses semaines et les rapports indiquent que les choses ne se passent pas au mieux pour l'Osteron. Pris en tenaille entre canons et mages de guerre, le pays est poussé dans ses derniers retranchements pour résister à l'afflux d'envahisseurs. Industries et manufactures tournent à plein régime, essentiellement par l'effort des femmes et des anciens, car tous les hommes valides, y compris les plus jeunes, sont conscrits pour mener la guerre au front. La quasi-totalité du pays est en état de siège, déjà au cœur du conflit ou s'appêtant à le devenir d'une semaine à l'autre.

## Holmeau et sa région

Vous habitez un petit port fluvial tranquille d'environ un millier d'habitants, sans compter les gens de passage. Situé au nord du pays, non loin des montagnes du Cœur de Solefer, la guerre l'a rela-

tivement épargné pour le moment. Mais tous ses habitants participent l'effort de guerre.

En effet, Holmeau, c'est le nom de votre village, est réputé pour ses industries du bois. Entouré par d'épaisses forêts d'essences de qualité, vous êtes une communauté de bûcherons, de scieurs et de marchands pour qui le bois est la première source de subsistance. On trouve bien entendu des bureaucrates, miliciens, éleveurs, chasseurs et même quelques penseurs, mais dans ce genre de communauté rurale, tout tourne plus ou moins autour de la relation à la nature, votre principale source de revenus. La guerre a été l'occasion d'une reprise d'un commerce faiblissant. Engagé dans le renouvellement de son armada pour la maîtrise des mers, le royaume d'Osteron vous a commandé des dizaines de milliers de stères d'essences légères, qu'il vous faut livrer le plus vite possible par voie fluviale pour soutenir l'effort de guerre. C'est pourquoi, contrairement à bien des communautés, la plupart des hommes d'Holmeau n'ont pas été envoyés au feu.

Les divers prétirés présentés en fin de document sont tous des habitants du village. Même si vous préférez créer votre propre personnage, vous faciliterez la tâche de votre MJ en créant un habitant d'Holmeau, ce qui ne l'empêche pas de venir d'ailleurs ou d'avoir eu un parcours atypique. Demandez également à votre MJ quelles options de campagne et autres règles optionnelles il utilise !

## ORIGINES

Il est à noter que dans Osteron, tous les personnages sont humains. Par conséquent, ils sont de Taille Moyenne, disposent d'une Allonge de 1 et occupent un espace de 1 case. Pour finir, leur nombre de blessures est égal à leur valeur de Constitution.

Chaque personnage peut se choisir un Talent et une Spécialité, dont quelques nouvelles vous sont présentées ci-dessous.

## Spécialités

### BUREAUCRATE

Le personnage exerce un métier administratif ou participe à la vie politique de la région.

- *Don supplémentaire* : Contact supplémentaire
- *Curieux* : Le personnage commence avec 2 Intérêts supplémentaires.



- *Économe* : La Prudence du personnage augmente de 2.
- *Élégance naturelle* : Le bonus d'Apparence du personnage augmente de 1.
- *Sang noble* : Le personnage acquiert du Renom Noble au prix de 40 points de Réputation par Rang.

## ESPION

Aucune information digne de ce nom n'échappe à la vigilance du personnage.

- *Don supplémentaire* : Spectre I
- *Compétences liées* : Lorsque le personnage acquiert des rangs dans la compétence Bluff, il obtient autant de rangs dans la compétence Détection, sans pouvoir excéder son rang maximal.
- *Prestidigitation de terrain* : Le personnage est toujours considéré comme ayant les outils nécessaires à l'usage de la compétence Prestidigitation.
- *Indice gratuit* : Une fois par session, le personnage peut réclamer un indice gratuit au MJ. S'il refuse, le personnage obtient 1 dé d'action.
- *Linguiste* : Le personnage apprend 2 Langues supplémentaires.
- *Passage sans trace* : Le DD des jets de Pistage effectués pour suivre la piste du personnage augmentent de 10.

## MARIN

La mer est le domaine du personnage.

- *Don supplémentaire* : Pied marin
- *Engagé* : Le personnage acquiert du Renom Militaire au prix de 40 points de Réputation par Rang.
- *Coup bas* : Le personnage obtient la manœuvre Coup bas.
- *Résistance aux maladies* : Lorsque le personnage tente un jet de Vigueur contre un poison ou une maladie, il lance deux fois le dé et garde le meilleur résultat.
- *Véhicules marins* : Le personnage obtient le domaine d'Équitation Véhicules marins.

## MISSIONNAIRE

Le personnage a été envoyé dans les colonies pour 'civiliser' les sauvages autochtones.

- *Don supplémentaire* : Pansements

- *Encouragement* : Une fois par scène, le personnage peut conférer à un coéquipier un bonus moral de +1 aux jets de sauvegarde.
- *Fascinant* : Sur une Provocation réussie, le personnage peut choisir à la place de rendre un PNJ courant *fasciné* pour un nombre de rounds égal à sa valeur de Charisme.
- *Linguiste* : Le personnage apprend 2 Langues supplémentaires.
- *Populaire* : Le personnage acquiert du Renom Héroïque au prix de 40 points de Réputation par Rang.

## NATURALISTE

Le personnage aime comprendre ce qui l'entoure en observant la nature et ses phénomènes.

- *Don supplémentaire* : Prodige
- *Connaissances générales* : Le personnage débute avec 2 Études supplémentaires.
- *Entraînement* : La caractéristique la plus basse entre l'Intelligence et la Sagesse du personnage augmente de 1. Ce bonus s'applique après tout modificateur de Race ou de Talent.
- *Pharmacien de terrain* : Le personnage est toujours considéré comme possédant les outils nécessaires à l'usage du domaine d'Artisanat Pharmacie.
- *Si je me rappelle bien...* : Le personnage obtient un bonus de +5 aux jets de Savoir.

## RÉSISTANT

La guerre a forcé le personnage à prendre parti, dans son propre camp.

- *Don supplémentaire* : Combat nocturne
- *Esprit tenace* : Le personnage obtient 1 point de Vitalité supplémentaire par Niveau.
- *Héroïsme* : Pendant les scènes critiques, le personnage obtient un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque et de compétence.
- *Passage sans trace* : Le DD des jets de Pistage effectués pour suivre la piste du personnage augmentent de 10.
- *Véloce* : La Vitesse au sol du personnage augmente de 2 cases.

## CLASSES

Si les Prêtres et autres Paladins existent bel et bien dans Osteron, les personnages joueurs ne pourront prétendre à aucune classe ayant une condition

d'Alignement, en raison de leur agnosticisme culturel. Voyez la section Intérêts pour plus de détails.

Voici également une nouvelle classe de base, le Philosophe, qui correspond parfaitement au thème de l'homme des lumières qu'incarnent de nombreux penseurs d'Osteron. Entre l'intellectuel et le beau parleur, il est aussi illustré par un personnage prêté en fin de document.

## Philosophe

Osteron a toujours été un modèle de culture dans la péninsule. Ses artistes, ses savants, ses mages ont fait l'envie de ses voisins. Mais ce sont avant tout ses grands penseurs qui lui ont permis de rayonner dans tous les domaines intellectuels et artistiques. Le Philosophe est l'image même de cette élévation spirituelle. Il cultive un goût pour l'apprentissage, le partage du savoir... et la bonne chère. Il ne refuse jamais de prendre part à un bon débat et sa rhétorique est sans égale.

En fonction de votre campagne, un Philosophe peut incarner...

- Un missionnaire parti évangéliser de lointaines peuplades colonisées.
- Un conseiller politique avisé au service de son roi.
- Un mentor formant la future génération d'une

nation éclairée.

- Un écrivain engagé raliant le peuple à sa cause.
- Un politicien utopiste dont les idéaux le mettent bien souvent en danger.

**Rôle au sein du groupe :** Diplomate/Specialiste. Le Philosophe est avant tout un rhétoricien de talent, mais sa curiosité naturelle l'amène à exceller dans de nombreux domaines de compétence.

### ATTRIBUTS DE CLASSE

**Caractéristiques privilégiées :** Charisme, Intelligence

**Compétences :** Bluff, Déguisement, Détection, Diplomatie, Discrétion, Fouille, Intimidation, Investigation, Médecine, Négociation, Psychologie, Tactiques

**Points de compétence :** 8 + mod Int par Niveau

**Vitalité :** 6 + mod Con par Niveau

**Maniements de départ :** 3

### APTITUDE SPÉCIALE

**Compréhensif :** Le personnage lit dans le cœur des gens comme dans un livre ouvert. Lorsqu'il dépense 1 dé d'action pour améliorer un jet de compétence basé sur la Sagesse ou le Charisme, il lance et ajoute les résultats de 2 dés.

**TABLE 1 : LE PHILOSOPHE**

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Aptitudes
1	+0	+0	+0	+2	+1	+1	+1	+1	<i>Compréhensif</i> , esprit éclairé
2	+1	+0	+0	+3	+1	+1	+2	+2	Rhétoricien I
3	+2	+1	+1	+3	+2	+2	+2	+3	Lettré
4	+3	+1	+1	+4	+2	+2	+2	+3	Confidences sur l'oreiller I
5	+3	+1	+1	+4	+3	+3	+3	+4	Lettré
6	+4	+2	+2	+5	+4	+4	+3	+5	Intellectuel
7	+5	+2	+2	+5	+4	+4	+4	+6	Lettré
8	+6	+2	+2	+6	+5	+5	+4	+6	Confidences sur l'oreiller II
9	+6	+3	+3	+6	+5	+5	+4	+7	Intellectuel, lettré
10	+7	+3	+3	+7	+6	+6	+5	+8	Sans rancune I
11	+8	+3	+3	+7	+7	+7	+5	+9	Rhétoricien II, lettré
12	+9	+4	+4	+8	+7	+7	+6	+9	Confidences sur l'oreiller III, intellectuel
13	+9	+4	+4	+8	+8	+8	+6	+10	Lettré
14	+10	+4	+4	+9	+8	+8	+6	+11	Contre-pouvoir
15	+11	+5	+5	+9	+9	+9	+7	+12	Intellectuel, lettré
16	+12	+5	+5	+10	+10	+10	+7	+12	Confidences sur l'oreiller IV
17	+12	+5	+5	+10	+10	+10	+8	+13	Lettré
18	+13	+6	+6	+11	+11	+11	+8	+14	Intellectuel
19	+14	+6	+6	+11	+11	+11	+8	+15	Rhétoricien III, lettré
20	+15	+6	+6	+12	+12	+12	+9	+15	Confidences sur l'oreiller V, sans rancune II





## APTITUDES DE CLASSE

**Esprit éclairé :** Au Niveau 1, la moitié du Niveau de Classe du personnage (arrondie à l'entier supérieur) s'ajoute à son bonus de Volonté pour résister aux dégâts de stress. De plus, lorsqu'il remporte un jet de Psychologie opposé, il bénéficie d'un bonus moral de +2 à tous les jets opposés au même adversaire jusqu'à la fin de la scène.

**Rhétoricien I :** Au Niveau 2, le personnage obtient Science de la répartie I en tant que don supplémentaire. De plus, lorsqu'il effectue une Diversion, il peut cibler 2 ennemis de plus par tentative. Il lance alors une seule fois le dé, tandis que chaque adversaire fait un jet séparé pour résister.

**Rhétoricien II :** Au Niveau 11, le personnage obtient Science de la répartie II en tant que don supplémentaire. De plus, lorsqu'il effectue une Menace, il peut cibler 2 ennemis de plus par tentative. Il lance alors une seule fois le dé, tandis que chaque adversaire fait un jet séparé pour résister.

**Rhétoricien III :** Au Niveau 19, le personnage obtient Science de la répartie III en tant que don supplémentaire. De plus, il peut appliquer les manœuvres Beau parleur et Révélation stupéfiante à un seul et même jet de Diversion.

**Lettré :** Aux Niveaux 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17 et 19, le personnage acquiert 2 Intérêts supplémentaires ou 1 don de Style.

**Confidences sur l'oreiller I :** Le personnage sait obtenir ce qu'il veut. Au Niveau 4, une fois par session, lorsqu'il demande une Faveur, il peut considérer son Renom (au choix) comme supérieur de 2 points. Le Temps mort minimal nécessaire à l'obtention de la Faveur augmente alors à D, s'il n'était pas déjà supérieur.

**Confidences sur l'oreiller II :** Au Niveau 8, le personnage peut utiliser cette aptitude deux fois par session.

**Confidences sur l'oreiller III :** Au Niveau 12, le personnage peut considérer son Renom (au choix) comme supérieur de 4 points.

**Confidences sur l'oreiller IV :** Au Niveau 16, le personnage peut utiliser cette aptitude trois fois par session.

**Confidences sur l'oreiller V :** Au Niveau 20, le personnage peut considérer son Renom (au choix) comme supérieur de 6 points.

**Intellectuel :** Le personnage est un puits de science et d'idées originales. Aux Niveaux 6, 9, 12, 15 et 18, il peut choisir l'une des aptitudes suivantes. Chacune ne peut être choisie qu'une seule fois.

- *Bonne compagnie :* Augmenter la Confiance d'un Contact ne coûte plus que 10 points de Réputation au personnage (au lieu de 25).
- *Coup de foudre :* Le personnage peut désormais effectuer tout jet d'Influence en 1 round.
- *Figure :* Lorsque le personnage utilise Diplomatie ou Intimidation sur une foule, celle-ci utilise *toujours* le plus faible bonus de Détermination parmi ses membres.
- *Homme des lumières :* Le personnage obtient un bonus de +5 aux jets de Savoir.
- *Jouez le jeu :* Lorsqu'un héros capable de voir et d'entendre le personnage effectue un jet de Bluff, il bénéficie d'un bonus égal au modificateur de Charisme du personnage (minimum +1).
- *Prestance :* Le Panache du personnage augmente de 2.
- *Séduisant :* Une fois par session, le personnage peut améliorer la Disposition d'un PNJ non-ennemi de 5.
- *Sincère :* Le personnage peut désormais effectuer tout jet de Persuasion en 1 round.

**Sans rancune I :** Au Niveau 10, lorsque la Disposition d'un PNJ envers le personnage se dégrade, la diminution est réduite de 5.

**Sans rancune II :** Au Niveau 20, la Disposition de tout PNJ envers le personnage ne peut jamais se dégrader.

**Contre-pouvoir :** Au Niveau 14, une fois par aventure pendant une scène critique, le personnage peut convaincre ses ennemis de rejoindre sa cause. Par une action complexe, il peut forcer 1 groupe de PNJ capable de le voir et de l'entendre à se ranger de son côté. Ils deviennent alors ses alliés et sont prêts à se battre pour lui jusqu'à la mort ou jusqu'à la fin de la scène, après quoi ils se dispersent.



Image © werdandi.deviantart.com

# INTÉRÊTS

## Alignement

Tous les personnages joueurs commencent gratuitement avec l'Alignement agnosticisme. Ils ne peuvent en changer en cours de jeu. Cet Alignement reflète l'absence totale de foi en une forme d'Église terrestre des Ostérois. Ils ne sont pas nécessairement tous athées et nombreux sont ceux qui envisagent avec sérieux l'existence d'un être suprême. Toutefois, les Églises et cultes au sens de ceux qui peuvent exister en Arcanta et Bordérie les font rire sous cape.

## Langues

Outre d'innombrables dialectes locaux, on compte trois langues vivantes sur la péninsule, l'arcantois, le bordérien et l'ostérois. Le solférois est la langue perdue de l'empire de Solefer. Elle ressemble étrangement à chacune des trois langues modernes, dont elle est sans aucun doute la racine commune, mais présente aussi des caractères et intonation dont le sens et la prononciation ont été perdus au cours des âges. De fait, le solférois est une langue morte qui n'est plus que lue et écrite que par quelques érudits.

Précisons que si un personnage parle une langue donnée, il n'en garde pas moins un accent ostérois qu'il lui sera difficile de dissimuler à un interlocuteur étranger. Pour ce faire, il est nécessaire de faire appel à la compétence Déguisement.

## Études

En tant que royaume éclairé, l'Osteron est à la pointe de bien des domaines de savoirs tant théoriques que pratiques. Les Études reflètent les savoirs des personnages joueurs. Vous pouvez vous inspirer de celles-ci : un type de magie, sciences physiques, faune, flore, batailles, etc. Pour chacune des Études suivantes, choisissez un des trois royaumes auquel elle s'applique : géographie, histoire, politique, coutumes, arts, cultes, économie, etc.

## DONS

Cette section présente quelques nouveaux dons auxquels votre personnage peut prétendre. Il est

à noter que les dons de Poudre noire sont issus et traduits de *Call to Arms: The Sniper*, qui propose également une classe d'expert qui sera sans doute susceptible d'intéresser certains personnages à partir du niveau 5.

## Dons de combat de base

### COMBAT MONTÉ I

Le personnage est né sur une selle.

**Avantage :** Le personnage ne subit aucun malus à ses actions lorsqu'il est monté. De plus, il peut effectuer l'action Monter/Descendre de monture par une demi action. Il obtient aussi une posture.

*Course d'obstacles (Posture) :* Lorsque le personnage est monté, il ignore les règles d'adjacence vis-à-vis des personnages de Taille inférieure.

### COMBAT MONTÉ II

Le personnage sait exploiter l'inertie de sa monture pour infliger des coups terribles.

**Condition :** Combat monté I

**Avantage :** Le personnage monté utilise le meilleur bonus d'Initiative parmi ceux de la monture ou de son cavalier. De plus, il obtient une manœuvre.

*Désarçonnement (Manœuvre de Bousculade) :* Le personnage monté inflige aussi ses dégâts normaux, mais se retrouve *pris au dépourvu* à la fin de la manœuvre.

### COMBAT MONTÉ III

Lorsqu'il est à dos de monture, le personnage ne fait plus qu'un avec elle.

**Condition :** Combat monté II

**Avantage :** Le personnage monté utilise les meilleurs bonus de Défense et de jets de sauvegarde parmi ceux de la monture ou de son cavalier.

## Dons de combat à distance

### POUDRE NOIRE I

Les armes à poudre n'ont plus de secret pour le personnage.

**Conditions :** Spécialisation (armes à poudre)

**Avantage :** Lorsque le personnage utilise une arme à poudre, il ignore la propriété *dangerieuse*.



De plus, il obtient une posture.

**Visée mobile (Posture) :** Le personnage conserve son bonus de Visée pour les attaques à distance même si sa cible se déplace de plus d'une case en un round, tant qu'elle demeure dans son champ de vision. De plus, il peut utiliser l'action Viser plusieurs fois pour obtenir un bonus cumulatif de +1 à son prochain jet d'attaque (pour un maximum égal à son nombre de dons de Combat à distance + 1). Le personnage ne peut bouger dans cette posture (bien qu'il puisse toujours faire un pas de placement).

## POUDRE NOIRE II

Le personnage sait tirer le meilleur parti de la précision accrue des armes modernes.

**Conditions :** Poudre noire I

**Avantage :** Une fois par round, le personnage peut Viser avec une arme à poudre par une action libre. De plus, il obtient une manœuvre.

**Concussion (Manœuvre d'Attaque à l'arme à poudre) :** Si la cible est touchée, elle doit aussi réussir un jet de Vigueur (DD égal aux dégâts subis) ou se retrouver *renversée*.

## POUDRE NOIRE III

Le personnage est un tireur d'élite dont la réputation n'est plus à faire.

**Conditions :** Poudre noire II

**Avantage :** La marge de réussite du personnage augmente de 1 avec les armes à poudre. De plus, il obtient une manœuvre.

**Entre les yeux ! (Manœuvre d'Attaque à l'arme à poudre) :** Si le jet d'attaque du personnage dépasse la Défense de la cible de 10 ou plus, celle-ci rate automatiquement son jet de Résistance (sans tirer les dégâts). Cette manœuvre est utilisable une fois par round, uniquement contre un personnage courant.

## Dons de Style

### DESSOUS AFFRIOLANTS

« Cachez cette épaule que je ne saurais voir ! »

**Condition :** Protection royale

**Avantage :** Le personnage obtient une manœuvre.

**Indécent, mais appétissant ! (Manœuvre de Diversion ou de Feinte) :** Le personnage peut substituer son bonus de Diplomatie (Cha) pour ce jet. De plus, il peut prendre une action complexe pour ci-

bler tous les ennemis à portée (sans exception). Le jet utilise alors les règles de foule (*voir page 75 de Fantasy Craft*).

### ÉLÉGANCE PRINCIÈRE

« Ôtez vos sales pattes de là ! »

**Avantage :** Lorsqu'il ne porte aucune armure, le personnage ajoute la moitié de son bonus d'Apparence à la Défense (arrondi à l'entier supérieur).

### PROTECTION ROYALE

« Si vous me touchez, je hurle ! »

**Condition :** Élégance princière

**Avantage :** Le personnage obtient une manœuvre.

**Pas au visage ! (Manœuvre de Défense totale) :**

Le personnage obtient une RD égale à son bonus d'Apparence.

## Dons de Terrain

### ÉCUMEUR DES MERS

Le personnage a l'habitude du combat en mer et sait tirer le meilleur parti de la situation.

**Condition :** Pied marin

**Avantage :** Le personnage saisit un cordage et se lance, le sabre entre les dents, à l'abordage du bâtiment ennemi. Sur un navire, après tout jet de Saut réussi, il peut immédiatement effectuer une attaque gratuite avec une arme à 1 main.

### LOUP DE MER

Le personnage a parcouru les sept mers et est revenu pour en parler à qui veut l'entendre.

**Condition :** Écumeur des mers

**Avantage :** Sur un bateau, le personnage ajoute son modificateur de Sagesse (minimum 1) à son bonus d'Apparence. De plus, il obtient une manœuvre.

**À l'abordage ! (Manœuvre de Menace) :** Le personnage peut cibler la totalité de l'équipage d'un navire, pour peu que celui-ci puisse le voir et l'entendre. Le jet utilise alors les règles de foule (*voir page 75 de Fantasy Craft*). Cette manœuvre est utilisable une fois par combat.

### PIED MARIN

Le personnage ne connaît pas le mal de mer. Ses ennemis, en revanche...

**Avantage :** La marge de critique du personnage



**TABLE 2 : AMÉLIORATIONS D'ARMES**

Nom	Effet	Const	Comp	Poids	Époque	Coût
<i>Facture</i>						
Arcantoise	Ajoute <i>ergonomie</i> et <i>finesse</i>	—	+2	-25%	Renaissance	+50%
Bordérienne	—	—	-2	+25%	Renaissance	-25%
Ostéroise	bonus d'équipement de +2 en Diplomatie	—	+5	-25%	Renaissance	+100%

augmente de 2 lorsqu'il cible un navire à l'aide d'un jet d'attaque ou de compétence. De plus, il obtient une posture.

*Au gré de la houle (Posture)* : Le personnage n'a jamais besoin d'effectuer de jet d'Acrobaties/Équilibre ou d'Athlétisme/Escalade sur un navire.

**Bordérienne** : La machine industrielle bordérienne permet la fabrication en série d'armes simples au coût modique.

**Ostéroise** : Utilisées avant tout comme accessoires d'apparat, les armes ostéroises sont richement décorées et dotées de courbes élégantes.

## ÉQUIPEMENT

La campagne débute à un moment où Osteron est entré depuis quelques décennies déjà dans l'époque de la Renaissance. Techniquement parlant, on pourrait même dire que la Bordérie a sauté cette dernière pour passer directement à l'ère Industrielle. Bref, tout l'équipement que vous pouvez trouver dans le livre de base de Fantasy Craft est disponible, du moment que vous pouvez vous l'offrir.

Si vous ne démarrez pas avec un présumé, vous disposez de 250 pièces d'argent, ou couronnes ostéroises, pour vous équiper. À cet effet, de nouvelles améliorations d'armes et armures, en particulier de nouvelles factures pour compenser l'absence de races non-humaines dans le cadre de jeu, vous sont proposées ci-après.

## Améliorations d'armes

**Arcantoise** : Les Arcantois favorisent l'art du duel au-delà de toute autre forme de combat. L'élégance, plus que la force brute, est de mise.

## Améliorations d'armures

**Arcantoise** : Les tenues légères et ajustées vont de pair avec le style de combat très élégant des Arcantois.

**Bordérienne** : Fabriquées en série pour un gabarit standard, les armures bordériennes sont souvent mal ajustées mais très abordables.

**Fibrée** : Une doublure en fibres vient protéger le porteur de cette armure contre les impacts à grande vitesse.

**Ostéroise** : Légères et délicatement ouvragées, les armures ostéroises peuvent être portées sous des vêtements normaux sans attirer l'attention.

## PRÉTIRÉS

Ces personnages présumés vous permettront de vous lancer directement dans l'aventure si vous n'êtes pas amateur de création de personnage. Ils ont été conçus avec l'option de campagne *héros légendaires*. Pensez à ajuster leurs valeurs de caractéristiques si votre MJ pas cette option.

**TABLE 3 : AMÉLIORATIONS D'ARMURES**

Nom	RD	Effet	MD	MAJ	Vit	Déguis	Const	Comp	Poids	Époque	Coût
<i>Facture</i>											
Arcantoise	—	—	—	+1	+1	—	—	+5	-25%	Renaissance	+100%
Bordérienne	—	—	—	-1	—	-4	—	-2	—	Renaissance	-25%
Ostéroise	—	—	+1	—	—	+2	—	+2	-25%	Renaissance	+50%
<i>Personnalisation</i>											
Fibrée	—	Résistance aux armes à poudre 2	—	—	—	—	—	+2	+10%	Renaissance	+50%



## Catherine van Agt

Catherine était le maire d'Holmeau avait son anéantissement. Nommée par feu le roi Dobertain, comme tous les hauts fonctionnaires, elle n'est pas originaire de la région et ses relations avec la population ont été jusque là plutôt administratives. Le massacre du village et de la quasi-totalité de ses habitants l'ont toutefois forcée à changer ses habitudes. Pour survivre à la guerre, il va lui falloir apprendre à travailler en équipe.

**Caractère :** Honnête, obstinée et résolument patriotique, Catherine a beaucoup de mal à garder sa langue dans sa poche. Elle a un tempérament de leader-né mais ne possède peut-être pas toutes les qualités requises pour mener un groupe à travers un champ de bataille, bien qu'elle refuse de l'admettre. Elle a horreur de la vie en plein air et n'aime rien tant qu'un bon bain et les grandes réceptions.

**Description :** Catherine est une femme distinguée qui dissimule ses atouts sous des airs de bureaucrate acharnée. Cette jolie rousse préfère les tenues seyantes et pratiques plutôt que les atours exubérants de la jeunesse ostéroise.



### INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Bureaucrate Avenante Courtisane 1**

**Humanoïde de Taille M (1x1, Allonge 1)**

**Dés d'action :** 3d4

**Aptitudes d'origine :** célèbre, curieuse, diversion de groupe, économe, élégance naturelle (x2), sang noble

**Aptitudes de classe :** la crème de la crème, un mot de moi...

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

### COMBAT

**Vitalité/Blessures :** 9/10

**Vitesse :** 9 m au sol (6 cases)

**Initiative :** +3 (+2 base, +1 Dex)

**Défense :** 11 (+0 base, +1 Dex)

**RD/Résistances :** 1/froid 5

**BBA/corps-à-corps/distance :** +0/+1/+1

**Attaque :** tromblon (dég 3d8 létaux, 19-20, projection)

**Manœuvres :** Surprise ! (Diversion)

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +1, Vol +5

### SAVOIR-FAIRE

**Compétences :** Bluff +7, Diplomatie +9, Intimidation +7, Détection +7, Détermination +4, Investigation +7, Négociation +6, Psychologie +7 ; Savoir +5

**Maniements :** poudre, contondantes

**Intérêts :** 7 ; **Alignement :** agnosticisme ; **Langues :** arcantois, bordérien, ostérois ; **Études :** économie, géographie et politique d'Ostéron

**Dons :** Charmante, Contact supplémentaire

### PRESTIGE

**Monnaie/Économies :** 2 pa/0 pa

**Équipement :** tromblon (dég 3d8 létaux ; crit 19-20 ; prop : projection, recharge 7) ; bâton ; âne ; trousse de maquillage ; armure intermédiaire matelassée (RD 1 ; Résist froid 5)

**Style de vie :** +5 ; **Panache 2 :** Apparence +5, revenus 20 pa ; **Prudence 5 :** Gain 40 %

**Réputation :** 10

**Légende :** +3

## Esther Wolff

Esther était la rebouteuse du village avant l'assaut. Pratiquant la sorcellerie à l'écart de la grande place, on ne la consultait qu'en cas de dernier recours. Très belle, elle est méprisée par les femmes qui craignent qu'elle leur vole leurs maris et évitée par ces derniers qui redoutent ses enchantements. Son isolement l'a préservée du pire lorsque les Bordériens sont arrivés, mais si elle ne trouve pas des alliés rapidement, cela pourrait ne pas durer.

**Caractère :** Esther est habituée à la solitude et n'est pas du genre à parler beaucoup, ou alors à personne en particulier. Bien qu'elle semble tête en l'air, elle est extrêmement organisée, voyant sa magie comme une forme de science à laquelle elle se dévoue corps et âme.

**Description :** Petite, plutôt mince et les cheveux marrons, Esther paraît souvent plus jeune qu'elle ne l'est en réalité. Son visage peut changer d'expression d'un seul coup selon les émotions qui occupent son esprit. Ces sautes d'humeur ont tendance à mettre les gens autour d'elle mal à l'aise, mais elle se contente de les ignorer.



### INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Guérisseuse Svelte Mage 1**

**Humanoïde de Taille M (1x1, Allonge 1)**

**Dés d'action :** 3d4

**Aptitudes d'origine :** Athlétisme instinctif, compétences liées (Médecine et Artisanat), Coup d'épaule, domaine (chimie), maniement (tranchant), résistance aux maladies, séduisante, solide comme le roc  
**Aptitudes de classe :** adepte profane, subtil mais prompt à la colère

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

### COMBAT

**Vitalité/Blessures :** 7/12

**Vitesse :** 9 m au sol (6 cases)

**Initiative :** +2 (+1 base, +1 Dex)

**Défense :** 12 (+0 base, +1 Dex, +1 garde)

**RD/Résistances :** —/—

**BBA/corps-à-corps/distance :** +0/+0/+1

**Attaque :** fouet (dég 1d6 stress, *allonge* +2), éventail de guerre (1d6 létiaux)

**Manœuvres :** Coup d'épaule

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +1, Vol +3

### SAVOIR-FAIRE

**Compétences :** Artisanat (chimie, inscription, pharmacie) +7, Athlétisme ° +2, Bluff +7, Détection +5, Détermination +5, Diplomatie +7, Fouille +7, Incantation +9/19-20, Investigation +5, Médecine +7, Négociation ° +5, Prestidigitation +5, Psychologie +5 ; Savoir +5

**Maniements :** contondant, tranchant\*

**Intérêts :** 5 ; **Alignement :** agnosticisme ; **Langues :** ostérois, solférois ; **Études :** flore, magie curative

**Dons :** Maîtrise des compétences I (Soigneur), Maîtrise des incantations I

### PRESTIGE

**Monnaie/Économies :** 5 pa/0 pa

**Équipement :** fouet (dég 1d6 stress ; crit 20 ; prop : *allonge* +2, *renversante*) ; éventail de guerre (dég 1d6 létiaux ; crit 20 ; prop : *garde* +1, *perturbante*) ; sacoche à composantes ; mallette de docteur ; kit de chimie ; kit de scribe ; kit de pharmacie ; sac à dos ; parchemin de Détection de la magie ; pansements ; onction ; onguent ; tonique

**Style de vie :** +4 ; **Panache** 3 : Apparence +1, revenus 30 pa ; **Prudence** 1 : Gain 20 %

**Réputation :** 10

**Légende :** +1



## Gilliam Berghausen

Gilliam était le chasseur attitré d'Holmeau avant la guerre. Une fois celle-ci déclarée, il s'était joint à la milice pour patrouiller dans la région. Il était plusieurs lieues à l'est en compagnie d'Oliver lorsque le village a été attaqué. À leur retour de patrouille, ils ont trouvé leurs maisons en cendres et leurs familles passées par les armes.

**Caractère** : Solitaire par nature, Gilliam a du mal à accepter la compagnie d'autrui, en particulier si celle-ci vient nuire à ses compétences. Son parler est rustre pour un Ostérois et il ne fait preuve d'aucune patience. Sans être misogyne, il reprochera à une femme la moindre de ses habitudes si celles-ci lui font perdre son temps.

**Description** : Grand et athlétique, avec sa barbe de plusieurs jours et ses vêtements camouflés pour la chasse en pleine forêt, Gil a tout de l'image du chasseur. Bien qu'il soit bel homme, il se force à négliger son apparence pour "se concentrer sur l'essentiel", comme il aime à le dire.



Image © liodain.deviantart.com

### INFORMATIONS GÉNÉRALES

#### Rôdeur Vigilant Éclaireur 1

**Humanoïde de Taille M (1x1, Allonge 1)**

**Dés d'action** : 3d4

**Aptitudes d'origine** : camouflage (forêt/jungle), Détection instinctive, empathie animale, ennemis jurés (animaux, humanoïdes), toujours prêt

**Aptitudes de classe** : pionnier, traqueur

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

### COMBAT

**Vitalité/Blessures** : 11/14

**Vitesse** : 9 m au sol (6 cases)

**Initiative** : +4 (+2 base, +2 Dex)

**Défense** : 13 (+1 base, +2 Dex)

**RD/Résistances** : 3/—

**BBA/corps-à-corps/distance** : +0/+2/+2

**Attaque** : arc long et flèches de qualité (dég 1d6+1 létaux, 19–20, *PA* 4), machette (1d8+2 létaux, *PA* 2)

**Manœuvres** : —

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +4, Vol +3

### SAVOIR-FAIRE

**Compétences** : Acrobaties +4, Athlétisme +4, Camouflage +4, Détection +9°, Détermination +4, Discrétion +2, Équitation +4, Psychologie ° +5, Survie +5, Tactiques +1 ; Savoir +3

**Maniements** : arcs\*, mains nues, tranchant

**Intérêts** : 5 ; *Alignement* : agnosticisme ; *Langues* : ostérois ; *Études* : chasse, faune, flore

**Dons** : Maîtrise de l'embuscade I, Mauvaise surprise, Réflexes surhumains

### PRESTIGE

**Monnaie/Économies** : 2 pa/0 pa

**Équipement** : arc long et 30 flèches de qualité (dég 1d6+1 létaux ; crit 19–20 ; portée : 8 cases × 6 ; prop : *PA* 4) ; 20 flèches barbelées ; 30 flèches à l'oiseau ; 5 flèches encordées ; machette (dég 1d8+2 létaux ; crit 20 ; prop : *PA* 2) ; brigandine (armure partielle de cuir clouté avec accessoires légers : RD 3 ; MD –1 ; MAJ –1 ; Déguis –4 ; améliorations : *ajustée*) ; kit d'escalade

**Style de vie** : +1 ; *Panache* 0 : Apparence +0, revenus 0 pa ; *Prudence* 1 : Gain 20 %

**Réputation** : 10

**Légende** : +0

## Guillaume d'Altesborough

Guillaume est une célébrité à Holmeau. Fils d'une riche famille de la côte, il est devenu dès la fin de ses études académiques un des naturalistes les plus en vue à la cour royale. Son père faisait partie de la Compagnie coloniale et devait lui ouvrir les portes de longues missions en outremer. Malheureusement, il disparut en mer et Guillaume se replia à Holmeau, le temps de se retrouver. La guerre éclata peu de temps après.

**Caractère** : Guillaume est un utopiste qui peine à prendre pied dans le monde réel. Il tente d'appliquer ses grandes idées dans la réalité, se mettant parfois inutilement en danger. Le concept même de guerre lui est très difficile à comprendre et son mépris pour les armes à feu ne lui est pas d'une grande aide non plus. En revanche, en société, c'est un moulin à paroles qu'on n'arrête plus et un homme à femmes dont la réputation n'est plus à faire.

**Description** : Toujours très bien mis, en complet clair et hautes chausses, Guillaume affectionne les tenues de qualité. Il brosse ses cheveux blonds qu'il porte longs en une épaisse tignasse.



### INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Naturaliste Éduqué Philosophe 1**

**Humanoïde de Taille M (1x1, Allonge 1)**

**Dés d'action** : 3d4

**Aptitudes d'origine** : connaissances générales (x2), entraînement, lentement mais sûrement, linguiste, pharmacien de terrain, si je me rappelle bien... (x2)

**Aptitudes de classe** : compréhensif, esprit éclairé

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

### COMBAT

**Vitalité/Blessures** : 7/12

**Vitesse** : 9 m au sol (6 cases)

**Initiative** : +1 (+1 base, +0 Dex)

**Défense** : 12 (+1 base, +0 Dex, +1 App)

**RD/Résistances** : —/—

**BBA/corps-à-corps/distance** : +0/+1/+0

**Attaque** : canne-épée (dég 1d8+1 létaux, PA 2)

**Manœuvres** : —

**Jets de sauvegarde** : Réf +0, Vig +1, Vol +4

### SAVOIR-FAIRE

**Compétences** : Artisanat ° (inscriptions, pharmacie) +7, Bluff +4, Détection +6, Diplomatie +7, Discrétion +7, Fouille +10, Investigation +6, Médecine +7, Négociation +7, Psychologie +6, Survie ° +6 ; Savoir +19

**Maniements** : poudre, projectiles, tranchantes

**Intérêts** : 11 ; *Alignement* : agnosticisme ; *Langues* : arcantois, bordérien, ostérois, solférois ; *Études* : art figuratif, biologie, coutumes ostéroises, géologie, géographie d'Osteron, médecine

**Dons** : Élégance princière, Prodige (Fouille)

### PRESTIGE

**Monnaie/Économies** : 5 pa/0 pa

**Équipement** : canne-épée (dég 1d8+1 létaux ; crit 20 ; prop :  *finesse*, PA 2) ; mallette de médecin ; outils de scribe ; onguent × 3 ; pansements × 10

**Style de vie** : +4 ; *Panache* 2 : Apparence +1, revenus 20 pa ; *Prudence* 2 : Gain 25 %

**Réputation** : 10

**Légende** : +1



## Jan Kuyper

Jan est une petite frappe sans envergure qui a toujours sévi dans la région d'Holmeau. Ses crimes consistent en réalité en de petits trafics qui n'ennuient pas grand monde à part la maire. Les gens du village ont de l'affection pour lui, mais ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'il est aussi un voleur de petit talent, qui les a sans doute tous dérobés au moins une fois... jusqu'à ce que la guerre éclate.

**Caractère** : Jan est un individualiste de la première heure, mais n'en laisse rien paraître en compagnie d'autrui. Il sait se rendre aimable, mentir avec conviction et prendre n'importe quel parti du moment que cela peut lui rapporter quelque chose.

**Apparence** : Avec son air sournois, ses cheveux noirs qu'il coupe toujours très court, son chapeau à larges bords et ses vêtements élimés, Jan a un air de bandit consommé. Il entretient cette apparence un peu rebelle, savourant avec un sourire narquois les regards outrés de ceux qui le considèrent comme un nuisible.



Image © werdandi.deviantart.com

### INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Criminel Habile Cambrioleur 1**

**Humanoïde de Taille M (1x1, Allonge 1)**

**Dés d'action** : 3d4

**Aptitudes d'origine** : Acrobaties instinctives, Coup bas, Coup précis, dernière chance, don (Maîtrise des compétences I (Pickpocket)), entraînement, grâce féline, Intimidation maîtrisée, vélocité

**Aptitudes de classe** : dextre, trop trop discret

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

### COMBAT

**Vitalité/Blessures** : 7/12

**Vitesse** : 15 m au sol (10 cases)

**Initiative** : +5 (+2 base, +3 Dex)

**Défense** : 14 (+2 base, +3 Dex, -1 armure)

**RD/Résistances** : —/—

**BBA/corps-à-corps/distance** : +0/+0/+3

**Attaque** : matraque de qualité (dég 1d6+4 non-létaux), long couteau (1d6+3 létaux, 19-20, *acéré 4*), arbalète légère (dég 1d6 létaux, 19-20, *PA 4*)

**Manœuvres** : Coup bas, Coup précis

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +1, Vol +1

### SAVOIR-FAIRE

**Compétences** : Acrobaties +9, Athlétisme +2, Bluff +5, Camouflage +7, Déguisement +5, Détection +5, Discrétion +7, Fouille +7, Investigation +5, Négociation +5, Prestidigitation +9 ; **Savoir** +2

**Maniements** : arcs, contondant, tranchant

**Intérêts** : 5 ; **Alignement** : agnosticisme ; **Langues** : ostérois, arcantois ; **Études** : banditisme, géographie d'Osteron

**Dons** : Maîtrise des compétences I (Pickpocket), Spectre I

### PRESTIGE

**Monnaie/Économies** : 20 pa/0 pa

**Équipement** : matraque de qualité (dég 1d6+1 non-létaux ; crit 20 ; prop : *finesse*) ; long couteau (dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; prop : *acéré 4, finesse*) ; arbalète légère et 30 carreaux (dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; prop : *empoisonnée, PA 4, recharge 5*) ; armure intermédiaire de cuir (RD 2 ; Résist feu 5 ; MD -1 ; Vit -1 ; améliorations : *allégée*) ; outils de voleur ; bourse

**Style de vie** : +1 ; **Panache** 1 : Apparence +0, revenus 10 pa ; **Prudence** 0 : Gain 15 %

**Réputation** : 10

**Légende** : +1



## Oliver van der Behm

Oliver est un homme anéanti depuis qu'il a appris l'attaque d'Holmeau. En patrouille loin du village à ce moment là, il n'a rien pu faire pour défendre ceux qu'il connaissait depuis son enfance, ni ceux qu'il aime. Il faisait partie de la milice montée. Cavalier émérite, il aurait rejoint le front s'il n'avait été l'un des derniers véritables soldats de formation de la région, prêt à défendre ses concitoyens.

**Caractère** : Oliver est un homme d'action, pas de belles paroles. Sa connaissance de l'art de la guerre en fait un atout précieux pour tout groupe de survivants, mais il n'a pas l'habitude de travailler avec des civils et se montre taciturne.

**Description** : Bien charpenté et redoutable un fusil à la main, Oliver a le regard droit et la mâchoire carrée. Il a tendance à être aussi rigide physiquement que moralement, mais peut aussi faire preuve d'une souplesse qui en étonnera plus d'un. Son visage buriné est celui d'un homme qui a vu peu de batailles, mais peut-être déjà trop pour son jeune âge.



### INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Dragon Astucieux Soldat 1**

**Humanoïde de Taille M (1x1, Allonge 1)**

**Dés d'action** : 3d4

**Aptitudes d'origine** : compétences liées (Tactiques et Équitation), Coup bas, engagé, esprit ouvert, esprit tenace, maniement (armes à poudre, tranchant), séduisant

**Aptitudes de classe** : au combat, précis

**Caractéristiques** : For 14, Dex 18, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 10

### COMBAT

**Vitalité/Blessures** : 14/12

**Vitesse** : 9 m au sol (6 cases)

**Initiative** : +5 (+1 base, +4 Dex)

**Défense** : 15 (+1 base, +4 Dex)

**RD/Résistances** : 2/—

**BBA/corps-à-corps/distance** : +1/+3/+5

**Attaque** : mousquet (dég 3d6 létaux, 18–20, *pointes*), sabre (1d10+4 létaux, 19–20)

**Manœuvres** : Attaques incessantes, Coup bas, Parade, Parade de projectiles

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +2, Vol +4

### SAVOIR-FAIRE

**Compétences** : Acrobaties ° +8, Athlétisme +6, Détection +4, Détermination +5, Équitation ° +8, Intimidation +4, Tactiques +4 ; **Savoir** +3

**Maniements** : armes à poudre\*, mains nues, tranchant\*

**Intérêts** : 5 ; **Alignement** : agnosticisme ; **Langues** : ostérois ; **Études** : criminologie, histoire d'Osteron, stratégie militaire

**Dons** : Arme en main, Armes à poudre II

### PRESTIGE

**Monnaie/Économies** : 10 pa/0 pa

**Équipement** : mousquet et 10 balles (dég 3d6 létaux ; crit 18–20 ; prop : *pointes, recharge 7*) ; sabre (dég 1d10 létaux ; crit 19–20 ; prop : *cavalerie, finesse*) ; armure partielle de cuir clouté ostéroise (RD 2 ; MD –1 ; améliorations : *fibrée*)

**Style de vie** : +0 ; **Panache** 0 : Apparence +0, revenus 0 pa ; **Prudence** 0 : Gain 15 %

**Réputation** : 10

**Légende** : +1