

Nom du personnage :

Peter Piedplat

Race : halfeling
Sexe : masculin
Alignement : neutre
Age : 48
Taille : 1 m 12
Poids : 56 kg
Vocation : Forestier
Carrière de base : Initié et prêtre (niveau 2) de Tartelance
Carrière actuelle : Héros halfeling
Description : cheveux bruns, poils noirs, yeux verts.

Note : Son expression favorite : « Ne vous inquiétez pas je suis là ! » ou bien en tirant une bouffée de fumée de sa pipe : « Ce temps n'annonce rien de bon ». S'il a une grande et solide réputation d'aventurier téméraire auprès de ses compatriotes, son attitude et ses mimiques font sourire les non-halfelings et même en agacer certains.



Histoire :

Parmi les commandements du culte de Tartelance, le dieu halfeling des voyages et de l'aventure, Peter est particulièrement respectueux de trois d'entre eux : ne jamais rester plus de 2 jours dans le même endroit, venir en aide à tout voyageur dans le besoin et enfin, aller toujours le plus loin possible. Peter, qui est le chef de cette expédition, adore les pommes et lorsqu'il ne fume pas sa pipe, il croque dans une pomme.

Psychologie :

Origines : Troumont
 Lieu de naissance : Mootland
 Père :
 Mère :
 Membre de la famille :
 Rang social : 0 ou +2 (face à un halfeling)
 Religion : Tartelance le Pèlerin

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	4	20	37	2	3	5	55	1	42	26	36	24	40	41
Carrière 1														
Carrière 2														
Profil actuel	4	20	47	2	3	6+1	65	1	42	36	36	34	60	51

Compagnons et animaux.

Type	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Poneys	8	33	0	2	3	5	30	0/1	-	10	10	10	10	-

Compétences.

Alphabétisation
 Armes de Spécialisation :
 Frondes (et Fustibales), bâton lesté
 Astronomie & Orientation
 Consommation (pommes rouges) B+1
 Cuisine & Sens de la magie
 Connaissance des plantes
 Méditation, Narration, Evaluation
 Adresse au tir
 (CT+20 avec fronde ou fustibale)
 Incantation cléricale (niveau 1 et 2)
 Soins des animaux & Fermentation
 Camouflage & Déplacement silencieux rural
 Chance, Charisme & Sixième Sens
 Escamotage, Esquive & Fuite
 Connaissance des plantes
 Coups puissants (F+1)
 Equitation (poney)

Langages.

Occidental
 Langue Hermétique magikane

Allures.

	m/rd	m/t	km/h
Prudente	8	48	2.3/4
Normale	16	96	5.3/4
Rapide	64	384	23

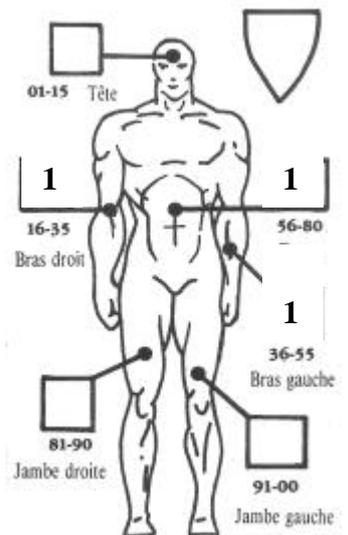
Gestion :

Point de Destin : 3
 Points d'expérience :
 Point de folie :
 Points de magie : 14

Blessures

7 >

Armures.



Equipement .

Sur le corps.	EC	Sac à dos.	EC	Sacoche.	EC
Dans une bourse : 10 billes de métal pour la fustibale. Un anneau d'or Une bourse contenant 6 CO Des vêtements de voyage Un briquet Une pipe et du tabac Un chapeau avec une plume		Un coffret contenant un anneau magique* et 140 CO Une gourde d'eau Andouillette et saucissons Miche de pain		Dague halfeling magique 2 lamelles de magnésium	

Sur le poney 1	EC	Sur le poney 2	EC	Sur le poney 3	EC
Equipement de camping Un Hamac Une toile de tente spacieuse		Des vêtements de rechange		Des vivres pour 3 jours	

Propriétés.

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	F	A/T
Une dague halfeling mag	-	+10	-	-	fronde	24	36	150	3	1
Baton lesté	-	-	-	-	Fustibale	24	36	200	4	1/1
Gilet en cuir (tronc/bras)										

MAGIE (OBJETS & SORTILEGES)

Point de magie :	
Niveau de pouvoir :	
objets magiques : Dague halfeling magique	CC+10

Sortilèges	NS	PM	R	D	Composants.	Effets.
Apparition de petits animaux	min	2	Perm	N Ap	aucun	Règle page 153
Flammerole	min	1	Perm	Ext	aucun	Règle page 153
Exorcisme	min	1	Tou	inst	aucun	Enlève une malédiction
Ouverture	min	3	1m	inst	Une petite clef en argent	Déverrouille automatiquement
Sommeil	Min	2	Tou	1D6 tour	Un morceau de duvet	Règle page 154.
Aveuglement	ELE 1	2	12m	1 round	Une lamelle de magnésium	Règle page 166
Zone de dissimulation	ELE 1	3	Zéro	1 heure	Un morceau de toile	Règle page 167
Extinction	ELE 2	3	200m	N Ap	Une goutte d'eau	Règle page 168
Deplacement d'objets	ELE 2	3	24 ou 12m	inst	Une plume	Règle page 168
Décalage Illusoire	ILL 1	2	Pers.	1 h par niveau	Un petit miroir argenté	Règle page 172

Nom du personnage :

Hilda (ou Frito) Piedplat

Race : halfeling
Sexe : féminin
Alignement : neutre
Age : 40
Taille : 1 m 10
Poids : 60 kg
Vocation : Guerrier
Carrière de base : Domestique, initiée, prêtresse Esmeralda (niv 1)
Carrière actuelle : Cantinière
Description : cheveux bruns, yeux noisette.

Notes : Hilda (Frito) possède une carriole tirée par deux poneys et qui contient tout le matériel nécessaire à confectionner des repas de la troupe. Elle dort à l'intérieur, c'est plus confortable et en plus, elle surveille ainsi les provisions du voyage. C'est une halfeling calme et tranquille qui n'hésitera pas pourtant à défendre ses provisions et ses vaisselles avec grand courage si cela était nécessaire.



Histoire :

Elle adore faire du pâté aux fruits et son plat préféré est son ragoût de campagne. Gragro et Hilda s'entendent à merveille. Cette dernière lui donne d'ailleurs parfois une friandise (lorsqu'il le mérite) : des gros morceaux de nougat noir. Pour plus d'infos sur Esmeralda, la Déesse du Foyer et des Fourneaux, consulter la page 209 de WJDRF. Le plat qu'elle pourra plus facilement produire à ses « convives » durant le voyage sera son **ragoût** de campagne. Mais elle pourrait réaliser quelques plats différents dont elle connaît les recettes : Compote de pommes et rhubarbe, Oie rôtie à la sauge, Canard rôti à la sauce dite dodine...

Psychologie :

Origines : Troumont

Lieu de naissance : Mootland

Père :

Mère :

Membre de la famille :

Rang social : 0

Religion : Esmeralda

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	3	22	33	1	3	6	47	1	34	25	33	20	41	40
Carrière 1 et 2														
Profil actuel	3	32	33	2	3	8+1	57	1	34	35	33	30	51	40

Compagnons et animaux.

Type	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Poneys	8	33	0	2	3	5	30	0/1	-	10	10	10	10	-

Compétences.

Alphabétisation
 Armes de Spécialisation :
 Frondes (et Fustibales),
 Esquive
 Consommation (ragoût) B+1
 Cuisine
 Connaissance des plantes
 Déplacement silencieux (rural)
 Adresse au tir
 (CT+20 avec fronde ou fustibale)
 Fermentation
 Acuité auditive
 Camouflage rural
 Chance
 Conduite d'attelages
 Traumatologie
 Héraldique
 Confection

Langages.

Occidental

Allures.

	m/rd	m/t	km/h
Prudente	6	36	2
Normale	12	72	4.1/4
Rapide	48	288	17.1/4

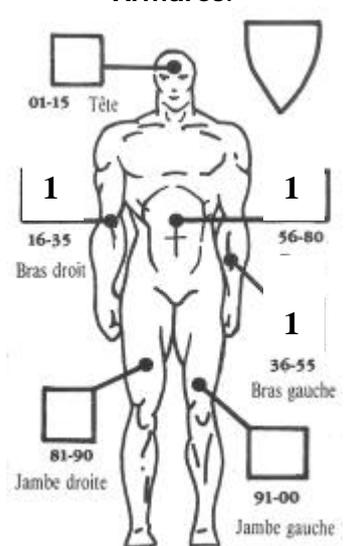
Gestion :

Point de Destin : 2
 Points d'expérience :
 Point de folie :
 Point de magie : 10

Blessures

9 ➤

Armures.



Equipement .

<p style="text-align: center;">Sur le corps.</p> <p>Tablier et vêtement de cuisinier Bracelet en or (val : 5 CO) Une pipe et du tabac</p>	EC	<p style="text-align: center;">Sac à dos.</p> <p>Une gourde de cidre (1 litre) Trousse de secours Briquet</p>	EC	<p style="text-align: center;">Sacoche.</p> <p>Bourse contenant du poivre de poudre à canon (épice). Deux bouteilles d'alcool : l'une de mûres et l'autre de noix. Quelques gros morceaux de Nougat Noir</p>	EC
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

<p style="text-align: center;">Sur le poney 1</p> <p>Du bois de chauffage Lanterne + huile de lampe Fourrage</p>	EC	<p style="text-align: center;">Sur le poney 2</p> <p>Des vêtements de rechange Manteau chaud et épais Ustensiles de cuisine Un sac contenant plusieurs grosses miches de pain.</p>	EC	<p style="text-align: center;">Dans la Carriole</p> <p>Des couverts, récipients en grandes quantités De la nourriture pour 5 jours. Une dizaine de pots de miel. Des poulets et des canard vivants (dans cages en bois) Deux grands sacs de pommes rouges, 3 bidons de lait Un sac de légumes divers et de la viande pour le ragoût. Un tonneau de cidre. 3 Grands sacs de farine</p>	EC
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

Propriétés.

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	F	A/T
Gourdin	-	-	-	-	fronde	24	36	150	3	1
Gilet de cuir (tronc/bras)					Fustibale	24	36	200	4	1/1
Hachoir	-	-	-	-						

MAGIE (OBJETS & SORTILEGES)

Point de magie :	
Niveau de pouvoir :	
objets magiques :	

Sortilèges	NS	PM	R	D	Composants.	Effets.
Apparition de petits animaux	min	2	Pers	N Ap	aucun	Règle page 153
Flammerole	min	1	pers	Ext	aucun	Règle page 153
Sommeil	min	2	Tou	1D6 tour	Un morceau de duvet	Règle page 154.
Zone de Chaleur	min	1	Zéro	1 heure	Un morceau de fourrure	Règle page 154
Nuage de Fumée	ELE 1	2	Zéro	1D6 round	Un chiffon imbibé d'huile	Règle page 167
Immunité aux poisons	BAT 1	2	pers	1D6X10 Tours	Une queue de scorpion	Règle page 156
Guérison des blessures légères	BAT 1	3	Tou	Perm	Un morceau de pansement	Règle page 156
Anti-Poisons	Prêt.	4	Tou	Perm	Aucun	Règle page 201

Nom du personnage :

Gragro « Le Grand »

Race : Ogre
Sexe : masculin
Alignement : neutre
Age : 16
Taille : 3 m 20
Poids : 350 kg
Vocation : Forestier
Carrière de base : Bûcheron
Carrière actuelle : Mercenaire
Description : cheveux noirs, yeux noirs, Musculature proéminente

Notes : Il ne peut s'empêcher de mettre dans sa bouche tout ce qui lui tombe sous la main. C'est un ogre plutôt sympathique pour les autres membres du groupe. Mais il peut être terriblement effrayant pour les autres.



Histoire :

Gragro est un Ogre encore assez jeune mais déjà laid. Contrairement à ce que l'on pense, les ogres sont intéressés par la vie douce du Moot, car les combats sont fréquents à la frontière, le salaire est bon et les avantages en nature très convenables : nourriture à volonté ! D'ailleurs on reconnaît facilement un ogre qui revient du Moot : son ventre ne tient plus dans son pantalon. Gragro s'entend très bien avec Hilda et n'hésitera pas à venir à son secours, comme il suit d'ailleurs toujours ses conseils.

Psychologie :

Origines : inconnue
 Lieu de naissance : Mootland
 Père :
 Mère :
 Membre de la famille :
 Rang social : 0
 Religion : La Grande Panse

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	6	29	30	5	5	16	26	2	15	21	18	20	34	14
Carrière 1														
Carrière 2														
Profil actuel	6	39	40	6+1	5	18	36	3	15	21	18	30	34	14

Compagnons et animaux.

Type	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

Compétences.	Langages.	Armures.
Acuité olfactive Bagarre Coups assommants Pictographie bûcheron Piégeage Camouflage rural Pistage Reconnaissance des pièges Coups puissants (F+1)	Occidental Allures. m/rd m/t km/h Prudente 12 72 4.1/4 Normale 24 144 8.1/2 Rapide 96 576 34.1/2 Gestion : Point de Destin : 1 Points d'expérience : Point de folie : Point de magie : Blessures 18 >	

Equipement .

Sur le corps.	EC	Sac à dos.	EC	Sacoche.	EC
----------------------	----	-------------------	----	-----------------	----

Fourrure d'ours Vêtements simples Bottes de cavalier lourd Anneaux argentés	Piège à ours Corde (10 mètres) Grosse corde (5 mètres) Chaîne (3 mètres), piquets de métal Filet Piège à ours Nourriture pour 1 journée	Morceaux de viande crus Ficelles Couteau de chasse Bourse contenant 12 CO et 7 pistoles d'argent
--------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------

Propriétés.

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	PI	Pe	F	A/T
Hache à deux mains (maniée à une seule)	-10	-	+2	-						
Veste en cuir (tronc)										

MAGIE (OBJETS & SORTILEGES)

Point de magie :	
Niveau de pouvoir :	
objets magiques :	

Sortilèges	NS	PM	R	D	Composants.	Effets.

NOTES.

Règles spéciales : Il cause la PEUR à toutes les créatures vivantes de moins de 3 mètres de haut. Voir livre des règles pour le roleplaying. Bien que son score en Intelligence n'atteint pas 30, Gragro est autorisé à parer les coups puisqu'il s'agit d'un PJ.

Nom du personnage :

Garil Küfer « longue barbe »

Race : Nain
Sexe : masculin
Alignement : neutre
Age : 55
Taille : 1 m 40
Poids : 86 kg
Vocation : Guerrier
Carrières de bases : Mineur, Combattant des tunnels, Soldat
Carrière actuelle : Brasseur Nain
Description : cheveux blonds, barbe blonde, yeux gris.



Notes :

Garil vit avec les halfelings au Moot depuis plusieurs années et connaît bien Peter Piedplat, chef de cette expédition et aventurier halfeling. Il souhaite voir de quoi il est capable et si c'est vraiment un héros ou simplement une légende. C'est donc la première fois qu'il part à l'aventure avec lui. Sa voix forte le fait généralement respecter des autres.

Histoire :

Il en a un peu assez de la bière halfeling, bien trop légère à son goût et à celui des nains en général. Il espère pouvoir boire une bière « convenable » avant la fin du voyage. Il souhaite d'ailleurs dès que possible faire un tour du côté de la brasserie Bugman. Ne sachant pas monter un poney, il prendra place avec Hilda sur le chariot. Garil a la Peur des étendues d'eau, bien qu'il ne le reconnaîtra à personne, il n'acceptera pas de monter à bord d'un navire ni de se baigner. Tout juste acceptera-t-il d'en boire ! Il n'hésitera pas à se porter au secours des autres mettant sa vie en danger. C'est un nain courageux qui n'hésite pas à dire ce qui le pense des elfes et de leur lâcheté, de ses ancêtres qui sont mort dans les montagnes en défendant l'Empire contre « les peaux vertes » ... Bref c'est un personnage un grognon que les halfelings auront du mal à divertir.

Psychologie : Haine envers les peaux vertes, animosité envers les elfes. Phobie de l'eau.

Origines : Zhufbar
 Lieu de naissance : forteresse de Zhufbar
 Père :
 Mère :
 Membre de la famille :
 Rang social : 0 ou +2 face à un nain
 Religion : Grungni

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	4	35	23	3	4	8	19	1	22	51	31	52	54	21
Carrière 1														
Carrière 2														
Profil actuel	4	45	33	4+1	5+1	10	39	2	42	61	31	62	64	31

Compétences.	Langages.	Armures.																
Alphabétisation Armes de Spécialisation : Tromblons et Arquebuses Exploitation Minière & Technologie Travail du fer, Travail du Bois & Métallurgie Secret de la Bière Résistance Accrue (E+1) Chant , Sens de la Magie Adresse au tir (CT+20 avec arquebuse) Fermentation Conduite d'attelages Camouflage & Déplacement silencieux rural Orientation Esquive, Escalade Coups précis & coups assommants. Coups puissants (F+1) Equitation (poney)	Occidental Khazalide Allures. <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>m/rd</th> <th>m/t</th> <th>km/h</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Prudente</td> <td>8</td> <td>48</td> <td>2.3/4</td> </tr> <tr> <td>Normale</td> <td>16</td> <td>96</td> <td>5.3/4</td> </tr> <tr> <td>Rapide</td> <td>64</td> <td>384</td> <td>23</td> </tr> </tbody> </table> Gestion : Point de Destin : 1 Points d'expérience : Point de folie : 5 Point de magie : Blessures 10 ➤		m/rd	m/t	km/h	Prudente	8	48	2.3/4	Normale	16	96	5.3/4	Rapide	64	384	23	
	m/rd	m/t	km/h															
Prudente	8	48	2.3/4															
Normale	16	96	5.3/4															
Rapide	64	384	23															

Equipement .

<p style="text-align: center;">Sur le corps.</p> Des bottes de marche, des vêtements de voyage 1 pierre précieuse (val 85 CO) Une bourse contenant 15 CO Un tonnelet de poudre Des gants à crispin	EC	<p style="text-align: center;">Sac à dos.</p> Grappin et 10 mètres de corde. Tonnelet de bière halfeling Un briquet De la nourriture pour 3 jours.	EC	<p style="text-align: center;">Sacoche.</p> Munitions pour arqebuse pour 10 tirs.	EC
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------	------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

Propriétés.

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	PI	Pe	F	A/T
Un marteau de guerre (pouvant être utilisé avec une seule main)	-10	-	+1	-	Arqebuse	32	64	300	4	3/1
Gilet en cuir (tronc/bras)										
Bouclier (Partout)										

MAGIE (OBJETS & SORTILEGES)

Point de magie :	
Niveau de pouvoir :	
objets magiques :	

Sortilèges	NS	PM	R	D	Composants.	Effets.

NOTES.

Nom du personnage :

Poldo

Race : halfeling
Sexe : masculin
Alignement : neutre
Age : 35
Taille : 1 m 15
Poids : 62 kg
Vocation : Forestier
Carrière de base : Fermier
Carrière actuelle : Milicien
Description : cheveux roux, poils roux, yeux noisette.

Notes : Poldo est un bon pêcheur qui n'hésitera pas à utiliser son art pour qu'Hilda, la cantinière, puisse faire des grillades. Il est sous les ordres de Waldo son aîné. C'est un halfeling très curieux de tout voir et de tout entendre. Il agit parfois comme un enfant, ne faisant pas attention aux risques où aux conséquences de ses actes...



Histoire :

Poldo s'est porté volontaire après avoir depuis longtemps écouté les histoires et les récits d'aventures qui sont racontés par les anciens le soir au coin du feu. Il mange régulièrement des carottes qu'il adore. Il ne pourrait passer une journée sans qu'il en mange, crues ou cuites. Il souhaiterait également rencontrer un femelle humaine car il n'en a jamais vu. Il aimerait pouvoir revenir au Moot et raconter à son tour de merveilleuses histoires. S'ils paraît timide, c'est pourtant un bon combattant, comme Waldo d'ailleurs.

Psychologie :

Origines : Troumont
 Lieu de naissance :
 Père :
 Mère :
 Membre de la famille :
 Rang social : 0
 Religion : Tartelance

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	3	28	32	2	2	5	44	1	35	22	30	25	39	38
Carrière 1														
Carrière 2														
Profil actuel	3	38	42	3+1	3	7+1	44	2	35	22	30	25	39	38

Compagnons et animaux.

Type	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Poney	8	33	0	2	3	5	30	0/1	-	10	10	10	10	-

Compétences.

Alphabétisation
 Armes de Spécialisation :
 Frondes (et Fustibales),
 Esquive
 Consommation (carottes) B+1
 Cuisine
 Connaissance des plantes
 Déplacement silencieux (rural)
 Adresse au tir
 (CT+20 avec fronde ou fustibale)
 Fermentation
 Soins des animaux
 Camouflage rural
 Chance
 Agriculture, Pêche
 Connaissance des plantes
 Coups puissants (F+1)
 Equitation (poney)

Langages.

Occidental

Allures.

	m/rd	m/t	km/h
Prudente	6	36	2
Normale	12	72	4.1/4
Rapide	48	288	17.1/4

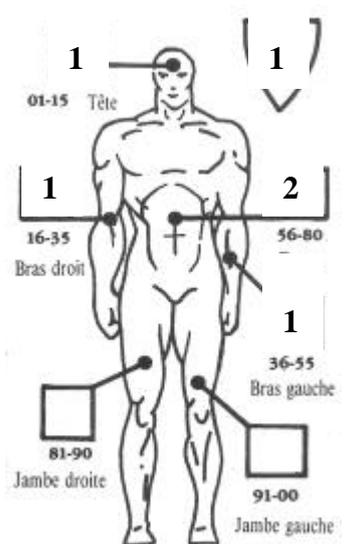
Gestion :

Point de Destin : 2
 Points d'expérience :
 Point de folie :
 Point de magie :

Blessures

8 ➤

Armures.



Equipement .

Sur le corps. une pipe et du tabac Flasque en métal (1/2 litre) contenant du brandy	EC	Sac à dos. Matériel d'écriture Couvertures Une torche	EC	Sacoche. Fil de pêche et hameçon	EC
-----------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------	-----------------------------------------------------------------------	-----------	--------------------------------------------	-----------

Propriétés.

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	PI	Pe	F	A/T
Lance pointue	+10 ou +20*	+10*	-	-	fronde	24	36	150	3	1
Cotte de mailles (tronc/bras)					Fustibale	24	36	200	4	1/1
Plastron de cuirasse (tronc)										
Bouclier (partout)										
Casque (tête)										

MAGIE (OBJETS & SORTILEGES)

Point de magie :	
Niveau de pouvoir :	
objets magiques :	

Sortilèges	NS	PM	R	D	Composants.	Effets.

NOTES.

Nom du personnage :

Waldo

Race : halfeling
Sexe : masculin
Alignement : neutre
Age : 38
Taille : 1 m 16
Poids : 65 kg
Vocation : Forestier
Carrière de base : Fermier
Carrière actuelle : Milicien
Description : cheveux bruns, poils bruns, yeux noisette.

Note : Très curieux de connaître le monde des humains, il pose de nombreuses questions et n'hésitera pas à aller à la rencontre des voyageurs. Waldo souhaite revoir Philibert de Boislong en se rendant à l'auberge-relais « Le Bremon » près de Nuln où il travaille...



Histoire :

Il adore les tartes et les desserts et souhaitera en manger chaque jour durant le voyage. Etant plus âgé que Poldo (et possédant un score en Cd supérieur), il n'hésitera pas à donner des ordres à ce dernier et fixera avec lui les tours de garde et les tours de vaisselle pour aider Hilda. Waldo est lui-même sous les ordres de Peter Piedplat qui est le chef de l'expédition. Il a accepté lui aussi de partir à l'aventure par curiosité mais prend très au sérieux leur mission. Il estime Garil mais veut garder ses distances avec l'Ogre Gragro dont il trouve l'appétit dangereux pour la réussite de la mission...

Psychologie :

Origines : Troumont
 Lieu de naissance : Mootland
 Père :
 Mère :
 Membre de la famille :
 Rang social : 0
 Religion : Tartelance

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	4	25	39	2	3	5	46	1	33	29	35	27	45	43
Carrière 1														
Carrière 2														
Profil actuel	4	35	49	3+1	3	7+1	46	2	33	29	35	27	45	43

Compagnons et animaux.

Type	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Poney	8	33	0	2	3	5	30	0/1	-	10	10	10	10	-

Compétences.	Langages.	Armures.
Alphabétisation Armes de Spécialisation : Frondes (et Fustibales), Esquive Consommation (tartes et desserts) B+1 Cuisine Connaissance des plantes Déplacement silencieux (rural) Adresse au tir (CT+20 avec fronde ou fustibale) Fermentation Soins des animaux Camouflage rural Chance, Travail du Bois Agriculture Connaissance des plantes Coups puissants (F+1) Equitation (poney)	Occidental Allures. m/rd m/t km/h Prudente 8 48 2.3/4 Normale 16 96 5.3/4 Rapide 64 384 23 Gestion : Point de Destin : 2 Points d'expérience : Point de folie : Point de magie : Blessures 8 ➤	

