

THOROAN

CHEAP TALES

CHEAP TALES

TABLE DES MATIÈRES

NOTE LIMINAIRE	3	SEIGNEUR DÉCHU	6
CHEAP TALES ?	3	LES SINGULARITÉS	7
CRÉATION DU PERSONNAGE	3	<i>Art martial du cobra</i>	7
LES PROFILS DE PERSONNAGES	3	<i>Attaque en piqué</i>	7
PROFILS DE PERSONNAGES	5	<i>Béni par le seigneur*</i>	7
AIGLE GÉANT	5	<i>Bondir</i>	7
AMAZONE	5	<i>Bras simiesques</i>	7
ANTHROPOÏDE	5	<i>Brute</i>	7
BARBE ROUGE	5	<i>Compétence absolue*</i>	7
CENTAURE	5	<i>Endurance</i>	7
DRACHELANDER	5	<i>Héroïque*</i>	7
DRYADE	5	<i>Obsession sexuelle</i>	7
FAUNE	5	<i>Pieds préhensiles</i>	7
HOMME-CHEVAL	5	<i>Précis</i>	7
HROWAKA	6	<i>Régénération</i>	7
KHAMSHEN	6	<i>Résistance aux toxines</i>	8
SARRASIN	6	<i>Solide</i>	8
SATYRE	6	<i>Volonté de fer</i>	8
SILÈNE	6	<i>Vue de chat</i>	8
TISHQUETMOAC	6	FAUNE D'ALOFBETHMIN	8
ZÉBRILLE	6	CRÉATURES	10
TERRIEN	6		
HARPIE	6		

NOTE LIMINAIRE

Pourquoi adapter Thoan au système Cheap Tales ? La raison est simple : il nous semblait que le système de jeu présenté dans Thoan était à la fois inutilement complexe et peu adapté aux aventures que les personnages du monde à étage sont sensés vivre. Leur complexité, tout d'abord, peut rebuter. Que ce soit le système d'échelles, les compétences notées « x.y », le système d'initiative qui induit des combats fort longs, tout cela permet au système de jeu de prendre le pas sur l'aventure. Elles nous ont semblées incomplètes, malgré tout. Ainsi, aucune règle sur l'utilisation d'un bouclier, pourtant importantes pour un Barbe Rouge ou Drachelander, ou le combat avec deux armes que ne renierait pas un Khamshen ou une amazone. Enfin, nous envisageons Thoan comme un jeu d'aventures débridées, où un Zébrille romantique peut se joindre à un Faune dévergondé pour aider un chevalier teutonique à libérer sa belle, détenue par un seigneur de la guerre anthropoïde. Tout ceci nous rapproche fortement des aventures *Pulp*, au rythme effréné et aux rebondissements fréquents. Des aventures hautes en couleur et décomplexées. Le système de jeu d'origine nous semble bien loin de ce style de jeu. C'est pourquoi notre choix s'est porté vers le système Cheap Tales, spécifiquement mis au point pour faire vivre des aventures romanesques, débridées, menées à tambour battant. Voilà pourquoi nous avons entrepris une adaptation de Thoan à ce système.

CHEAP TALES ?

Le système Cheap Tales fut à l'origine créé pour le jeu *Barbarians of Lemuria*. Il fut ensuite traduit et remanié pour servir de mécanique au jeu *les Mille Marches*. C'est cette version des règles que nous utilisons ici. Il vous

faudra donc posséder le livre de base des Mille Marches pour utiliser cette adaptation.

CRÉATION DU PERSONNAGE

La création d'un personnage à Thoan – Cheap Tales suit les étapes suivantes :

1. Choix d'un type de personnage – Passez en revue les différents types de personnages présentés dans Thoan (à partir de la page 110). Vérifiez auprès de votre maître de jeu quelles races il accepte que vous jouiez.
2. Concept – Esquissez rapidement le concept de votre personnage. Cette étape peut être réalisée en groupe pour créer un ensemble de personnages cohérent et qui fonctionneront bien ensemble.
3. Qualités – Répartissez 4 points dans vos Qualités. Notez les bonus induits par le type de personnage que vous avez choisi. Aucune qualité ne peut être inférieure à -1 ni supérieure à 3+bonus.
4. Ressources – Répartissez 4 points dans vos ressources, avec un maximum de 3. Vous pouvez diminuer l'une de vos ressources à -1.
5. Apprentissages – Choisissez 4 apprentissages et ajoutez l'apprentissage gratuit octroyé par votre type de personnage. Répartissez ensuite 4 points dans ces apprentissages, avec un minimum de 0 et un maximum de 3.
6. Aspects – Notez les aspects gratuits de votre personnage et ajoutez-en 4 autres.
7. Singularités – Notez la singularité gratuite de votre personnage et choisissez-en une seconde.
8. Points de vie – Calculez vos points de vie selon la formule suivante : 10 + moyenne de Vigueur et Agilité (arrondie au supérieur). Certaines singularités peuvent augmenter ce total.

9. Héroïsme – Notez le nombre de points d'héroïsme de départ de votre personnage. Choisissez le premier nombre si vous allez jouer en campagne et le second si vous n'allez jouer qu'un scénario « one-shot ». Vous pouvez sacrifier 2 points d'héroïsme pour acheter une autre singularité (et une seule). Certains personnages peuvent également sacrifier des points pour acquérir des objets exceptionnels.
10. Finitions – Choisissez un nom pour votre personnage (des exemples sont présentés dans Thoan) et notez son équipement de départ.

LES PROFILS DE PERSONNAGES

Chaque type de personnage présenté dans Thoan a son équivalent ci-dessous. Il comprend un ou plusieurs des éléments suivants :

- Des modificateurs aux Qualités : ces bonus (et éventuel malus) s'appliquent à vos scores de Qualités. Elles augmentent d'autant le maximum à la création de personnage.
- Des Apprentissages gratuits : ceux-ci s'ajoutent à vos quatre apprentissages choisis à la création de personnage. Si vous ne leur octroyez aucun point, ils possèdent un score de 0.
- Des Aspects gratuits. Notez-les sur votre fiche de personnage. Vous pouvez les paraphraser pour mieux caractériser votre personnage. Votre maître de jeu a le dernier mot !
- Des Singularités gratuites. Elles s'ajoutent à la singularité choisie lors de la création du personnage.
- Les points d'Héroïsme de départ de votre personnage, selon que vous allez jouer une campagne ou un scénario unique.

- L'équipement de départ de votre personnage, et quelques objets que vous pouvez acquérir en sacrifiant des points d'héroïsme.
- Les armes naturelles, avec leur valeur de dommages et leur caractéristique, le cas échéant.

PROFILS DE PERSONNAGES

AIGLE GÉANT

Qualités
Vigueur +2
Agilité -1
Apprentissages gratuits
Voler
Aspects gratuits
Vue acérée
Singularités gratuites
Attaque en piqué
Héroïsme
10 / 3
Armes naturelles
Bec (1d6-1)
Serres (1d3 – charge)

AMAZONE

Qualités
Vigueur +1
Apprentissages gratuits
Survie
Héroïsme
13 / 4
Equipement de départ
Lance (1d6+1 – charge)
Bracelets de combat (1d3)
Equipement héroïque
Un léopard apprivoisé (2)

ANTHROPOÏDE

Qualités
Vigueur +1
Agilité +1
Apprentissages gratuits
Grimper
Singularités gratuites
Bras simiesques
Pieds préhensiles
Héroïsme
8 / 2
Armes naturelles
Morsure (1d3+1)
Poings (1d3+1)

BARBE ROUGE

Apprentissages gratuits
Haches
Héroïsme
15 / 5
Equipement de départ
Epée une main (1d6)
Deux hachettes (1d6-1)
Bouclier viking
Arc long (1d6)
Equipement héroïque
Epée à 2 mains (1d6+2)
Grande hache (1d6+2)
Armure viking (1d6, E-1)
Faucon dressé (2)
Chien dressé (2)

CENTAURE

Qualités
Chance +1
Apprentissages gratuits
Athlétisme
Aspects gratuits
Corps de cheval
Héroïsme
13 / 4
Equipement de départ
Arc court (1d6-1)
Gourde
Tunique (1d3-1)
Corde végétale
Equipement héroïque
Arc composite (1d6)

DRACHELANDER

Apprentissages gratuits
Epées
Héroïsme
10 / 3
Equipement de départ
Cheval de guerre
Lance (1d6+2 – charge)
Epée au choix
Masse d'arme (1d6)
Bouclier
Armure lourde (1d6+1, E-3)
Equipement héroïque
Domaine (voir Thoan p.121)

DRYADE

Qualités
Vigueur -1
Agilité +2
Aspects gratuits
Aucun mâle ne me résiste
Héroïsme
14 / 5
Equipement de départ
Arc court (1d6-1)
1d6 doses de curare
Sarbacane (0+poison)
Corde végétale
Equipement héroïque
Lampe à ver luisant
3 antidotes au curare
Tunique (1d3-1)
3 fioles de somnifère
Fronde (1d3)

FAUNE

Qualités
Vigueur +1
Aspects gratuits
Ouïe fine
Singularités gratuites
Obsession sexuelle
Héroïsme
13 / 4
Armes naturelles
Cornes (1d3+1 – charge)

Equipement de départ
Massue (1d6-1)
Flûte
3 noix à punch
Equipement héroïque
Tunique (1d3-1)
Luciole apprivoisée (2)
Harpe
Lampe à ver luisant

HOMME-CHEVAL

Qualités
Vigueur +3
Agilité -1
Apprentissages gratuits
Athlétisme
Aspects gratuits
Corps de cheval
Jamais à bout de souffle
Héroïsme
10 / 3
Armes naturelles
Sabots (1d6 – charge)
Equipement de départ
Javelot (1d6)
Couteau (1d6-1)
Bola
Gourde
Armure de cuir (1d3)
Equipement héroïque
Arc composite (1d6)

Hachette (1d6-1)
Grande hache (1d6+2)

HROWAKA

Apprentissages gratuits

Chasse

Héroïsme

15 / 5

Équipement de départ

Javelot (1d6)

Couteau (1d6-1)

Arc court (1d6-1)

Armure de cuir (1d3)

Équipement héroïque

Arc composite (1d6)

Tomahawk (1d6-1)

Armure cuir et métal (1d6)

KHAMSHEN

Apprentissages gratuits

Arts martiaux

Singularités gratuites

Art martial du cobra

Héroïsme

14 / 5

Équipement de départ

Une arme blanche volée

Tunique (1d3-1)

Gourde de mauvais alcool

Équipement héroïque

Deux cobras dressés (2)

SARRASIN

Apprentissages gratuits

Sabre

Héroïsme

15 / 5

Équipement de départ

Sabre (1d6)

Couteau (1d6-1)

Arc composite (1d6)

Armure légère (1d3)

Équipement héroïque

Cheval de guerre (2)

Hache-bec (2)

3 doses de drogue de sommeil

SATYRE

Apprentissages gratuits

Course

Aspects gratuits

Pattes de bouc

Singularités gratuites

Obsession sexuelle

Héroïsme

13 / 4

Équipement de départ

Massue (1d6-1)

Flûte

3 noix à punch

Équipement héroïque

Tunique (1d3-1)

Luciole apprivoisée (2)

Lampe à ver luisant

SILÈNE

Qualités

Vigreur +1

Apprentissages gratuits

Course

Aspects gratuits

File comme le vent

Singularités gratuites

Dépendance à l'alcool

Héroïsme

13 / 4

Équipement de départ

Tunique (1d3-1)

6 noix à punch

Équipement héroïque

Luciole apprivoisée (2)

Lampe à ver luisant

TISHQUETMOAC

Apprentissages gratuits

Jaguar : Griffes

Aigle : Equitation

Caïman : Natation

Alligator : Athlétisme

Héroïsme

15 / 5

Équipement de départ

Jaguar : armure matelassée (1d3+1), Griffes (1d6-1),

Hachette (1d6-1), Poignard (1d6-1)

Aigle : Armure (1d3), Arc (1d6), deux hachettes (1d6-1), Couteau (1d6-1)

Caïman : Armure (1d3), 2 poignards incurvés (1d6), lasso, filet, bouclier léger

Alligator : Armure (1d3), Javelot (1d6), Poignard (1d6-1), Bouclier léger

Équipement héroïque

Aigle : Cheval sauvage

ZÉBRILLE

Qualités

Vigreur +5

Singularités gratuites

Brute

Héroïsme

5 / 1

Équipement de départ

Massue (1d6-1)

Gourde

3 noix à punch

Équipement héroïque

Arc court (1d6-1)

Corde végétale

TERRIEN

Héroïsme

15 / 5

Équipement de départ

Gourde

Briquet

Vêtements modernes

Montre poignet

Équipement héroïque

Pistolet (1d6)

Fusil de chasse (1d6+2)

Couteau (1d6-1)

Paire de jumelles

Vêtements d'hiver

HARPIE

Qualités

Vigreur +3

Apprentissages gratuits

Voler

Singularités gratuites

Attaque en piqué

Héroïsme

7 / 2

SEIGNEUR DÉCHU

Qualités

Vigreur +1

Agilité +1

Esprit +1

Apprentissages gratuits

Technologie thoanne

Héroïsme

5 / 2

LES SINGULARITÉS

Vous trouverez ci-dessous la description des singularités disponibles pour les personnages. Certaines sont disponibles pour tous les personnages alors que d'autres ne peuvent être choisies que par certains profils.

Les singularités suivies d'un astérisque ne peuvent être choisies qu'à la création du personnage.

ART MARTIAL DU COBRA

Vous pouvez utiliser votre apprentissage d'art martial trois fois par combat au lieu d'une seule.

Disponible pour : Khamshen

ATTAQUE EN PIQUÉ

Lorsque vous attaquez en piqué, votre vitesse est telle que vous infligez 1d6 dommages supplémentaires, et ce sans prendre le moindre risque.

Disponible pour : Aigle géant, Harpie

BÉNI PAR LE SEIGNEUR*

Ajoutez 1 à une de vos Qualités. Votre maximum augmente d'autant.

Disponible pour : Tous

BONDIR

Vous pouvez aisément faire des bonds de 15 mètres de long et 3 mètres de haut. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests réalisés pour sauter.

Disponible pour : Anthroïde, Centaure, Satyre, Silène, Zébrille

BRAS SIMIESQUES

Vos bras sont solides et vigoureux, ils se fatiguent bien moins vite que des bras ordinaires. Vous pouvez soulever des charges égales au double de votre poids et bénéficiez d'un +1 aux dommages à mains nues.

Disponible pour : Anthroïde, Zébrille

BRUTE

Vous infligez 1 point de dommages supplémentaires lors de vos attaques au corps à corps, que ce soit à mains nues ou à l'aide d'une arme.

Disponible pour : Homme-Cheval, Zébrille

COMPÉTENCE ABSOLUE*

Choisissez un apprentissage que vous possédez déjà et ajoutez 3 points à son score. Vous pouvez prendre cette singularité plusieurs fois, mais uniquement pour des apprentissages différents.

Disponible pour : Tous

ENDURANCE

Vous êtes capables d'endurer de longs efforts sans vous essouffler. Vous gagnez un bonus de +3 aux tests de Vigueur liés à votre état de fatigue. Vous possédez de plus un point de vie supplémentaire.

Disponible pour : Tous

HÉROÏQUE*

Ajoutez 1 à une de vos Ressources. Son maximum augmente d'autant.

Disponible pour : Tous

OBSESSION SEXUELLE

Vous devez assouvir vos besoins extravagants de plaisirs de la chair au moins une fois par période équivalant à votre Esprit en jours. Si ce n'est pas le cas, vous devez réaliser un test d'Esprit à chaque fois que vous rencontrez une personne qui pourrait subvenir à vos besoins (et quand on est obsédés, on n'est pas très regardant). En cas d'échec, vous ferez tout pour qu'elle cède à vos avances. En cas de catastrophe, vous serez terriblement insistant jusqu'à créer l'incident ou commettre l'irréparable...

Disponible pour : Tous (mais qui voudrait choisir cette singularité s'il a le choix...)

PIEDS PRÉHENSILES

Vos pieds sont en fait équipés comme des mains avec quatre doigts et un pouce opposable. Vous possédez ainsi, de fait, quatre mains.

Disponible pour : Anthroïde

PRÉCIS

Vous obtenez un bonus de +1 aux attaques à distance. Lorsque vous touchez votre cible, vous infligez 1 point de dommages supplémentaires.

Disponible pour : Centaure, Dryade

RÉGÉNÉRATION

Vous récupérez de vos blessures extrêmement vite : 1 point de vie par tour de jeu. Vous éliminez les blessures légères en une nuit de repos et les blessures graves se transforment en blessure légère en 1d6 jours seulement. Si vous cochez votre case « sonné », vous récupérez après 1d6 heures.

Disponible pour : Seigneur déchu

RÉSISTANCE AUX TOXINES

Vous résistez particulièrement aux produits néfastes : alcool, drogues, poisons, etc. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux tests visant à résister à une toxine.

Disponible pour : Tous

SOLIDE

Vous possédez une protection naturelle de 1.

Disponible pour : Tous

VOLONTÉ DE FER

Vous êtes inébranlable. Vous résistez particulièrement bien aux tentations et à la torture. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 pour résister.

Disponible pour : Tous

VUE DE CHAT

Vous voyez aussi bien dans la pénombre qu'en plein jour. Même la lumière des étoiles et de la lune vous suffisent. Dans le noir total, vous êtes aussi dépourvu que quiconque.

Disponible pour : Dryade

FAUNE D'ALOFBETHMIN

Ci-dessous se trouvent les caractéristiques chiffrées de certaines créatures présentées dans le bestiaire de Thoan à partir de la page 357. Vous devrez vous référer au livre de base pour en connaître les descriptions.

Nous avons dévié de la règle de base pour le calcul des points de vie. Certaines créatures démesurées possèdent des points de vie surnuméraires tandis que d'autres, minuscules, n'en possèdent que peu.

BALUCHITÉRIUM			
Vigueur	20	Adrénaline	2
Agilité	3	Vaillance	4
Esprit	0	Concentration	0
Chance	0	Eveil	0
Courir 2	Charge +7 (2d6)		
Grimper 1			
Perception 4	Protection 1d6		
Enormissime balourd			
Ouïe surdéveloppée			
Paisible			
Points de vie	36	Points de vilénie	0

BELETTE GÉANTE			
Vigueur	6	Adrénaline	3
Agilité	5	Vaillance	3
Esprit	1	Concentration	0
Chance	0	Eveil	0
Courir 3	Griffes +8 (1d6+2)		
Grimper 2	Morsure +8 (1d6+3)		
Grande comme un cheval			
Adore manger du chien			
Malicieux prédateur			
Points de vie	21	Points de vilénie	0

BISON NOIR			
Vigueur	7	Adrénaline	5
Agilité	3	Vaillance	3
Esprit	0	Concentration	0
Chance	0	Eveil	0
Encorner 3	Cornes +6 (1d6+2)		
	Charge +6 (2d6)		
Tire-toi de mon chemin			
Tout pour mon troupeau			
Points de vie	20	Points de vilénie	0

BRONTOTHÉRIUM			
Vigueur	10	Adrénaline	2
Agilité	4	Vaillance	2
Esprit	0	Concentration	0
Chance	0	Eveil	0
Sauter 5	Corne +6 (1d6+2)		
Calme et paisible			
Touche pas à ma femelle !			
File comme le vent			
Points de vie	27	Points de vilénie	0

COBRA			
Vigueur	0	Adrénaline	1
Agilité	7	Vaillance	3
Esprit	0	Concentration	0
Chance	0	Eveil	0
Morsure +10 (1d3+venin) Crachat +0 (venin)			
Vif			
Discret			
Poison			
Points de vie	4	Points de vilénie	0
<p>Venin: une morsure de cobra qui inflige au moins un point de dommages inocule un poison virulent qui affecte le système nerveux. La victime doit réaliser à chaque tour un test de Vigueur+Adrénaline. Chaque échec diminue l'agilité de la victime d'un point. Une fois à 0, elle est paralysée. Ensuite, chaque échec inflige un point de dommages tandis que la victime étouffe. Un succès légendaire met un terme aux effets, ainsi que l'inoculation d'un anti-venin.</p> <p>Le cobra peut aussi cracher une dose de venin à 3 mètres de distance. Lorsque le venin touche les yeux, la victime gagne l'aspect "aveugle" jusqu'à la fin du combat, sauf s'il obtient un succès légendaire sur un test de Vigueur+Adrénaline</p>			

CORBEAU ROUGE			
Vigueur	1	Adrénaline	1
Agilité	3	Vaillance	0
Esprit	1	Concentration	0
Chance	0	Eveil	1
Voler (5)		Bec +3 (1d3+1)	
Œil acéré			
Obéissant			
Points de vie	12	Points de vilénie	0

CORNU			
Vigueur	20	Adrénaline	5
Agilité	2	Vaillance	5
Esprit	0	Concentration	0
Chance	0	Eveil	0
Encorner 5		Cornes +7 (3d6)	
Sauter 5		Armure 1d6+2	
Tête lourde			
Touche pas à ma famille			
Points de vie	36	Points de vilénie	0

DRAGON			
Vigueur	20	Adrénaline	5
Agilité	8	Vaillance	5
Esprit	2	Concentration	2
Chance	3	Eveil	3
Guerroyer 5		Morsure +13 (2d6) Queue +11 (1d6+3) Crachat de venin +4 (venin) Armure 1d6+2	
Combattant impressionnant			
Agressif			
Points de vie	39	Points de vilénie	2
<p>Venin: le dragon peut cracher du venin à une distance de 25 mètres. Il n'affecte que la peau, le dragon doit donc obtenir une réussite héroïque pour affecter un personnage portant une armure de 1d6 ou plus. La victime du venin subit de terribles brûlures et subit 2 points de dommage par tour jusqu'à ce qu'il obtienne une réussite héroïque sur un test de Vigueur+Adrénaline (un test par tour).</p>			

FELIS ATROX			
Vigueur	6	Adrénaline	3
Agilité	4	Vaillance	5
Esprit	1	Concentration	0
Chance	0	Eveil	0
Chasser 7		Morsure +9 (1d6+2)	
Courage inébranlable			
Touche pas à mes petits			
Points de vie	20	Points de vilénie	0

FOUDRE			
Vigueur	1	Adrénaline	1
Agilité	3	Vaillance	1
Esprit	0	Concentration	1
Chance	1	Eveil	1
Grimper 3	Foudre +4 (1d6+2)		
Discrétion 4	L'armure ne protège pas		
Minuscule			
L'eau est mortelle pour moi			
Vif comme l'éclair			
Points de vie	7	Points de vilénie	0

HACHE-BEC			
Vigueur	7	Adrénaline	4
Agilité	5	Vaillance	4
Esprit	0	Concentration	0
Chance	0	Eveil	0
Course 4	Bec +9 (1d6+2)		
Féroce et courageux			
Mal aimé			
Points de vie	21	Points de vilénie	0

HURLEUR			
Vigueur	2	Adrénaline	1
Agilité	4	Vaillance	2
Esprit	0	Concentration	0
Chance	0	Eveil	0
Grimper 4	Morsure +6 (1d3)		
Sauter 4	Hurlement (spécial)		
Specimen rare			
Encore plus mortel sous l'eau			
Points de vie	8	Points de vilénie	0

Hurlement: le cri suraigu du hurleur affecte toutes les créatures dans un rayon de 20 mètres. Chaque victime doit réussir un test de Vigueur+Adrénaline sous peine de succomber à la douleur et ne plus pouvoir agir lors de ce tour de jeu et le suivant. L'attaque inflige en outre 1d3-1 points de dommages, qui sont doublés sous l'eau. Une personne subissant trois attaques de hurleur dans la même heure subit l'aspect "malentendant" pendant 1d6 jours.

LOUP DES PLAINES			
Vigueur	3	Adrénaline	2
Agilité	3	Vaillance	4
Esprit	1	Concentration	0
Chance	0	Eveil	0
Chasser 5	Morsure +7 (1d6-1)		
Sauter 3			
Sens extrêmement aiguisés			
Ruse du sioux			
Si tu laisses ma meute en paix, je te laisse en paix			
Ami des amérindiens			
Points de vie	13	Points de vilénie	0

WAGANASSIT			
Vigueur	5	Adrénaline	3
Agilité	5	Vaillance	5
Esprit	0	Concentration	0
Chance	0	Eveil	0
Discrétion 5	Griffes +10 (1d3)		
	Morsure +10 (1d6-1)		
	Protection 1d6		
Je peux sentir le sang à des kilomètres			
Pas très fûté			
As du camouflage			
Points de vie	15	Points de vilénie	0

CRÉATURES

GWORL			
Vigueur	4	Adrénaline	3
Agilité	3	Vaillance	5
Esprit	2	Concentration	0
Chance	1	Eveil	1
Baston ! 5	Sabre +8 (1d6)		
Pister 3	Couteau de lancer +2 (1d3)		
	Protection 1d3		
Agressif à l'extrême			
Courageux mais pas téméraire			
Qu'est-ce qu'elle a ma gueule?			
Nage comme une pierre			
Points de vie	13	Points de vilénie	1

ŒIL DU SEIGNEUR			
Vigueur	2	Adrénaline	1
Agilité	2	Vaillance	1
Esprit	4	Concentration	2
Chance	2	Eveil	3
Perception 4	Bec +3 (1d3)		
Voler 7			
Sens surdéveloppés			
M'attaquer, c'est attaquer le Seigneur			
Je connais tout le monde			
Points de vie	12	Points de vilénie	1

OROMOTH			
Vigueur	5	Adrénaline	4
Agilité	5	Vaillance	5
Esprit	4	Concentration	2
Chance	4	Eveil	3
Grimper 5	Griffes +10 (1d3)		
Chasser 5	Morsure +10 (1d3+1)		
Mordre 3			
Je suis une légende			
Ami des Thoans			
Points de vie	15	Points de vilénie	2

SIRÈNE			
Vigueur	2	Adrénaline	2
Agilité	3	Vaillance	2
Esprit	3	Concentration	2
Chance	3	Eveil	3
Nager 10	Trident +5 (1d6+2)		
Okéanos 5			
Beauté à couper le souffle			
Queue de poisson			
Reine de l'apné			
Je me repère au sonar			
Points de vie	13	Points de vilénie	1