

# Alberth Trevarios



INT	8
REF	8
DEX	10
COR	6
VIT	5
EMP	5
TECH	10
VOL	7
CHA	1

ETOU	6
COU	21
SAUT	4
END	30
ENC	60
REC	6
PS	30
VIG	0

<b><u>Butin</u></b>
Couronnes (300)
Ressources alchimiques (2d10)
épée du serpent
brigandine
une formule d'élixir de sorcelleur

<b><u>Armure</u></b>
8

<b><u>Vulnérabilité</u></b>
Venin du pendu



## Compétences

Connaissance de la rue +5(Int)	Survie +2(Int)	Vigilance +5(Int)	Mêlée +4(Ref)
Equitation +3(Ref)	Escrime +4(Ref)	Esquive/Evasion +4(Ref)	Lames courtes +2(Ref)
Adresse +2(Dex)	Athlétisme +5(Dex)	Furtivité +4(Dex)	Commandement +3(Emp)
Duperie +2(Emp)	Alchimie +7(Tech)	Résistance à la contrainte + 6(Vol)	Résistance à la magie + 2(Vol)





**Alberth est un ancien membre influent de la salamandre ayant formé son propre groupe de mercenaires. Il est d'un naturel assez franc et camoufle son immense talent par une fausse désinvolture.**

**En réalité, l'homme est un très bon commandant, fourbe et sans pitié. N'hésitant pas à s'abaisser aux pires bassesses tant qu'il peut se faire de l'argent. Il n'éprouve aucune empathie envers personne, que ce soit ses adversaires ou même ses propres hommes, tout les gens ne sont pour lui que des outils à utiliser pour gagner en argent et en pouvoir.**

**Son attitude sera toujours hostile envers les PJ, bien qu'il puisse parfois se montrer mielleux au premier abord pour tenter de mieux les trahir si on lui en laisse l'occasion. Comme si cela ne suffisait pas, Alberth est extrêmement doué en alchimie, faisant de lui un dangereux empoisonneur.**

**Bien heureusement, sa nature sans pitié fait de lui un être dont il faut se méfier, de sorte que même ses plus proches alliés ne lui font pas confiance.**

### Armes

Nom	DEG	Effet	Att/Round
épée du serpent	2d6+2	perforation	2
couteaux de lancer	1d6	Corps * 4 mètres	1
stylet	1d6	dissimulation	2

### Capacités

#### **Empoisonneur**

Lorsqu' Albert effectue une attaque avec son épée du serpent, lancer un 1d10. Sur un 3 ou moins, l'adversaire touché doit effectuer un jet de résilience SD 15. S' il échoue, il est empoisonné et subira 3 dégâts de poison par round. Il doit réussir un jet de résilience SD 15 pour se débarrasser du poison (un jet max par round).

