

LA LAME ET LA VOIX

MYRCÉA SERANTHOS

Humaine · Guerrière niveau 1 · système d20



CE QUI TE POUSSE À PARTIR

Prouver, à toi d'abord, qu'on peut faire le bien avec un nom lourd. Fille de vignerons du Levantin, tu accomplis avec Tarvur le stage sur les routes de votre troisième année au Majistère. Ta Vocablé : l'Aurore-Éclat, celle des justes.

EN DEUX MOTS

Tu portes l'épée avec une aisance qui gêne les gens bien nés, et tu parles à n'importe qui sans jamais paraître le mépriser : c'est ta vraie arme.

COMMENT JOUER

Tarvur est ton binôme : fais-lui confiance quand les mots échouent. Aux postes, tu imposes que le nom de Kesh soit lu comme les autres.

TA VOCABLE · L'AUORE-ÉCLAT

Un soleil levant à sept rayons, la marque des chevaliers de la Relique. Vocablé de vigilance et d'aurore : rendre visible ce que l'ombre couvre. On la dit veillante, et exigeante.

ARMES & ÉQUIPEMENT

- Cotte de mailles, épée longue
- Arc court et 20 flèches
- Cape de voyage
- Sauf-conduit du Majistère
- Bourse mieux garnie que les autres

DONS & PARTICULARITÉS

Dons. Science de l'initiative, Arme de prédilection (épée longue). **Langue.** Commun.

SYSTÈME D20

MYRCÉA EN JEU

FOR 15 (+2)	DEX 13 (+1)	CON 12 (+1)	INT 10 (+0)	SAG 12 (+1)	CHA 14 (+2)
POINTS DE VIE 11		CLASSE D'ARMURE 17		INITIATIVE +1	
			ALIGNEMENT LOYALE BONNE		

ATTAQUES & SAUVEGARDES

Épée longue +3 au toucher · 1d8+2 dégâts · critique 19-20/x2

Arc court +2 au toucher · 1d6 dégâts · 20 flèches

SAUVEGARDES

VIGUEUR	+3	RÉFLEXES	+1	VOLONTÉ	+1
---------	----	----------	----	---------	----

COMPÉTENCES

♦ compétence investie · — formation requise

COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL	COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL
Art de la magie	INT	—	Escalade	FOR	+2
Artisanat	INT	+0	Escamotage	DEX	+1
Bluff	CHA	+2	Estimation	INT	+0
Concentration	CON	+1	Évasion	DEX	+1
Connaissances	INT	—	Fouille	INT	+0
Contrefaçon	INT	+0	♦ Intimidation	CHA	+4
Crochetage	DEX	—	Maîtrise des cordes	DEX	+1
Décryptage	INT	—	Natation	FOR	+2
Déguisement	CHA	+2	Écoute	SAG	+1
Déplacement silencieux	DEX	+1	Premiers secours	SAG	+1
Désamorçage / sabotage	INT	—	Profession	SAG	—
Détection	SAG	+1	♦ Psychologie	SAG	+3
♦ Diplomatie	CHA	+6	Renseignements	CHA	+2
Discretion	DEX	+1	Représentation	CHA	+2
Dressage	CHA	+2	Saut	FOR	+2
Équilibre	DEX	+1	Survie	SAG	+1
♦ Équitation	DEX	+3	Utilisation d'objets magiques	CHA	—

PV ACTUELS

MUNITIONS

DÉPLACEMENT

6 M

LE MUR

TARVUR

Demi-orc · Barbare niveau 1 · système d20



CE QUI TE POUSSE À PARTIR

Un endroit où l'on te juge sur ce que tu fais, pas sur ta mâchoire. Élevé au Cirque Delubu, tu comprends le parler des gobelins. Myrcéa est ton binôme de troisième année au Majistère. Ta Vocable, la Bête Pardon, est rarissime sur un demi-orc.

EN DEUX MOTS

Tu es grand, tu fais peur sans le vouloir, et tu as passé ta vie à démentir la peur que tu inspires.

COMMENT JOUER

Myrcéa te laisse trouver tes mots. Aveline a été la première religieuse à demander ta permission avant d'examiner ta Vocable.

TA VOCABLE · LA BÊTE PARDON

Un ours en croix. Vocable du pardon offert par une bête, des sept ans d'ermitage et du signe de la nature. Rarissime sur un demi-orc : partout où on la remarque, elle fait de toi une question vivante, un miracle pour les uns, une faute pour les autres.

ARMES & ÉQUIPEMENT

- Armure de cuir cloutée
- Hache à deux mains
- Trois javelines
- Vieux foulard du Cirque Delubu

DONS & PARTICULARITÉS

Rage 1/jour. +2 attaque et dégâts, +2 PV/niveau, +2 Vol., -2 CA. Vision dans le noir 18 m, sang orc. Langues : commun, orque, goblin.

SYSTÈME D20

TARVUR EN JEU

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)
POINTS DE VIE		CLASSE D'ARMURE		INITIATIVE	
14		15		+1	
ALIGNEMENT			ALIGNEMENT		
CHAOTIQUE BON			CHAOTIQUE BON		

ATTAQUES & SAUVEGARDES

Hache à deux mains +4 au toucher · 1d12+4 dégâts · critique x3

Javeline +2 au toucher · 1d6+3 dégâts

SAUVEGARDES

VIGUEUR +4 | RÉFLEXES +1 | VOLONTÉ +0

COMPÉTENCES

♦ compétence investie · — formation requise

COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL	COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL
Art de la magie	INT	—	Escalade	FOR	+3
Artisanat	INT	-1	Escamotage	DEX	+1
Bluff	CHA	-1	Estimation	INT	-1
Concentration	CON	+2	Évasion	DEX	+1
Connaissances	INT	—	Fouille	INT	-1
Contrefaçon	INT	-1	♦ Intimidation	CHA	+3
Crochetage	DEX	—	Maîtrise des cordes	DEX	+1
Décryptage	INT	—	Natation	FOR	+3
Déguisement	CHA	-1	♦ Écoute	SAG	+2
Déplacement silencieux	DEX	+1	Premiers secours	SAG	+0
Désamorçage / sabotage	INT	—	Profession	SAG	—
Détection	SAG	+0	Psychologie	SAG	+0
Diplomatie	CHA	-1	Renseignements	CHA	-1
Discrétion	DEX	+1	Représentation	CHA	-1
Dressage	CHA	-1	Saut	FOR	+3
Équilibre	DEX	+1	♦ Survie	SAG	+2
Équitation	DEX	+1	Utilisation d'objets magiques	CHA	—

PV ACTUELS RAGE DÉPLACEMENT 9 M

LES MAINS ET LES YEUX

PLIN CABOSSE

Gnome · Roublard niveau 1 · système d20



CE QUI TE POUSSE À PARTIR

Un secret bien gardé, pour toi, c'est une invitation ; une serrure qui résiste t'empêche de dormir. Dame Caldebec t'a engagé comme auxiliaire technique pour voir ce que nul n'avait ouvert depuis longtemps.

EN DEUX MOTS

Serrure, roue cassée, mécanisme de porte, poulie grippée : tes mains y vont avant ta tête.

COMMENT JOUER

Aveline t'a confié le fermoir de son livre. Kesh a déjà vu un danger avant toi : quand elle dit « attends », tu écoutes.

CROQUIS, TROUVAILLES & QUESTIONS

ARMES & ÉQUIPEMENT

- Armure de cuir, dague
- Arbalète légère
- Trousse de crochetage
- Outils de bricoleur
- Loupe et carnet de machines

DONS & PARTICULARITÉS

Attaque sournoise +1d6. Vision nocturne, +2 à l'écoute, familier des mécanismes. Petite taille.

SYSTÈME D20

PLIN EN JEU

FOR 8 (-1)	DEX 15 (+2)	CON 14 (+2)	INT 14 (+2)	SAG 12 (+1)	CHA 10 (+0)
POINTS DE VIE 8		CLASSE D'ARMURE 16		INITIATIVE +2	ALIGNEMENT NEUTRE BON

ATTAQUES & SAUVEGARDES

Dague +2 au toucher · 1d4-1 dégâts

Arbalète légère +3 au toucher · 1d4 dégâts

SAUVEGARDES

VIGUEUR	+2	RÉFLEXES	+4	VOLONTÉ	+1
---------	----	----------	----	---------	----

+2 contre les illusions

COMPÉTENCES

♦ compétence investie · — formation requise

COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL	COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL
Art de la magie	INT	—	♦ Escamotage	DEX	+4
Artisanat	INT	+2	Estimation	INT	+2
Bluff	CHA	+0	Évasion	DEX	+2
Concentration	CON	+2	♦ Fouille	INT	+6
Connaissances	INT	—	Intimidation	CHA	+0
Contrefaçon	INT	+2	Maîtrise des cordes	DEX	+2
♦ Crochetage	DEX	+6	Natation	FOR	-1
Décryptage	INT	—	Écoute	SAG	+1
Déguisement	CHA	+0	Premiers secours	SAG	+1
Déplacement silencieux	DEX	+2	Profession	SAG	—
♦ Désamorçage / sabotage	INT	+6	Psychologie	SAG	+1
♦ Détection	SAG	+3	Renseignements	CHA	+0
Diplomatie	CHA	+0	Représentation	CHA	+0
Discretion	DEX	+2	Saut	FOR	-1
Dressage	CHA	+0	Survie	SAG	+1
Équilibre	DEX	+2	Utilisation d'objets magiques	CHA	—
Équitation	DEX	+2	♦ Art de la mécanique	INT	+6
Escalade	FOR	-1			

PV ACTUELS

MUNITIONS

DÉPLACEMENT

6 M

LE SOIN ET L'ÉCOUTE

SŒUR AVELINE

Humaine · Prêtresse niveau 1 de la Relique · système d20



CE QUI TE POUSSE À PARTIR

Que quelqu'un veille encore sur les vieillards qu'on abandonne. Ton ordre t'a déléguée auprès de la mission du Majistère. Tu soignes et connais les marques mieux que personne ; la tienne est celle des Mille Sacrifices Miséricordieux.

EN DEUX MOTS

Tu soignes avant de juger et refuses qu'on abandonne les faibles. Tu connais les marques et les anciennes prières mieux que les autres.

COMMENT JOUER

Tu n'as jamais touché la marque de Tarvur sans demander. Plin a réparé ton livre ; tu sais qu'il démonte les choses quand il a peur.

TA VOCABLE · LES MILLE SACRIFICES MISÉRICORDIEUX

Mille gouttes en spirale. La marque de ceux qui se donnent, des soignants au service des indigents : prendre sur soi la blessure d'autrui.

ARMES & ÉQUIPEMENT

- Robe et cotte de mailles légère
- Symbole sacré de la Relique
- Masse d'armes, fronde
- Trousse de soins
- Petit livre de prières usé

DONS & PARTICULARITÉS

Sorts/jour. 3 oraisons et 2 sorts de niveau 1 : soins légers, bénédiction, sanctuaire. Renvoi des morts-vivants. Domaines : Guérison, Protection.

SYSTÈME D20

AVELINE EN JEU

FOR 10 (+0)	DEX 12 (+1)	CON 13 (+1)	INT 11 (+0)	SAG 15 (+2)	CHA 13 (+1)
POINTS DE VIE 9		CLASSE D'ARMURE 16		INITIATIVE +1	
				ALIGNEMENT LOYALE BONNE	

ATTAQUES & SAUVEGARDES

Masse d'armes +0 au toucher · 1d8 dégâts

Fronde +1 au toucher · 1d4 dégâts

SAUVEGARDES

VIGUEUR	+3	RÉFLEXES	+1	VOLONTÉ	+4
---------	----	----------	----	---------	----

COMPÉTENCES

♦ compétence investie · — formation requise

COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL	COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL
Art de la magie	INT	—	Escamotage	DEX	+1
Artisanat	INT	+0	Estimation	INT	+0
Bluff	CHA	+1	Évasion	DEX	+1
♦ Concentration	CON	+4	Fouille	INT	+0
Connaissances	INT	—	Intimidation	CHA	+1
Contrefaçon	INT	+0	Maîtrise des cordes	DEX	+1
Crochetage	DEX	—	Natation	FOR	+0
Décryptage	INT	—	Écoute	SAG	+2
Déguisement	CHA	+1	♦ Premiers secours	SAG	+6
Déplacement silencieux	DEX	+1	Profession	SAG	—
Désamorçage / sabotage	INT	—	♦ Psychologie	SAG	+5
Détection	SAG	+2	Renseignements	CHA	+1
Diplomatie	CHA	+1	Représentation	CHA	+1
Discrétion	DEX	+1	Saut	FOR	+0
Dressage	CHA	+1	Survie	SAG	+2
Équilibre	DEX	+1	Utilisation d'objets magiques	CHA	—
Équitation	DEX	+1	♦ Connaissance (religion)	INT	+4
Escalade	FOR	+0			

PV ACTUELS

SORTS UTILISÉS

DÉPLACEMENT

6 M

L'ŒIL ET L'ARC

KESH

Humaine · Rôdeuse niveau 1 (Renécable) · système d20



CE QUI TE POUSSE À PARTIR

Un endroit à toi, enfin. Née sur les chemins, tu es Renécable : aucune marque, ce qui t'interdit le Majistère. Cal-debec t'a pourtant recrutée comme éclaireuse. Tu lis la peur d'un lieu à la façon dont ses gens se taisent.

EN DEUX MOTS

Tu vois ce que les autres manquent : le garde qui ment, la ruelle qui pue le piège, la peur qu'un bourg cache sous sa politesse.

COMMENT JOUER

Myrcéa fait lire ton nom aux contrôles. Tu as déjà arrêté Plin d'un « attends » juste avant qu'une roue cède.

TA MARQUE · AUCUNE (RENÉCABLE)

Presque chaque humain des Terres porte une Vocab, révélée enfant à la Nomation ; toi, aucune. Renécable, on te croit incomplète, on te jette « sans-tatouage ». Joue-la comme une méfiance apprise : tu n'attends d'appartenir nulle part.

ARMES & ÉQUIPEMENT

- Armure de cuir cloutée
- Arc long et 40 flèches
- Épée courte
- Cape grise passe-partout
- Crochetage simple

DONS & PARTICULARITÉS

Ennemi juré. Humanoïdes (humains), bonus +2. Tu connais les chasseurs et hommes de main des routes. Le style de combat du rôdeur vient au niveau 2.

SYSTÈME D20

KESH EN JEU

FOR 12 (+1)	DEX 15 (+2)	CON 13 (+1)	INT 12 (+1)	SAG 14 (+2)	CHA 8 (-1)
POINTS DE VIE 10		CLASSE D'ARMURE 15		INITIATIVE +2	
			ALIGNEMENT NEUTRE		

ATTAQUES & SAUVEGARDES

Arc long +3 au toucher · 1d8 dégâts · critique x3

Épée courte +2 au toucher · 1d6+1 dégâts

SAUVEGARDES

VIGUEUR	+3	RÉFLEXES	+2	VOLONTÉ	+2
---------	----	----------	----	---------	----

COMPÉTENCES

♦ compétence investie · — formation requise

COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL	COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL
Art de la magie	INT	—	Escalade	FOR	+1
Artisanat	INT	+1	Escamotage	DEX	+2
Bluff	CHA	-1	Estimation	INT	+1
Concentration	CON	+1	Évasion	DEX	+2
Connaissances	INT	—	♦ Fouille	INT	+5
Contrefaçon	INT	+1	Intimidation	CHA	-1
Crochetage	DEX	—	Maîtrise des cordes	DEX	+2
Décryptage	INT	—	Natation	FOR	+1
Déguisement	CHA	-1	♦ Écoute	SAG	+6
Déplacement silencieux	DEX	+2	Premiers secours	SAG	+2
Désamorçage / sabotage	INT	—	Profession	SAG	—
♦ Détection	SAG	+6	♦ Psychologie	SAG	+5
Diplomatie	CHA	-1	Renseignements	CHA	-1
♦ Discrétion	DEX	+6	Représentation	CHA	-1
Dressage	CHA	-1	Saut	FOR	+1
Équilibre	DEX	+2	♦ Survie	SAG	+6
Équitation	DEX	+2	Utilisation d'objets magiques	CHA	—

PV ACTUELS

MUNITIONS

DÉPLACEMENT

9 M

LA LAME ET LA VOIX

MYRCÉA SERANTHOS

Humaine · Guerrière niveau 1 (Noble) · cinquième édition



CE QUI TE POUSSE À PARTIR

Prouver, à toi d'abord, qu'on peut faire le bien avec un nom lourd. Fille de vigneron du Levantin, tu accomplis avec Tarvur le stage sur les routes de votre troisième année au Majistère. Ta Vocab : l'Aurore-Éclat, celle des justes.

EN DEUX MOTS

Tu portes l'épée avec une aisance qui gêne les gens bien nés, et tu parles à n'importe qui sans jamais paraître le mépriser : c'est ta vraie arme.

COMMENT JOUER

Tarvur est ton binôme : fais-lui confiance quand les mots échouent. Aux postes, tu imposes que le nom de Kesh soit lu comme les autres.

TA VOCABLE · L'AUORE-ÉCLAT

Un soleil levant à sept rayons, la marque des chevaliers de la Relique. Vocab de vigilance et d'aurore : rendre visible ce que l'ombre couvre. On la dit veillante, et exigeante.

ARMES & ÉQUIPEMENT

- Cotte de mailles, épée longue
- Arc court et 20 flèches
- Sceau de sa maison
- Sauf-conduit, bourse de 25 po

DONS & PARTICULARITÉS

Style de combat : Duel. +2 aux dégâts avec une arme tenue à une main.

Second souffle. Récupère 1d10+1 PV, une fois par repos.

CINQUIÈME ÉDITION

MYRCÉA EN JEU

FOR 15 (+2)	DEX 12 (+1)	CON 13 (+1)	INT 10 (+0)	SAG 12 (+1)	CHA 14 (+2)
POINTS DE VIE 11	CLASSE D'ARMURE 16	INITIATIVE +1	MAÎTRISE +2		

ATTAQUES & SAUVEGARDES

Épée longue +4 au toucher · 1d8+4 dégâts

Arc court +3 au toucher · 1d6+1 dégâts · 20 flèches

SAUVEGARDES MAÎTRISÉES

FORCE +4 CONSTITUTION +3

DÉ DE VIE 1d10 PERCEPTION PASSIVE 11 INSPIRATION 0

COMPÉTENCES

♦ compétence maîtrisée

COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL	COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL
Acrobaties	DEX	+1	Médecine	SAG	+1
Arcanes	INT	+0	Nature	INT	+0
Athlétisme	FOR	+2	Perception	SAG	+1
Discrétion	DEX	+1	♦ Perspicacité	SAG	+3
Dressage	SAG	+1	♦ Persuasion	CHA	+4
Escamotage	DEX	+1	Religion	INT	+0
♦ Histoire	INT	+2	Représentation	CHA	+2
♦ Intimidation	CHA	+4	Survie	SAG	+1
Investigation	INT	+0	Tromperie	CHA	+2

PV ACTUELS SECOND SOUFFLE DÉPLACEMENT 9 M

ÉTATS, DÉCISIONS & NOTES

JETS CONTRE LA MORT Réussites ○ ○ ○ Échecs ○ ○ ○

LE MUR

TARVUR

Demi-orc · Barbare niveau 1 (Artiste de foire) · cinquième édition



CE QUI TE POUSSE À PARTIR

Un endroit où l'on te juge sur ce que tu fais, pas sur ta mâchoire. Élevé au Cirque Delubu, tu comprends le parler des gobelins. Myrcéa est ton binôme de troisième année au Majistère. Ta Vocable, la Bête Pardon, est rarissime sur un demi-orc.

EN DEUX MOTS

Tu es grand, tu fais peur sans le vouloir, et tu as passé ta vie à démentir la peur que tu inspires.

COMMENT JOUER

Myrcéa te laisse trouver tes mots. Aveline a été la première religieuse à demander ta permission avant d'examiner ta Vocable.

TA VOCABLE · LA BÊTE PARDON

Un ours en croix. Vocable du pardon offert par une bête, des sept ans d'ermitage et du signe de la nature. Rarissime sur un demi-orc : partout où on la remarque, elle fait de toi une question vivante, un miracle pour les uns, une faute pour les autres.

ARMES & ÉQUIPEMENT

- Hache à deux mains
- Quatre javelines
- Sac d'artiste
- Foulard du Cirque

DONS & PARTICULARITÉS

Rage 2/jour. +2 dégâts de mêlée, résistance aux dégâts tranchants, perforants et contondants, avantage aux jets de Force. Vision dans le noir 18 m, Endurance implacable, Acharnement. Langues : commun, orque, goblin.

CINQUIÈME ÉDITION

TARVUR EN JEU

FOR 16 (+3)	DEX 13 (+1)	CON 15 (+2)	INT 8 (-1)	SAG 10 (+0)	CHA 10 (+0)
POINTS DE VIE 14	CLASSE D'ARMURE 13	INITIATIVE +1	MAÎTRISE +2		

ATTAQUES & SAUVEGARDES

Hache à deux mains +5 au toucher · 1d12+3 dégâts

Javeline +5 au toucher · 1d6+3 dégâts · quatre javelines

SAUVEGARDES MAÎTRISÉES

FORCE +5 CONSTITUTION +4

DÉ DE VIE 1d12 PERCEPTION PASSIVE 10 INSPIRATION 0

COMPÉTENCES

COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL	COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL
Acrobaties	DEX	+1	Médecine	SAG	+0
Arcanes	INT	-1	Nature	INT	-1
♦ Athlétisme	FOR	+5	Perception	SAG	+0
Discretion	DEX	+1	Perspicacité	SAG	+0
Dressage	SAG	+0	Persuasion	CHA	+0
Escamotage	DEX	+1	Religion	INT	-1
Histoire	INT	-1	♦ Représentation	CHA	+2
♦ Intimidation	CHA	+2	♦ Survie	SAG	+2
Investigation	INT	-1	Tromperie	CHA	+0

PV ACTUELS RAGES DÉPLACEMENT 9 M

ÉTATS, DÉCISIONS & NOTES

JETS CONTRE LA MORT Réussites ○ ○ ○ Échecs ○ ○ ○

PLIN CABOSSE

Gnome · Roublard niveau 1 (Artisan de guilde) · cinquième édition



CE QUI TE POUSSE À PARTIR

Un secret bien gardé, pour toi, c'est une invitation ; une serrure qui résiste t'empêche de dormir. Dame Caldebec t'a engagé comme auxiliaire technique pour voir ce que nul n'avait ouvert depuis longtemps.

EN DEUX MOTS

Serrure, roue cassée, mécanisme de porte, poulie grippée : tes mains y vont avant ta tête.

COMMENT JOUER

Aveline t'a confié le fermoir de son livre. Kesh a déjà vu un danger avant toi : quand elle dit « attends », tu écoutes.

CROQUIS, TROUVAILLES & QUESTIONS

ARMES & ÉQUIPEMENT

- Armure de cuir, dague
- Arbalète légère
- Outils de voleur
- Outils de bricoleur
- Loupe et carnet

DONS & PARTICULARITÉS

Attaque sournoise 1d6. Expertise. Outils de voleur, Investigation. Vision dans le noir, Ruse gnome : avantage aux sauvegardes Int/Sag/Cha contre la magie.

PLIN EN JEU

FOR 8 (-1)	DEX 16 (+3)	CON 14 (+2)	INT 15 (+2)	SAG 12 (+1)	CHA 10 (+0)
POINTS DE VIE 10		CLASSE D'ARMURE 14		INITIATIVE +3	
			MAÎTRISE +2		

ATTAQUES & SAUVEGARDES

Dague +5 au toucher · 1d4+3 dégâts

Arbalète légère +5 au toucher · 1d8+3 dégâts

SAUVEGARDES MAÎTRISÉES

DEXTÉRITÉ +5 INTELLIGENCE +4

DÉ DE VIE 1d8 PERCEPTION PASSIVE 13 INSPIRATION 0

COMPÉTENCES

♦ compétence maîtrisée

COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL	COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL
Acrobaties	DEX	+3	Nature	INT	+2
Arcanes	INT	+2	♦ Perception	SAG	+3
Athlétisme	FOR	-1	Perspicacité	SAG	+1
Discrétion	DEX	+3	Persuasion	CHA	+0
Dressage	SAG	+1	Religion	INT	+2
♦ Escamotage	DEX	+5	Représentation	CHA	+0
Histoire	INT	+2	Survie	SAG	+1
Intimidation	CHA	+0	Tromperie	CHA	+0
♦ Investigation	INT	+6	♦ Outils de voleur	DEX	+7
Médecine	SAG	+1	♦ Bricolage	INT	+4

PV ACTUELS MUNITIONS DÉPLACEMENT 7,5 M

ÉTATS, DÉCISIONS & NOTES

JETS CONTRE LA MORT Réussites ○ ○ ○ Échecs ○ ○ ○

LE SOIN ET L'ÉCOUTE

SŒUR AVELINE

Humaine · Clerc niveau 1 (Vie ; Acolyte) · cinquième édition



CE QUI TE POUSSE À PARTIR

Que quelqu'un veille encore sur les vieillards qu'on abandonne. Ton ordre t'a déléguée auprès de la mission du Majistère. Tu soignes et connais les marques mieux que personne ; la tienne est celle des Mille Sacrifices Miséricordieux.

EN DEUX MOTS

Tu soignes avant de juger et refuses qu'on abandonne les faibles. Tu connais les marques et les anciennes prières mieux que les autres.

COMMENT JOUER

Tu n'as jamais touché la marque de Tarvur sans demander. Plin a réparé ton livre ; tu sais qu'il démonte les choses quand il a peur.

TA VOCABLE · LES MILLE SACRIFICES MISÉRICORDIEUX

Mille gouttes en spirale. La marque de ceux qui se donnent, des soignants au service des indigents : prendre sur soi la blessure d'autrui.

ARMES & ÉQUIPEMENT

- Cotte de mailles, bouclier
- Masse d'armes
- Symbole sacré de la Relique
- Sac d'acolyte
- Livre de prières

DONS & PARTICULARITÉS

Sorts. DD 12, +4 à toucher : stabilisation, flamme sacrée, lumière ; niveau 1 : soin des blessures, bénédiction, sanctuaire.
Disciple de la vie. Soins majorés.

CINQUIÈME ÉDITION

AVELINE EN JEU

FOR 11 (+0)	DEX 12 (+1)	CON 13 (+1)	INT 10 (+0)	SAG 15 (+2)	CHA 13 (+1)
POINTS DE VIE 9		CLASSE D'ARMURE 18		INITIATIVE +1	
			MAÎTRISE +2		

ATTAQUES & SAUVEGARDES

Masse d'armes +2 au toucher · 1d6 dégâts

Flamme sacrée DD 12 Dextérité · 1d8 dégâts

SAUVEGARDES MAÎTRISÉES

SAGESSE +4 CHARISME +3

DÉ DE VIE 1d8 PERCEPTION PASSIVE 12 INSPIRATION 0

COMPÉTENCES

♦ compétence maîtrisée

COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL	COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL
Acrobaties	DEX	+1	♦ Médecine	SAG	+4
Arcanes	INT	+0	Nature	INT	+0
Athlétisme	FOR	+0	Perception	SAG	+2
Discrétion	DEX	+1	♦ Perspicacité	SAG	+4
Dressage	SAG	+2	♦ Persuasion	CHA	+3
Escamotage	DEX	+1	♦ Religion	INT	+2
Histoire	INT	+0	Représentation	CHA	+1
Intimidation	CHA	+1	Survie	SAG	+2
Investigation	INT	+0	Tromperie	CHA	+1

PV ACTUELS EMPLACEMENTS DÉPLACEMENT 9 M

ÉTATS, DÉCISIONS & NOTES

JETS CONTRE LA MORT Réussites ○ ○ ○ Échecs ○ ○ ○

L'ŒIL ET L'ARC

KESH

Humaine · Rôdeuse niveau 1 (Enfant des rues) · cinquième édition



CE QUI TE POUSSE À PARTIR

Un endroit à toi, enfin. Née sur les chemins, tu es Renécable : aucune marque, ce qui t'interdit le Majistère. Cal-debec t'a pourtant recrutée comme éclaireuse. Tu lis la peur d'un lieu à la façon dont ses gens se taisent.

EN DEUX MOTS

Tu vois ce que les autres manquent : le garde qui ment, la ruelle qui pue le piège, la peur qu'un bourg cache sous sa politesse.

COMMENT JOUER

Myrcéa fait lire ton nom aux contrôles. Tu as déjà arrêté Plin d'un « attends » juste avant qu'une roue cède.

TA MARQUE · AUCUNE (RENÉCABLE)

Presque chaque humain des Terres porte une Vocab, révélée enfant à la Nomation ; toi, aucune. Renécable, on te croit incomplète, on te jette « sans-tatouage ». Joue-la comme une méfiance apprise : tu n'attends d'appartenir nulle part.

ARMES & ÉQUIPEMENT

- Armure de cuir cloutée
- Arc long et carquois
- Deux épées courtes
- Sac d'exploration
- Cape grise

DONS & PARTICULARITÉS

Ennemi juré. Humanoïdes : humains.
Explorateur né. Tu connais les chasseurs et hommes de main des routes. Le style de combat du rôdeur vient au niveau 2.

CINQUIÈME ÉDITION

KESH EN JEU

FOR 12 (+1)	DEX 16 (+3)	CON 13 (+1)	INT 11 (+0)	SAG 14 (+2)	CHA 10 (+0)
POINTS DE VIE 11		CLASSE D'ARMURE 15		INITIATIVE +3	MAÎTRISE +2

ATTAQUES & SAUVEGARDES

Arc long +5 au toucher · 1d8+3 dégâts

Épée courte +5 au toucher · 1d6+3 dégâts · deux épées

SAUVEGARDES MAÎTRISÉES

FORCE	+3	DEXTÉRITÉ	+5
-------	----	-----------	----

DÉ DE VIE	1d10	PERCEPTION PASSIVE	14	INSPIRATION	0
-----------	------	--------------------	----	-------------	---

COMPÉTENCES

COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL	COMPÉTENCE	CAR.	TOTAL
Acrobaties	DEX	+3	Médecine	SAG	+2
Arcanes	INT	+0	Nature	INT	+0
Athlétisme	FOR	+1	♦ Perception	SAG	+4
♦ Discretion	DEX	+5	♦ Perspicacité	SAG	+4
Dressage	SAG	+2	Persuasion	CHA	+0
Escamotage	DEX	+3	Religion	INT	+0
Histoire	INT	+0	Représentation	CHA	+0
Intimidation	CHA	+0	♦ Survie	SAG	+4
♦ Investigation	INT	+2	Tromperie	CHA	+0

PV ACTUELS	MUNITIONS	DÉPLACEMENT	9 M
------------	-----------	-------------	-----

ÉTATS, DÉCISIONS & NOTES

JETS CONTRE LA MORT Réussites 0 0 0 Échecs 0 0 0