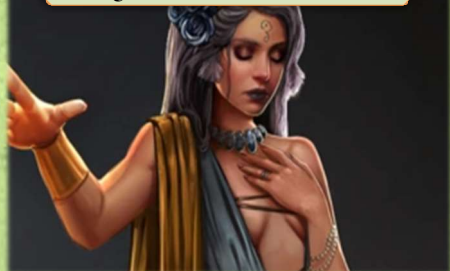


## Aelys la Rebouteuse

Voyante itinérante, 20 ans



**COMMUNICATION -1**      **INTELLIGENCE +2**  
**DEXTERITE -1**        **PERCEPTION +4**  
**ENERGIE +1**         **PRESENCE +1**  
**FORCE 0**             **VIVACITE -1**

### COMPETENCES :

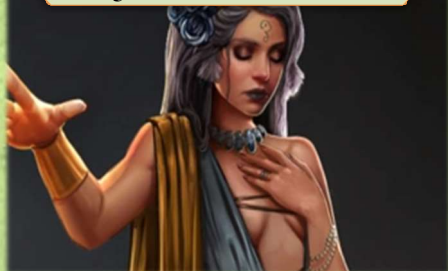
Bagarre (en défense)                    1  
Chirurgie (jambes)                        5  
Connaissance de la féerie (esprits)    2  
Connaissance de la région (bourgs)    3  
Connaissance des animaux (oiseaux)   2  
Discrétion (lieux habités)                2  
Survie (en forêt)                            4

### TRAITS DE PERSONNALITE :

Bonne chrétienne -2, Indépendante +3,  
Curieuse +1.

## Aelys la Rebouteuse

Voyante itinérante, 20 ans



**Aelys** est une solitaire qui n'aime guère parler. Elle va de village en bourg, là où ses **visions** la conduisent, même si elle ne les comprend pas toujours. Elle reçoit gîte et couvert en échange de ses services comme **guérisseuse**.

Pourtant, elle se maintient le plus souvent **à l'écart** des communautés et ne semble pas s'intéresser le moins du monde aux règles de la vie en bonne société, qu'il s'agisse d'avoir une tenue modeste ou de se rendre aux offices religieux.

**VICES & VERTUS :** Caractéristiques supérieures, Dépravée, Education solitaire, Excellente Perception, Sage, Visions.

## Visions

A tout moment, vous pouvez avoir des **visions du passé**, du **présent** ou de **l'avenir** qui affluent dans votre esprit. Lorsque cela se produit, vous êtes immobile et semblez figé ou endormi. Ces visions se produisent au repos, ou dans des lieux chargés en magie ou événements.

## Sire Khay

Chevalier errant



**COMMUNICATION -1**      **INTELLIGENCE -2**  
**DEXTERITE +3**            **PERCEPTION +3**  
**ENERGIE +1**             **PRESENCE 0**  
**FORCE +2**                **VIVACITE -2**

### COMPETENCES :

Armes à deux mains (joutes)            5  
Armes à une main (attaque)            2  
Charme (nobles dames)                    3  
Connaissance de la Bretagne (dames)   1  
Equitation (duels)                          2  
Etiquette (tournois)                        3  
Sourcier (pucelles)                         4

### TRAITS DE PERSONNALITE :

Austère +1, Autoritaire +2, Serviable +3.

## Sire Khay

Chevalier errant



**Khay** est le dernier-né d'un chevalier sans fief de Bretagne. Nourri depuis tout jeune aux romans de chevalerie, il s'est lancé sur les routes boueuses, avec pour tout compagnon une épée et un **vieux cheval**, dans une vie d'aventures.

Partout où il passe, il **offre son aide** aux pauvres comme aux riches, espérant laisser son nom dans les chansons des troubadours. Il est certain qu'il a un vrai talent pour **retrouver les gens** et les trésors perdus.

**VICES & VERTUS :** Caractéristiques supérieures x2, Chevalier errant, Compagnon animal, Compassion, Sourcier (épée).

## Sourcier

Désignez une chose que vous recherchez et tenez à deux mains une baguette en bois ou un autre objet approprié. Vous devez réussir un **jet de PER + Sourcier** (de difficulté variable selon l'éloignement et la rareté de la cible) pour savoir dans quelle direction aller.



## Escarboucle

Oiseau de proie, 3 ans



COMMUNICATION -3    PERCEPTION +3  
 DEXTERITE +1        PRESENCE +2  
 ENERGIE -5           RUSE -1  
 FORCE -2              VIVACITE +3

### COMPETENCES :

Attention (en reconnaissance)    5  
 Bagarre (attaque)                    2  
 Chasse (petit gibier)                3  
 Concentration (en sentinelle)    1  
 Connaissance des animaux (forestiers) 2  
 Discrétion (en vol)                    3  
 Vol (acrobaties)                        4

### TRAITS DE PERSONNALITE :

Curieux +2, Gourmand +3, Hautain +1.

## Escarboucle

Oiseau de proie, 3 ans



**Escarboucle** est une jeune femelle faucon pèlerin. Elle a été élevée et entraînée dès sa sortie de l'œuf. Après son dressage, elle a été offerte à un noble seigneur qui en prend grand soin.

Rapide et légère, elle a un regard acéré et des aptitudes naturelles pour tuer. Bien que sa petite taille n'ait rien d'effrayant, ses serres tranchantes, sa combattivité et sa rapidité auraient de quoi surprendre les brigands qui oseraient s'en prendre à ses maîtres bien-aimés.

**VICES & VERTUS :** Animal domestique, Enfance sauvage, Férocité, Piètre Energie x2, Vol.

## Férocité

Une fois par aventure, lorsque vous agissez avec courage, violence ou pour éviter une mort imminente, vous pouvez choisir d'ajouter un **bonus de +3** à n'importe lequel de vos **tests**, après avoir jeté le dé.

## Wilhem d'Arensberg

Frère Franciscain, 20 ans



COMMUNICATION +2    INTELLIGENCE 0  
 DEXTERITE 0            PERCEPTION -3  
 ENERGIE +2            PRESENCE -2  
 FORCE +4                VIVACITE -2

### COMPETENCES :

Armes à deux mains (attaque)    4  
 Armes à une main (à cheval)    3  
 Commandement (tyrans)            1  
 Connaissance des animaux (amadouer) 3  
 Connaissance des Franciscains (ermites) 4  
 Connaissance de l'Allemagne (routes) 2  
 Empathie avec les animaux (oiseaux) 5  
 Intrigue (politique)                 2

### TRAITS DE PERSONNALITE :

Colérique +2, Idéaliste +1, Rebelle +3.

## Wilhem d'Arensberg

Frère Franciscain, 20 ans



**Wilhem** est un rude gaillard aussi haut que large, à l'ossature solide. Chevalier né dans une famille noble de Westphalie, il assista par hasard à un sermon de François d'Assise, au cours duquel il **entendit un pinson** commenter une parabole du saint homme.

Bouleversé par cet événement, Wilhem a renoncé à vivre par l'épée pour devenir **moine**. Depuis, il erre de bourg en ville en prêchant un retour à la **charité** des premiers temps.

**VICES & VERTUS :** Chasteté, Combattant, Compassion, Empathie avec les animaux, Excellente Force, Vagabond, Vœu (pauvreté).

## Empathie avec les animaux

Vous comprenez les animaux comme si vous aviez un langage en commun. Ces dialogues sont inintelligibles pour les autres. Avec les animaux, vous pouvez utiliser Connaissance des animaux au lieu de Charme, Marchandage, Tromperie ou Commandement.