PORTRAIT

ELANDRA VALCOR

NIVEAU **1**

JOUEUR Ehbarht / Roger

HÉRITAGE Elfe, Les Archives

CLASSE Magicien

SOUS-CLASSE École du savoir

Codex · Splendeur · **Incantation : Savoir**

AGILITÉ	FORCE	FINESSE	INSTINCT	PRÉSENCE	SAVOIR
+1	**−1**	**+0**	**+1**	**+0**	**+2**
Sprinter	*Soulever*	*Contrôler*	*Percevoir*	*Charmer*	*Se souvenir*
Sauter	*Fracasser*	*Cacher*	*Sentir*	*Jouer*	*Analyser*
Manœuvrer	*Empoigner*	*Bricoler*	*Se repérer*	*Duper*	*Comprendre*

EXPÉRIENCES

Copiste des Archives	+2
Sang-froid face à l'inconnu	+2

ESPOIR

2 AU DÉPART

1 Espoir : ajouter une Expérience ou aider un allié · 3 Espoirs : jet d'Équipe

POUR 3 ESPOIRS

PAS CETTE FOIS

Dépensez 3 Espoirs pour obliger un adversaire à Longue portée à relancer un jet de dégâts ou d'attaque.

DÉFENSE

12 ESQUIVE

3 ARMURE

Emplacements d'armure ☐☐☐☐☐☐

Esquive : 11 de base (Magicien) +1 Flexible (Gambison)

DÉGÂTS ET SANTÉ

MINEURS cochez 1 PB	6	MAJEURS cochez 2 PB	12	GRAVES cochez 3 PB

PB ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

STRESS ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Seuils : 5 / 11 de base (Gambison) +1 niveau

ÉTATS ☐ Caché : jets contre toi avec désavantage ☐ Bloqué : plus de déplacement ☐ Vulnérable : jets contre toi avec avantage

ARMES ACTIVES

COMPÉTENCE ●○○○○○

PRINCIPALE

NOM Baguette · à une main

TRAIT ET PORTÉE Savoir · Longue

DÉS DE DÉGÂTS d6+1 mag

APTITUDE —

SECONDAIRE

NOM Petite dague · à une main

TRAIT ET PORTÉE Finesse · Mêlée

DÉS DE DÉGÂTS d8 phy

APTITUDE Apparié. Avec ton arme principale à une main : +2 aux dégâts de l'arme principale contre les cibles en Mêlée (déjà indiqué sur l'arme principale).

ARMURE ACTIVE

NOM Gambison

SEUILS DE BASE 5 / 11

SCORE D'ARMURE 3

APTITUDE Flexible. +1 à l'Esquive

APTITUDES DE CLASSE

Prestidigitation. Vous pouvez produire des effets magiques discrets et inoffensifs à volonté. Par exemple, vous pouvez modifier la couleur d'un objet, générer une odeur, allumer une bougie, faire flotter un objet minuscule, éclairer une pièce ou réparer un petit objet.

Étranges schémas. Choisissez un nombre entre 1 et 12. Lorsque vous obtenez ce nombre sur un dé de Dualité, gagnez un Espoir ou effacez un Stress. Vous pouvez modifier ce nombre lorsque vous prenez un long repos.

ÉCOLE DU SAVOIR

Préparé. Prenez une carte de domaine supplémentaire d'un niveau égal ou inférieur au vôtre dans un domaine auquel vous avez accès.

Adepte. Lorsque vous utilisez une Expérience, vous pouvez cocher un Stress au lieu de dépenser un Espoir. Dans ce cas, doublez le modificateur d'Expérience pour ce jet.

Étranges schémas : nombre **5**.

INTERMÈDES

REPOS COURT

Échangez des cartes entre votre Main et votre Caveau, puis choisissez deux options :

- **Soigner des Blessures** : effacez 1d4 + palier PB (aussi pour un allié).
- **Effacer du Stress** : effacez 1d4 + palier Stress.
- **Réparer une armure** : effacez 1d4 + palier Emplacements (aussi pour un allié).
- **Préparer** : gagnez un Espoir ; 2 chacun si vous vous préparez à plusieurs.

REPOS LONG

- **Soigner toutes ses Blessures** (aussi pour un allié).
- **Effacer tout le Stress**.
- **Réparer entièrement une armure** (aussi pour un allié).
- **Préparer**.
- **Travailler sur un projet** : le MJ peut demander un jet.

Monter la garde *(règle maison)* : Acte de pause : lance ton dé d'Espoir ; tu peux remplacer le d12 des Ténèbres qui rôdent par ce résultat. Si plusieurs montent la garde, on garde le meilleur dé.

Repos long seulement dans un sanctuaire ; dehors, au plus trois repos courts d'affilée.

RICHESSE

Poignées ○○○○○○○○○
Sacs ○○○○○○○○○
Coffre □

1 poignée au départ. 10 poignées = 1 sac ; 10 sacs = 1 coffre.

INVENTAIRE

- Une torche
- 15 m de corde
- Des fournitures de base
- Une poignée d'or
- Potion de santé mineure
- Un livre que vous essayez de traduire
- Un médaillon en argent

ARMES RANGÉES

Ne comptent pas tant que tu ne les sors pas. En danger, un Stress pour échanger une arme rangée contre ton arme active ; au calme ou au repos, c'est gratuit.

NOM
TRAIT ET PORTÉE — DÉS DE DÉGÂTS
APTITUDE

NOM
TRAIT ET PORTÉE — DÉS DE DÉGÂTS
APTITUDE

HÉRITAGE

Réactions rapides. Cochez un Stress pour gagner un avantage sur un jet de réaction.

Transe céleste. Pendant un repos, vous pouvez entrer en transe pour choisir un acte de pause supplémentaire.

Cultivé. Vous avez un avantage sur les jets concernant l'histoire, la culture ou la politique liée à une personne ou un lieu éminent.

DESCRIPTION

Des yeux comme brun, un corps élancé, une peau couleur de claire, des vêtements jolis, ajustés, fluides, l'attitude patiente, curieuse et un peu obsessionnelle.

HISTORIQUE

D'où viens-tu exactement, et qu'y laisses-tu derrière toi ? Elandra vient des Archives de Marrogate, où elle travaillait comme copiste et étudiait les anciens traités de magie. Elle y laisse son maître, ses recherches inachevées et un ensemble de notes qu'elle n'a pas osé publier, par crainte de la réaction des autres érudits.

Comment nommes-tu les mille ans ? le Long Deuil. Le Long Deuil. Elandra considère que Marrogate a passé mille ans à pleurer une déesse dont elle a progressivement oublié jusqu'au nom. À ses yeux, les habitants ont fini par confondre la préservation de leurs traditions avec celle de la vérité. Le Long Deuil. Elandra considère que Marrogate a passé mille ans à pleurer une déesse dont elle a progressivement oublié jusqu'au nom. À ses yeux, les habitants ont fini par confondre la préservation de leurs traditions avec celle de la vérité.

Pourquoi as-tu répondu à la cloche : l'or, un nom, un savoir, un pouvoir, ou autre chose que tu tais ? Pour le savoir. Elandra cherche à comprendre l'origine du Souffle, les raisons de son retour et le prix de son utilisation. Elle espère également retrouver les terres de neige éternelle mentionnées dans les anciens récits, convaincue qu'elles pourraient renfermer une partie des réponses.

Ta magie, la montres-tu ou la caches-tu ? je la cache. Qui est dans le secret, et que lui coûte son silence ? Maître Elyon

Aux Archives, quelle carte as-tu recopiée cent fois en sachant qu'elle était fausse ? Aucune.

LIENS NOUÉS

Ce qui s'est noué, avec qui.