

Champion de la mort

Nom : Vahalad Ross

Rang : *bellator*

Activité : joueur

Marque : mélancolique

Visage : Borrh

Familier : taureau

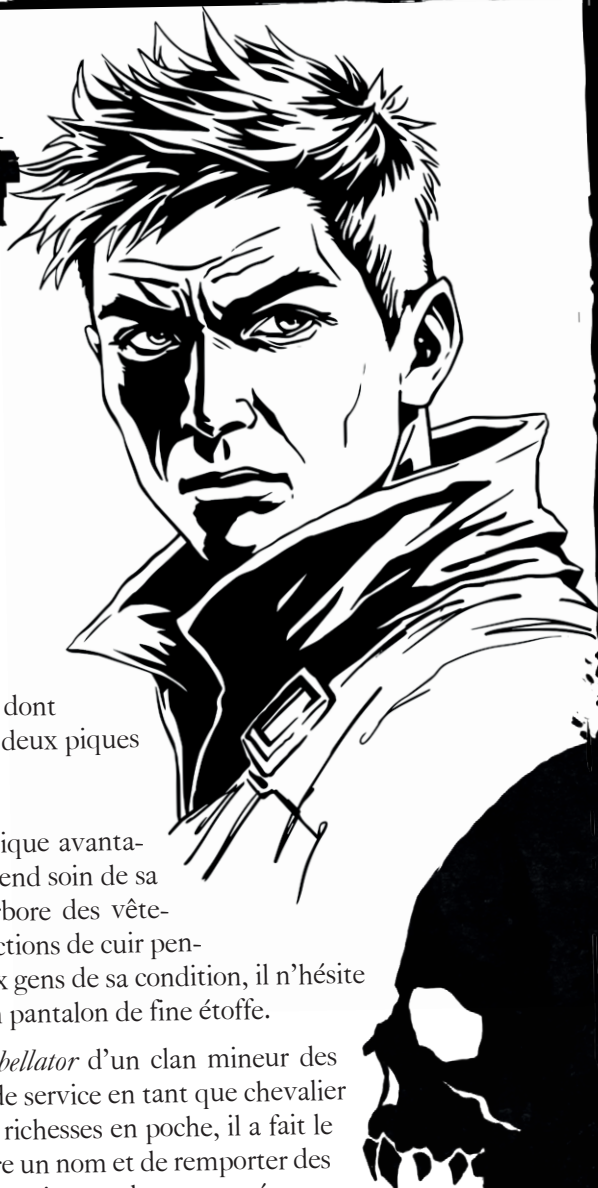
Traits : fougueux, puissant, viril

Apparence : hallebarde à deux mains dont les lames tranchantes sont surmontées par deux piques rappelant la forme des cornes d'un taureau

Description physique : fier de son physique avantageux, cet ancien joueur aime séduire et prend soin de sa chevelure soigneusement ébouriffée. Il arbore des vêtements pratiques et met en valeur ses protections de cuir pendant ses voyages, mais lorsqu'il se mêle aux gens de sa condition, il n'hésite pas à se vêtir d'une chemise de soie et d'un pantalon de fine étoffe.

Parcours de vie : troisième fils d'un *bellator* d'un clan mineur des Crocs-de-Skrag, Vahalad a fini son temps de service en tant que chevalier worzaï. Sans responsabilité et avec peu de richesses en poche, il a fait le tour des tournois de Hartdörf afin de se faire un nom et de remporter des prix en or et couronnes. Plus motivé néanmoins par la renommée que par les richesses matérielles, il prévoyait de rejoindre le contingent worzaï pour la défense du royaume contre Brumetégueuse, mais son destin l'a rattrapé avant la mise à exécution de son projet.

Révélation du visage : sur la route le menant aux frontières de l'ouest, Vahalad tomba dans une embuscade de brigands voulant le dépouiller de ses biens. Il aurait dû succomber face au nombre d'assaillants... Mais ses forces furent décuplées par l'apparition de l'animalia qui deviendra son familier : il expérimenta le don Lune du héros. Guidé par une rage mystique, il tua l'ensemble des brigands, et fut même témoin du ravissement de leurs âmes par les esprits locaux. Désormais, il était armé d'une nouvelle hallebarde, et sans encore cerner le sens de son nouveau destin, il perçut que sa vie avait définitivement changé. Il s'en remit entièrement à son familier en attente d'autres



signes. Bien que sans connaissances précises sur les faucheurs, il avait entendu leurs légendes, comme tout habitant de Hartdörf, et savait qu'ils avaient été choisis par Thanatos.

Attitude : Vahalad est fier de sa naissance et de son origine Worzaï. Bien qu'il joue les fiers-à-bras, son caractère a toujours été voilé par une mélancolie profonde qui le plonge dans des tourments intérieurs et émousse sa témérité, tout en ajoutant à sa présence une aura de mystère. Fils cadet, bien qu'il n'en parle jamais, il jalouse ses aînés, mieux placés dans l'échelle de succession. Il a toujours senti que sa place se trouvait loin des confort du monde matériel ; la révélation du visage lui en a apporté la preuve irréfutable. Il accepte pleinement sa nouvelle destinée, et considère ce signe divin comme une opportunité de briller davantage que ses frères.

Personnes marquantes : un frère aîné, souverain du duché familial dans les Crocs-de-Skrag (roi de Borrh à l'endroit) ; une comtesse avec laquelle il a partagé une liaison passionnée le temps d'un tournoi dans les provinces de l'ouest (reine de Borrh à l'endroit) ; un rival de joute respectable (reine de Skrag à l'endroit).

Équipement : 25 couronnes dont 10 en pierres et bijoux, sabre worzaï, lance à 2 mains, poignard, armure de cuir, armure complète, casque de bonne qualité, bouclier léger, destrier, mule, coffre de vêtements.



Fiche de personnage

Vigueur 11
Raison 5
Fluide 4
Perception 6
Précision 6

Adresse 7
Témérité 6
Mêlée 7
Culture 5
Artifice 4

Instinct 7
Aura 6
Agilité 7
Manipulation 6

Points de Vie 22

Points d'Endurance 17

Points de Fluide 4

Résistance 2 + Armure (cuir) 1 = protection totale 3
Points d'épuisement par tour de bataille : 1/2 tours (*)
Malus de mouvement : 0

Dégâts : Légers 5 Normaux 11 Supérieurs 22 Exceptionnels 33

Hallebarde (familier) : 22 + 3
Masse de guerre (arme de vie) : 11 + 3
Sabre worzaï : 22

Talents : Armes tranchantes, Bataille, Équitation, Jeu de cour

Dons : Arme de vie, Force, Lune du héros

(*) ou Résistance 3 + Armure (complète) 5 = Protection totale : 8. Malus de mouvement : 2. Points d'épuisement par tour de bataille : 2/tour + 1/2 tours

Exorciste dévoué

Nom : Samon Payr

Rang : *orator*

Activité : père supérieur

Marque : nerveux

Visage : Borrh

Familier : aigle

Traits : clairvoyant, éveilleur, sans pitié

Apparence : épée large

Description physique : Samon porte son embonpoint avec maladresse. Il n'a jamais eu à faire d'exercices physiques durant ses années d'études ou lorsqu'il travaillait à son bureau. Son âge respectable devrait, en théorie, l'éloigner de la route et des aventures. Bien qu'il ne soit plus officiellement membre de l'Église, il continue de porter des habits monastiques simples, avec, en bandoulière et emmailloté dans un linge, son familier sous forme d'épée, lorsque ce dernier ne plane pas au-dessus de lui.

Parcours de vie : Samon est un *orator* qui a vécu toute sa vie au sein de l'église d'obédience achilléenne. Il a gravi les échelons hiérarchiques grâce à son intelligence académique et à sa rigueur. Rapidement il s'est vu confier la responsabilité de communautés religieuses au sud de Hartdörf. Plusieurs fois confronté à des manifestations de non-morts dans les paroisses dont il avait la charge, il a effectué des recherches sur ce sujet, et a pratiqué des exorcismes avec succès.

Révélation du visage : Samon a vu arriver son destin. De nombreux signes l'avertissaient. L'aigle qui s'était mis à l'accompagner, à apparaître au moment des exorcismes, ou qui se perchait sur la croix du Krist en plein office religieux. Ce qu'il considérait dans un premier temps comme des hallucinations étaient en réalité les effets de sa perception décuplée et des dons de vision que son animalia lui accordait. Il a tenté de les ignorer en se réfugiant dans la prière, mais rien ne pouvait l'aider pour échapper à Borrh. Il a résisté, pensant pouvoir continuer à combattre les non-morts en tant que défenseur de la foi krétienne, et y parvint un temps. Mais les exigences du dieu de la mort l'ont poussé à bafouer les valeurs krétiennes lorsque, pour faire cesser le



harcèlement de son familial (qui le conduisait à la limite de la folie), il s'est vu contraint de mettre fin à la vie d'un de ses paroissiens. Il s'est rendu coupable de meurtre : ce jour-là, il est devenu un faucheur.

Attitude : malgré une confiance de façade, Samon est déstabilisé par la révélation du visage. Certes, il n'a jamais eu une foi inébranlable dans les dogmes krétiens, s'y adonnant plus par conformisme social que par réelle conviction, mais être happé de la sorte par une divinité païenne est un changement brutal qui nécessite un grand écart spirituel. Circonspect, il a tendance à croire que Thanatos est une manifestation du Dieu unique. Il pense que ses propres facultés et connaissances l'ont désigné comme héros contre les non-morts. Cependant, il redoute d'être confronté au commandement de Thanatos lorsque la divinité lui demandera encore de tuer pour lui.

Personnes marquantes : un moine qu'il a eu comme élève lorsqu'il dirigeait une communauté religieuse (valet de Gull); une dame reconnaissante, dont il a libéré l'enfant grâce à un exorcisme (roi de Borrh); un grand exploitant agricole avec lequel il faisait des affaires pour une communauté krétienne (reine de Satyr à l'endroit).

Équipement : 25 couronnes, dont 15 en objets de culte, cheval de monte, robe de moine, manteau de pluie, nécessaire d'écriture, nécessaire pour les rites krétiens.



Fiche de personnage

Vigueur 6
Raison 8
Fluide 7
Perception 6
Précision 5

Adresse 3
Témérité 6
Mêlée 4
Culture 7
Artifice 7

Instinct 5
Aura 7
Agilité 4
Manipulation 6

Points de Vie 12

Points d'Endurance 12

Points de Fluide 7

Résistance 1 = protection totale 1
Points d'épuisement par tour de bataille : 1 tour
Malus de mouvement : 0

Dégâts : Légers 3 Normaux 6 Supérieurs 12 Exceptionnels 18

Épée longue (familier) : 6 + 1

Talents : Commander, Connaissance des non-morts, Intendance, Rites krétiens (Baptême, Confession, Exorcisme, Cercle de protection)
Dons : Regard solaire, Sens, Traces mystiques

Empoisonneuse fugitive

Nom : Urya Zhan

Rang : *orator*

Activité : érudite

Marque : maladie

Visage : Gull

Familier : lézard

Traits : patient, résilient, respectueux des symboles et du sacré

Apparence : bracelet



Description physique : maigre et diaphane, portant des robes et des manteaux fourrés amples et chauds, Urya est discrète, mais non dénuée de charme. Ses cheveux sont coiffés en épaisses tresses à la manière des femmes de Nora-Krayak. Ses yeux bleus perçants semblent être des bribes de ciel perdues dans son visage aux joues creusées.

Parcours de vie : originaire de la province du nord, Urya a très tôt montré des signes de grande faiblesse physique. Tombant malade à chaque occasion, elle fut confiée à un couvent qui se chargea de veiller sur elle et de l'éduquer. Elle était destinée à rester chez les nonnes, au service du Seigneur krétien, mais elle se montra si intéressée et douée pour l'étude qu'elle attira l'attention d'un universitaire qui la prit en apprentissage à Voor. Diplômée, elle intégra des demeures aristocratiques en tant que médecin, perceptrice, oracle ou conseillère

Révélation du visage : assistant à la propagation d'une maladie respiratoire dans le domaine du seigneur chez qui elle était employée, Urya déploya toute sa science et son énergie pour stopper la contagion, sans jamais y parvenir. Alors que, éreintée et désespérée, accusée d'empoisonneuse par la population, elle s'appêtait à mettre fin à ses jours, Thanatos lui indiqua la voie à emprunter. Elle commença à recevoir des visites régulières de son familier, qui lui désignait les cibles dont elle avait la charge et dont elle abrégea les souffrances. Les membres de la famille qu'elle servait devinrent ses premières victimes de faucheuse. Ses dons lui furent accordés après une nuit de révélation. Elle espère encore ne jamais avoir à revenir dans cette région qu'elle a quittée sans se retourner.

Attitude : la fragilité de la vie humaine (et de sa propre existence) fut son premier enseignement. Elle sait que la prudence est la meilleure garantie de survie dans ce monde brutal. Arrachée à son confort par la révélation du visage, elle comprend le rôle que veut lui faire jouer Thanatos, connaît sa valeur et perçoit l'utilité qu'elle peut avoir dans la guerre contre les non-morts. Son savoir est bien supérieur à celui de la plupart des gens du commun ou même de l'élite sociale, mais ses connaissances sont théoriques et elle manque d'expérience.

Personnes marquantes : un médecin universitaire à Voor, son maître d'étude (roi de Gull à l'envers); une dame noble qui l'a employée un temps (reine de Borrh à l'endroit); un domestique d'une maison noble devenu son ami (valet de Borrh à l'envers).

Équipement : 12 couronnes, dont la moitié en bijoux et en or brut, aiguille dans les cheveux, mule, coffre contenant un nécessaire de médecine (pilon, livre, lampe à huile, quelques ingrédients séchés), cartes de l'oracle de Hartdörf, coffre de vêtements de rechange.



Fiche de personnage

Vigueur 3
Raison 8
Fluide 8
Perception 6
Précision 6

Adresse 5
Témérité 7
Mêlée 4
Culture 7
Artifice 8

Instinct 5
Aura 6
Agilité 5
Manipulation 6

Points de Vie 6

Points d'Endurance 10

Points de Fluide 8

Résistance 2 = protection totale 2

Points d'épuisement par tour de bataille : 1 tour

Malus de mouvement : 0

Dégâts : Légers 1 Normaux 3 Supérieurs 6 Exceptionnels 9

Aiguille = 1

Talents : Artifices (Vision subite, Méditation), Érudition, Médecine, Oracle (Lecture d'oracle)

Dons : Armure (Insensible aux coups critiques d'estoc), Renaissance, Terreur

Acrobate assassin

Nom : Colan

Rang : *laborator*

Activité : comédien itinérant

Marque : excentrique

Visage : Gull

Familier : singe

Traits : entêté, intelligent, rusé

Apparence : pectoral d'or et d'ivoire

Description physique : d'une grande taille, fin mais athlétique, le corps de Colan est son principal instrument de travail. Il possède une longue chevelure savamment coiffée. Il porte des vêtements et des ornements souvent réservés aux femmes, avec lesquelles il est parfois confondu. Son familier perché sur l'épaule attire l'attention. Connaissant la brutalité de ses semblables, il n'hésite pas à se déguiser et peut endosser de nombreuses personnalités avec aisance.

Parcours de vie : enfant de la balle, Colan a vécu avec son père au sein d'une troupe nomade. Fasciné par le travestissement propre aux acteurs, il s'est habitué à jouer avec les codes sociaux ou de genre, entraînant souvent l'incompréhension, voire le rejet des esprits les plus obtus. La caravane était un refuge au sein duquel son excentricité était tolérée, voire appréciée, mais en dehors de ce cercle, l'incompréhension, les moqueries et quelquefois la violence formaient son quotidien. Faisant preuve de caractère, il assumait complètement sa personnalité, qui devint sa signature artistique. Il n'hésite pas, durant les spectacles, à provoquer la gêne et le rire des spectateurs.

Révélation du visage : sur un marché flottant des rives de la Scoria, Colan a voulu acheter un chimpanzé qui l'avait amusé. Mais lorsqu'il proposa de payer, alors que l'animal était déjà installé sur son épaule, le marchand lui signifia que le singe n'était pas une de ses marchandises ! Le comédien voulut apprendre des tours à son nouveau compagnon, mais ce fut l'inverse qui se produisit alors que les dons de Thanatos s'installèrent en lui. Plongé dans la découverte de ses pouvoirs, il s'isola de plus en plus des autres membres de la troupe. Un jour, le singe provoqua un conflit avec un autre acteur. S'ensuivit une violente bagarre qui se finit au couteau : Colan tua pour la première fois. Le combat

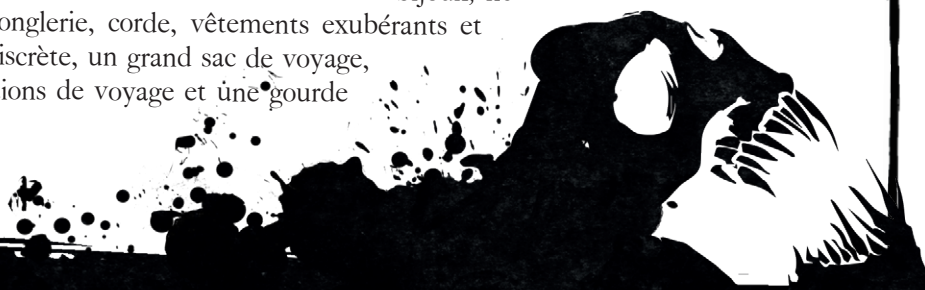


fut jugé inévitable, aussi le nouveau faucheur fut-il seulement chassé de la caravane ; il laissa le plus gros de ses possessions à la veuve de la victime. Il quitta sa vie d'avant en prenant conscience que son familier l'avait manipulé pour tuer, et que ce ne serait sans doute pas la dernière fois. désignait les cibles dont elle avait la charge et dont elle abrégé les souffrances. Les membres de la famille qu'elle servait devinrent ses premières victimes de faucheuse. Ses dons lui furent accordés après une nuit de révélation. Elle espère encore ne jamais avoir à revenir dans cette région qu'elle a quittée sans se retourner.

Attitude : Colan n'est pas habitué à être seul. Il a toujours fait partie d'une troupe et a bénéficié de la solidarité et du soutien de ses membres. Chassé de sa caravane, il fait tout pour favoriser un esprit de groupe avec d'autres faucheurs. Il sait être plus vulnérable seul. Il se montre prudent et berne souvent les autres pour les tester, mais une fois bien intégré dans un groupe, il se révèle un compagnon sincère et digne de confiance.

Personnes marquantes : un ancien compagnon de la caravane (reine de Gull à l'endroit) ; un grand mécène passionné de comédie (roi de Borrh) ; un ménestrel errant (valet de Gull à l'endroit) ; un officier de garde d'une grande ville de l'ouest avec lequel il s'est lié (reine de Borrh).

Équipement : 10 couronnes dont la moitié en bijoux, nécessaire de jonglerie, corde, vêtements exubérants et une tenue discrète, un grand sac de voyage, quelques rations de voyage et une gourde de vin fort.



fiche de personnage

Vigueur 6

Raison 5

Fluide 5

Perception 5

Précision 5

Adresse 6

Témérité 6

Mêlée 6

Culture 6

Artifice 6

Instinct 6

Aura 8

Agilité 6

Manipulation 7

Points de Vie 12

Points d'Endurance 12

Points de Fluide 5

Résistance 1 = protection totale 1

Points d'épuisement par tour de bataille : 1 tour

Malus de mouvement : 0

Dégâts :

Légers 3

Normaux 6

Supérieurs 12

Exceptionnels 18

Disque noir : 3 + 1

Poignards : 3 + 1

Talents : Discrétion, Spectacle, Spectacle (Comédie), Voyage

Dons : Equilibre, Poison, Ténèbres

Dévouée de Satyr

Nom : Zyra Bayl

Rang : *laborator*

Activité : chasserresse

Marque : sauvage

Visage : Satyr

Familier : belette

Traits : débrouillard, féroce, survivant

Apparence : hachette

Description physique : Zyra apparaît comme une jeune fille engoncée dans une armure de cuir composée des peaux de ses proies. Ses cheveux longs et blonds sont très rarement coiffés. Son jeune visage abîmé par les intempéries est percé par l'éclat de son regard émeraude. Dotée d'un précieux matériel de survie, elle est parée à toutes les éventualités de la vie sauvage.

Parcours de vie : née dans une communauté forestière de la province de Voor, Zyra a rapidement révélé sa nature sauvage. L'appel de la forêt l'a emportée toujours plus loin des gens et des siens. bercée par les légendes de Thanatos marchant parmi les bêtes sous le visage de Satyr, elle s'est passionnée pour cet aspect spirituel de la chasse. Adulte, elle vivait en autonomie dans la forêt, revenant dans les villages uniquement pour troquer ses prises contre le matériel qu'elle ne parvenait pas à fabriquer elle-même. Ses visites dans les communautés humaines étaient toujours contraintes.

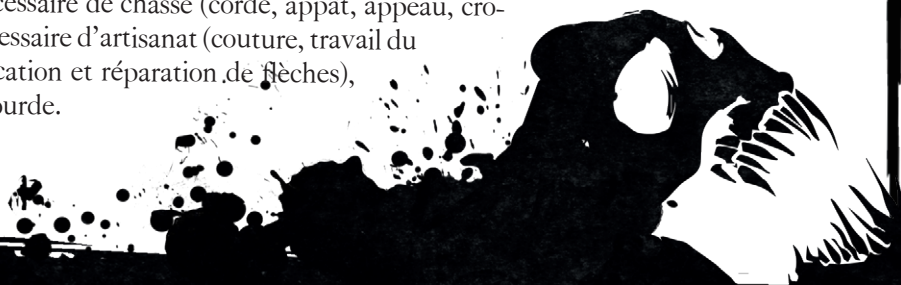
Révélation du visage : approchée par son familier, Zyra comprit rapidement que l'animal était particulier. Elle le nourrit, l'observa, puis le suivit jusqu'à ce que la belette l'amène à sa première proie : un zombi isolé en bordure de forêt. L'émergence de ses dons confirma ce qu'elle avait compris par elle-même grâce à sa connaissance de l'ancienne religion : elle avait été choisie par Satyr pour devenir une faucheuse.



Attitude : le fait d'être choisie par Satyr n'est pas une surprise pour elle, puisqu'elle a vécu en harmonie avec la forêt depuis sa naissance. Elle s'est entraînée toute sa vie pour devenir la chasseresse parfaite, et remercie Thanatos de lui avoir confié les proies ultimes que sont les non-morts. Mal à l'aise en société, elle ne parle que par nécessité, et ne rend de compte à personne. Poussée par son instinct, elle préfère les prises de décisions rapides et ne supporte pas les tergiversations. Néanmoins, elle montre du respect pour les autres tueurs de morts en tant que représentante de Thanatos. Elle ressent l'utilité d'un groupe de faucheurs et interprète la rencontre avec d'autres élus comme la volonté du dieu.

Personnes marquantes : une vieille sage de sa communauté qui lui a appris les anciens rites (reine de Satyr à l'envers) ; un cousin chasseur (valet de Satyr à l'endroit).

Équipement : 5 couronnes, arc long, 20 flèches classiques, tranchoir, armure de cuir, nécessaire de chasse (corde, appât, appeau, crochets de fer...), nécessaire d'artisanat (couture, travail du bois, du cuir, fabrication et réparation de flèches), viande séchée et gourde.



fiche de personnage

Vigueur 6

Raison 6

Fluide 5

Perception 6

Précision 7

Adresse 8

Témérité 6

Mêlée 7

Culture 5

Artifice 5

Instinct 6

Aura 4

Agilité 7

Manipulation 5

Points de Vie 12

Points d'Endurance 12

Points de Fluide 5

Résistance 1 + Armure (cuir) 1 = protection totale 2

Points d'épuisement par tour de bataille : 1 tour

Malus de mouvement : 0

Dégâts :

Légers 3

Normaux 6

Supérieurs 12

Exceptionnels 18

Tranchoir : 3 + 2

Arc long : 6

Hachette (familier) : 3 + 1

Talents : Anciens rites (Cercle de protection), Artisanat, Chasse, Voyage (Survie)

Dons : Bois, Manteau d'hiver, Rêves prémonitoires

x 8, Supérieurs 16, Exceptionnels 24

Païen illuminé

Nom : Feirad

Rang : *laborator*

Activité : ermite mystique

Marque : reclus

Visage : Satyr

Familier : chat sauvage

Traits : discret, intelligent, vigilant

Apparence : demi-lune

Description physique : vêtu de haillons, les cheveux longs non coiffés, le visage creusé affublé d'une barbe sans âge, Feirad semble sorti de la nuit des temps. Il passe pour un mendiant. Ses nombreux tatouages le désignent clairement comme païen. La plupart du temps, son familier reste à ses côtés, il se métamorphose en arme uniquement lorsque le danger menace.

Parcours de vie : fils d'exploitants agricoles, Feirad n'a jamais réussi à vivre au sein d'une communauté. Passionné par les légendes thanatéennes et la promesse des mondes mythiques de l'astral, il reçut l'enseignement d'une sorcière locale. Il connaît l'histoire des faucheurs, les rites de l'ancienne religion, et a même guidé un élu de Thanatos récemment révélé. Chassé à plusieurs reprises par les krétiens, il parcourt les rêves ainsi que l'astral proche des zones dans lesquelles il s'établit.

Révélation du visage : pour Feirad, la révélation ne fut pas réellement une surprise, car toute sa vie tournait autour de l'étude et de l'adoration du dieu ancien. Il fut sollicité par une bourgade forestière afin de la débarrasser d'un ancêtre persistant. Alors qu'il demandait de l'aide à Thanatos, ce dernier lui accorda les services d'un animalia ainsi que des pouvoirs lui permettant de se battre contre le revenant. L'ermite devenu faucheur détruisit le coffre de vie de l'ancêtre et délivra la communauté. Les habitants se montrèrent reconnaissants, mais le seigneur local demande à ses hommes de chasser ce païen de son domaine.



Attitude : même inspiré par son dieu, Feirad ne déborde pas de courage. Il a subi de nombreux mauvais traitements durant sa vie, dont des séances de tortures qui ont affaibli son tempérament. Il reste discret et le plus respectueux possible, évitant même de prononcer le moindre mot lorsqu'il ne se sent pas en confiance. Cependant, il est plus prolixe lorsqu'il s'agit de partager ses connaissances afin de défendre et de faire perdurer les traditions thanatéennes.

Personnes marquantes : un faucheur initié par l'ermite mystique (roi de Skrag à l'endroit) ; un forestier reconnaissant envers l'ermite d'avoir libéré sa communauté d'un ancêtre persistant (reine de Satyr à l'endroit).

Équipement : 1 couronne, bâton de marche, haillons, manteau de peaux, sac contenant quelques rations.



Fiche de personnage

Vigueur 6

Raison 6

Fluide 8

Perception 7

Précision 5

Adresse 5

Témérité 4

Mêlée 6

Culture 5

Artifice 7

Instinct 8

Aura 5

Agilité 6

Manipulation 4

Points de Vie 12

Points d'Endurance 10

Points de Fluide 8

Résistance 1 = protection totale 1

Points d'épuisement par tour de bataille : 1 tour

Malus de mouvement : 0

Dégâts :

Légers 3

Normaux 6

Supérieurs 12

Exceptionnels 18

Demi-lune (familier) : 3 + 2

Talents : Anciens rites (Guérison spirituelle), Artifices (Entrer dans l'astral, Entrer dans les rêves), Discretion, Voyage (Survie)

Dons : Médium, Traces mystiques, Garou

Impitoyable exécutrice

Nom : Harym de Malstro

Rang : *bellator*

Activité : chevalière

Marque : mort

Visage : Skrag

Familier : loup

Traits : devoir, individualiste, respectueux de l'ordre social

Apparence : épée bâtarde

Description physique : l'apparence de Harym reflète son rang social : port altier, longue chevelure tressée, regard franc.

N'abandonnant que rarement son armure de mailles et son épée, elle est toujours prête au combat. Son apparition sur le champ de bataille suffit à motiver les troupes, tant elle incarne le courage et la noblesse. Elle n'affiche plus les couleurs de son clan depuis qu'elle est devenue faucheuse, mais son orgueil aristocrate reste intact.

Parcours de vie : issue d'un vieux clan de la province de l'ouest, Harym a reçu une éducation dédiée à la guerre et la mort (plongé dans des vendettas sans fin, son clan forme des combattants et des assassins.) Elle n'a aucune notion d'intendance, et n'a pas appris à lire et à écrire ou à faire la conversation, mais sait survivre et tuer. Plus souvent sur le champ de bataille que dans les murs rassurants du château familial, elle s'est forgé une réputation dans le sang jusqu'à la révélation du visage.

Révélation du visage : en pleine bataille contre un clan ennemi, Harym fut touchée à la tête par la pointe d'une flèche. Elle perdit connaissance et disparut, ensevelie sous un amas de corps. Son clan la crut morte. Lorsqu'elle reprit ses esprits, elle retourna vers les siens... pour subir un rejet franc et direct. Elle fut prise pour un revenant du fait de son teint cireux, de ses vêtements boueux, du sang coagulé sur son visage balaféré, et de l'oiseau de malheur qui planait en permanence au-dessus d'elle.



Attitude : « *L'affront se lave dans le sang* » pourrait être sa devise personnelle. Harym a perdu son ancien statut, mais entend être respectée et crainte. Elle est prête à trahir si cela sert sa cause. Pour elle, la noblesse ne réside pas dans les valeurs chevaleresques, mais consiste à survivre assez longtemps pour imposer sa volonté, quels que soient les moyens employés. En tant que faucheuse, elle se sent désormais éloignée des enjeux de sa famille, qui prévalaient autrefois dans ses choix. De toute façon, son clan s'est détourné d'elle. Elle enrage et compte faire payer cette injustice aux cibles que lui désigne Thanatos.

Personnes marquantes : un ami, condamné et emprisonné dans les geôles ennemies (valet de Borrh à l'envers); un capitaine mercenaire avec lequel elle a partagé quelques batailles (reine de Skrag à l'endroit); son père, duc d'un domaine de la province de Voor (roi de Borrh à l'endroit).

Équipement : 20 couronnes, cotte de mailles, bouclier moyen, disque noir, poignard, destrier, manteau de pluie, gants et bottes de cuir.



fiche de personnage

Vigueur 6

Raison 5

Fluide 5

Perception 5

Précision 6

Adresse 7

Témérité 6

Mêlée 6

Culture 6

Artifice 5

Instinct 6

Aura 7

Agilité 6

Manipulation 6

Points de Vie 12

Points d'Endurance 10

Points de Fluide 5

Résistance 1 + Armure (mailles) 3 = Protection totale 4

Points d'épuisement par tour de bataille : 1/tour +1/2 tours

Malus de mouvement : 1 ou 2 si usage du bouclier.

Dégâts :

Légers 3

Normaux 6

Supérieurs 12

Exceptionnels 18

Épée mixte (Familière) : 6 ou 12

Masse tranchante (arme de mort) : 8 +3

Talents : Armes tranchantes, Bataille, Commander, Jeu de cour

Dons : Arme de mort, Justice, Meute

Faucheuse de bataille

Nom : Osylla Garin

Rang : *laborator*

Activité : mercenaire

Marque : asociale

Visage : Skrag

Familier : corbeau

Traits : courageux, intègre, joueur

Apparence : hache de bataille

Description physique : la taille d'Osylla est remarquable : elle dépasse d'une tête la plupart des hommes. Elle a exercé sans relâche son corps pour en augmenter la vigueur et la résistance. Couturée de cicatrices, elle porte notamment sur côté droit de son visage une grande estafilade, résultat d'une mauvaise blessure. C'est une guerrière, et grâce aux nombreuses batailles auxquelles elle a participé, elle a gagné le droit de l'afficher avec fierté. Elle est rarement vue sans son armure de cuir ou sa tenue complète.

Parcours de vie : prenant toujours le dessus lors des bagarres avec les garçons du village, dotée d'un tempérament qui la poussait en dehors des contraintes du mariage et du servage, Osylla a fait le choix de la guerre très tôt dans son enfance. Dès qu'elle fut en âge de porter une épée efficacement, elle demanda à rejoindre une compagnie de soldats de fortune, et survécut à ses premières campagnes. Reconnue pour sa valeur, elle trouvait toujours facilement du travail dans des escarmouches locales et quelquefois pour des combats de plus grande envergure, comme ceux de l'ouest du pays.

Révélation du visage : un corbeau lui a montré la voie. Tout d'abord, il apparut lors de passes difficiles, lui indiquant les chemins à prendre ou les endroits à éviter. Puis, après avoir été adopté, il commença à lui désigner des cibles dans les armées ennemies. Elle comprit ce qu'elle devenait progressivement. Et le corbeau ne lui désigna plus uniquement des ennemis... Elle évita de tuer ses compagnons d'armes, mais quitta les champs de bataille afin d'obéir à son familier et à la volonté de Skrag.



Attitude : la survie est tout ce qui motive Osylla. C'est pour survivre qu'elle s'engagea, afin de gagner sa vie. Depuis qu'elle est faucheuse, elle s'invite dans des batailles qui ne la concernent pas afin de tuer les cibles que lui désigne son familier. Elle en sait peu sur l'ancienne religion et sur Thanatos, et même sur les non-morts.

Personnes marquantes : un compagnon mercenaire (valet de Skrag à l'endroit) ; un ancien employeur qui a remarqué les talents d'Osylla (roi de Borrh à l'endroit).

Équipement : 6 couronnes, épée large, 10 carreaux classiques, 5 carreaux perce-armure, armure complète, casque de bonne qualité, bouclier petit, cheval de monte,



Fiche de personnage

Vigueur 8
Raison 6
Fluide 4
Perception 6
Précision 6

Adresse 7
Témérité 7
Mélée 7
Culture 5
Artifice 5

Instinct 6
Aura 4
Agilité 6
Manipulation 5

Points de Vie 16

Points d'Endurance 15

Points de Fluide 4

Résistance 2 + armure (complète) 5 = protection totale 7
Points d'épuisement par tour de bataille : 2/ tour + 1/2 tours
Malus de mouvement : 2

Dégâts : Légers 4 Normaux 8 Supérieurs 16 Exceptionnels 24

Hache de bataille (familier) : 8 + 2
Arbalète (arme de mort) : 8
Épée longue : 8 + 1

Talents : Armes tranchantes, Bas-fonds, Bataille, Chirurgie
Dons : Arme de mort (Arbalète), Vampirisme, Zone de guerre