

# Elesiele de Liffraie

## Voix d'or sur scène le soir, éprise de justice le jour (19 ans)

Elesiele est la bâtarde de l'ancien Margrave Theocel. Celui-ci avait pour maîtresse une sorcière elfe sylvestre habitant le bois de Liffraie. Theocel mourut au combat, à la tête de ses troupes face au Nécromant. La mère d'Elesiele put sauver son enfant en la confiant bébé à Klaus, son ami, avant de succomber également à la guerre contre l'envahisseur. Ensuite, toute la famille de Theocel fut exécutée, sans que l'on sache encore aujourd'hui qui a commis ce crime.

Demi-elfe aux cheveux bruns et à la peau diaphane, Elesiele est très discrète et réservée dans la vie courante, gardant le plus souvent ses yeux violets baissés. Au début, elle ne joue pas de rôle particulier à l'auberge, car Klaus préfère ne pas trop l'exposer.

Lorsqu'Elesiele se lie d'amitié avec Janelle, la ménestrelle, elle se révèle comme une conteuse et une chanteuse accomplie. Elle se produit ainsi sur scène, contre l'avis de Klaus. Son sorcelet, qui lui permet d'imiter n'importe quelle voix, lui fait raconter des histoires comme personne, donnant vie tour à tour aux différents protagonistes.

Récemment, Klaus a dévoilé à Elesiele sa véritable origine. La jeune romantique un peu naïve s'est alors transformée en rebelle, en quête du meurtrier de sa famille. Cherchant à qui a profité le crime, sa première piste est Tancrede II, l'actuel Margrave.



« Je débusquerai le meurtrier de ma famille et le ferai châtier, peu importe si c'est le margrave ! »

## En synthèse

- ◆ **Origine** : demi-elfe du Valseptente
- ◆ **Idéal** : venger sa famille biologique.
- ◆ **Lien** : Klaus a élevé Elesiele comme sa fille. Tout le monde pense que Tanorivel et elle sont frère et sœur.
- ◆ **Défaut** : Elesiele est naïve.

## POUR LA 5<sup>e</sup> :

- ◆ **Historique** : aubergiste
- ◆ **Classe** : barde
- ◆ **Archétype suggéré** (à partir du niveau 3) : un collègue qui exalte les chants sur les héros du passé
- ◆ **Alignement** : chaotique bonne

# COMPÉTENCES

Acrobatie	6
Art	
Domaine Flûte, Luth, Lyre	10
Athlétisme	8
Autorité	10
Combat au corps à corps	6
Combat à distance	8
Connaissance	
Domaine Littérature	6
Domaine	6
Défense	6
Discretion	8
Documentation	8
Éloquence	10
Équitation	4
Intellect	8
Langue	
Domaine Arlandais, Elfique, Norlandais	6
Muscles	5
Perception	5
Pilotage	
Domaine Chariots	2
Psychologie	4
Réflexes	9
Résistance	7
Soins	4
Survie	2
Technique	
Domaine Cuisine	4
Domaine	4
Volonté	6



Collection  
**UNE EN MAIN**

**Personnage** **Elesiele de Liffraic, voix d'or sur scène le soir, éprise de justice le jour (19 ans)**  
**Joueur.se**

**Meneur.se de jeu**

## Atout

**BONNE TÊTE**

Elesiele apparaît comme sympathique et non dangereuse. Un ennemi qu'elle n'a pas encore attaqué ne peut la prendre pour cible. Sauf si Elesiele l'attaque ou est la dernière survivante et que l'adversaire veut éliminer tout le groupe.

**1 point d'héroïsme** : l'effet de l'atout s'étend à un allié qui se trouve aux côtés d'Elesiele.

## Atout

**VOIX HYPNOTIQUE**

Elesiele imite n'importe quelle voix entendue au moins pendant 3 minutes. Ses mots pénètrent les esprits faibles et font plier leur volonté. Elle obtient un bonus de +3 à tous les tests d'Autorité.

**1 point d'héroïsme** : Elesiele suggère un comportement à une ou plusieurs personnes en murmurant une phrase : « ce ne sont pas les fugitifs que vous recherchez », « il est temps de retourner à la salle des gardes », « cet argent vous brûle les mains, faites-en don », « venez dans mes bras ».

Les victimes oublient leurs obligations et leur intérêt pendant une minute, au terme de laquelle elles ne se rendent compte de la manipulation que si un tiers souligne leur comportement anormal. Toute action violente rompt immédiatement le charme. La voix n'affecte ni les boss ni les PJ.

# ÉQUIPEMENT

## Général

Des habits simples

Un tablier

De quoi noter les commandes

Quelques dés

Un jeu de cartes

Un sac à dos

Un sac de couchage

2 costumes

Une gourde d'eau

Un kit de déguisement

Une flûte

Un luth

Une rapière

Une armure de cuir

## Atout

**COURAGE!**

**1 action** : Elesiele motive ses alliés, les incitant à se dépasser. Ceux qui ne sont pas mal en point regagnent 6 PV. Cochez la case suivante lorsque vous utilisez cet effet. Décochez-la à la fin de la séance de jeu, ou lorsque le soleil se lève dans le jeu.

**1 point d'héroïsme** : lors de l'utilisation de cet atout, les alliés mal en point effacent une blessure et passent à 1 PV.

## Atout

**BLUFF**

Elesiele bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Éloquence visant à mentir ou à séduire. De plus, en combat, ses feintes sont redoutables : avant d'effectuer une attaque contre un adversaire, effectuez une opposition Éloquence / Psychologie (qui ne compte pas comme l'action du tour). En cas de réussite, l'attaque bénéficie de deux primes gratuites.

**1 point d'héroïsme** : lancez 5d6 pour un test d'Éloquence.

## Richesse

**Pièces**      **Objets de valeur**

Platine

Or

Electrum

Argent

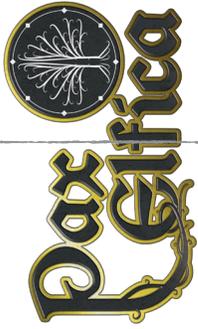
Cuivre

## PRIMES

- ATTAQUE MEURTRIÈRE** : +1d6 aux dégâts (cumulable sur une même attaque)
- ATTAQUES MULTIPLES** : l'attaque vise deux cibles à la fois, dégâts / 2
- EFFICACITÉ** : bonus de 2 pour un test (cumulable sur le même test)
- PRUDENCE** : +2 au prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté (cumulable sur plusieurs tests)
- RAPIDITÉ** : en combat, une attaque rapide ne donne pas la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'exécution d'une tâche est divisée par deux (non cumulable)

## PÉNALITÉS

- BLESSURE LÉGÈRE** : Les dégâts sont divisés par 2 et arrondis au nombre entier supérieur
- DANGER** : le prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté du personnage subit un malus de 2 (cumulable sur plusieurs tests)
- DIFFICULTÉ** : l'action en cours subit un malus de 2 (cumulable sur le même test)
- LENTEUR** : en combat, une action non offensive lente donne la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'une tâche augmente de moitié
- RISQUE** : en cas d'échec, incident, déterminé par le MJ (cumulable avec des déboires différents)



Collection  
**OLE EN MAIN**

## CAPACITÉS OFFENSIVES

Armes, sortilège, substance alchimique, etc.

Spécial

Portée

Dégâts ou effets

Score de compétence

1d6

6

Rapide

## HÉROÏSME

- Effectuez un test de compétence avec 4d6
- Après avoir effectué un test, annulez-le et recommencez-le
- Déclenchez l'effet héroïque d'un atout.
- Au moment de subir des dégâts annoncés par le MJ, annulez-les.
- Encaissez des dégâts à la place d'un allié à proximité.

*Cumul possible mais pas deux fois le même effet dans le même tour*

## VICACITÉ

Quand vous devenez mal en point :

- ◆ Résistance/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, mort à la fin du 1d6<sup>e</sup> round suivant
- ◆ Volonté/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, inconscience pendant 2d6 rounds.

Même si votre personnage est encore capable d'agir, vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions.

À chaque nouvelle blessure, cochez une case ci-dessous et refaites les tests ci-dessus avec le malus indiqué.

## BLESSURES

-5 -10 -15 -20

<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									

### Munitions

(flèches, billes de fronde, substances alchimiques, etc.)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## PROTECTIONS

Formé aux :

- Armures de guerre
- Armures lourdes
- Boucliers

Protection

2

## ARMES

Formé aux :

- Armes de guerre
- Armes lourdes

Bonus dégâts :

Corps à corps  Distance

Armure de cuir

Même si votre personnage est encore capable d'agir, vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions.

À chaque nouvelle blessure, cochez une case ci-dessous et refaites les tests ci-dessus avec le malus indiqué.

8 7 6 5 4 3 2 1

Points d'héroïsme

17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Points de vitalité

Mal en point

# Pax Eelfica

Personnage Elesiele

Joueur.se

Meneur.se de jeu

Classe Bard

Archétype

Historique Aubergiste

Race Demi-elfe du Valseptente

Niveau

1

px

## Force

+0  
10

E M

+0 Sauvegarde

+2 Athlétisme

## Constitution

+1  
13

M

+1 Sauvegarde

## Dextérité

+3  
16

E M

+5 Sauvegarde

+3 Acrobatie  
 +3 Discretion  
 +3 Escamotage

## Intelligence

+1  
12

E M

+1 Sauvegarde

+1 Arcanes  
 +1 Histoire  
 +3 Investigation  
 +1 Nature  
 +1 Religion

## Sagesse

-1  
8

E M

-1 Sauvegarde

-1 Dressage  
 -1 Médecine  
 -1 Perception  
 +1 Perspicacité  
 -1 Survie

## Charisme

+3  
16

E M

+5 Sauvegarde

+3 Intimidation  
 +5 Persuasion  
 +5 Représentation  
 +3 Tromperie

## Bonus de maîtrise

M : Maîtrise  
E : Expertise

2

## Sens

Investigation passive 13  
Perception passive 9  
Perspicacité passive 1  
 Vision nocturne 18m

## Maîtrises

Armes Armes courantes, arbalète de poing, épée longue, épée courte, rapière, arcs (longs et courts)

Armures Armures légères

Langues Arlandais, Elfique, Norlandais

Outils Flûte, luth, lyre

Ustensiles de cuisinier

## Capacités spéciales

**Sorcelet** (1 action, composante V, durée concentration jusqu'à 1 minute) : Elesiele imite une voix qu'elle a déjà entendue pendant 3 minutes. Si son audience ne peut pas la voir, elle peut consacrer une action pour détecter la supercherie en réussissant un test de Sagesse (Perception) contre le DD de sauvegarde du sort.

**Rumeurs** : vous passez le plus clair de votre temps au contact de la clientèle. Cela vous donne la possibilité de prendre le pouls de la population, de connaître ses préoccupations et d'être informé rapidement des dernières nouvelles. Vous avez un don pour distinguer les vraies informations des simples ragots. Au besoin, vous savez aussi dans quelles oreilles planter les graines de vos propres rumeurs, qui iront se répandre en ville.

## Actions bonus

Attaque avec une seconde arme

## Réactions

Attaque d'opportunité

## Richesses

Pièces

Platine

Or 10

Electrum

Argent

Cuivre

Objets de valeur



