

Nom : Shalirah Seyne

Carrière : Commerçante noire

Pays d'origine : Empire de Solyr

Age 26 ans Taille 1m66 Yeux gris

Statut : Rang 2

Augure : La Chimère

Cheveux Chatains Poids 53



FOR Force	4	RES Résistance	4	PHY Physique	4
INT Intelligence	6	VOL Volonté	5	MEN Mental	5
COO Coopération	5	PER Perception	6	MAN Manuel	5
Pré Présence	6	EMP Empathie	6	SOC Social	5
MAI Maîtrise	2	CHA Chance	5	INI Initiative	3D
				XP Expérience	

Blessures	Malus	Domages	Cases Blessures
Egratignure	-	01-10	○○○
Légère	- 1	11-20	○○
Grave	- 3	21-30	○
Fatale	- 5	31-40	○
Mort		41+	○



Compétences

Nom	Attr	Groupe	Score	bonus	Total
➤ Armes articulées	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes contondantes	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes de choc	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes de jet	Phy	Com	4	+	4
● Armes doubles	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes d'hast	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes tranchantes	Phy	Com	—	+	—
➤ Bouclier	Phy	Com	—	+	—
➤ Corps à Corps	Phy	Com	6	+	6
➤	Phy	Com	—	+	—
➤	Phy	Com	—	+	—
➤	Phy	Com	—	+	—
➤ Acrobatie	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Athlétisme	Phy	Mouv	2	+	2
➤ Equitation	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Escalade	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Esquive	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Natation	Phy	Mouv	—	+	—
➤ (S) Esquive : repli	Phy	Mouv	6	+	6
➤	Phy	Mouv	—	+	—
➤	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Castes	Men	Théo	6	+	6
● Conn. Magie	Men	Théo	—	+	—
➤ Conn. Animaux	Men	Théo	—	+	—
● Conn. Dragons	Men	Théo	—	+	—
☑ Géographie	Men	Théo	—	+	—
● Histoire	Men	Théo	—	+	—
☑ Lois	Men	Théo	—	+	—
● Orientation	Men	Théo	4	+	4
➤ Stratégie	Men	Théo	—	+	—
➤	Men	Théo	—	+	—
➤	Men	Théo	—	+	—
➤	Men	Théo	—	+	—
● Alchimie (TH x 2)	Men	Prat	2	+	2
● Astrologie (TH x 2)	Men	Prat	—	+	—
● Cartographie	Men	Prat	—	+	—
➤ Estimation	Men	Prat	5	+	5
● Herboristerie	Men	Prat	—	+	—
☑ Lire & Ecrire	Men	Prat	5	+	5
● Matières premières	Men	Prat	—	+	—
● Médecine (TH + 5)	Men	Prat	—	+	—
➤ Premiers Soins	Men	Prat	—	+	—
● Survie	Men	Prat	—	+	—
● Survie	Men	Prat	—	+	—
☑ Vie en Cité	Men	Prat	7	+	7
➤	Men	Prat	—	+	—
➤	Men	Prat	—	+	—
➤	Men	Prat	—	+	—



Compétences

Nom	Attr	Groupe	Score	bonus	Total
● Armes de Siège (TH + 5)	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
☑ Contrefaçon	Man	Tech	5	+	5
Discrétion	Man	Tech	7	+	7
● Pièges	Man	Tech	—	+	—
➤ Pister	Man	Tech	—	+	—
➤	Man	Tech	—	+	—
➤	Man	Tech	—	+	—
➤	Man	Tech	—	+	—
● Armes à projectile	Man	Mani	—	+	—
➤ Attelages	Man	Mani	—	+	—
➤ Déguisement	Man	Mani	5	+	5
➤ Déverrouillage	Man	Mani	—	+	—
➤ Don Artistique	Man	Mani	—	+	—
➤ Don Artistique	Man	Mani	—	+	—
☑ Faire les poches	Man	Mani	4	+	4
➤ Jeu	Man	Mani	—	+	—
➤ Jongler	Man	Mani	—	+	—
➤ Usurpation	Man	Mani	6	+	6
➤ (S) Dég : dissimuler arme	Man	Mani	6	+	6
➤	Man	Mani	—	+	—
➤ Baratin	Soc	Com	8	+	8
● Conte	Soc	Com	—	+	—
➤ Eloquence	Soc	Com	—	+	—
☑ Marchandage	Soc	Com	5	+	5
➤ Psychologie	Soc	Com	7	+	7
➤	Soc	Com	—	+	—
➤	Soc	Com	—	+	—
➤	Soc	Com	—	+	—
➤ Art de la scène	Soc	Influ	—	+	—
➤ Art de la scène	Soc	Influ	—	+	—
➤ Art de la scène	Soc	Influ	—	+	—
● Commandement	Soc	Influ	3	+	3
➤ Diplomatie	Soc	Influ	5	+	5
● Dressage	Soc	Influ	—	+	—
➤ Intimidation	Soc	Influ	—	+	—
➤ Séduction	Soc	Influ	6	+	6
➤	Soc	Influ	—	+	—
➤	Soc	Influ	—	+	—
➤	Soc	Influ	—	+	—
➤	Soc	Influ	—	+	—
➤	Soc	Influ	—	+	—
➤	Soc	Influ	—	+	—
➤	Soc	Influ	—	+	—

Les compétences marquées d'un ➤ sont accessibles à tous. ☑ signifie que la compétence est réservée à la Caste du personnage, alors que ● signifie qu'elle est réservée à une autre Caste donc il faut doubler le nombre de points d'expérience pour la faire évoluer.


Arme	Initiative	Bonus toucher	Domages	Actions	Usure	Portée	Notes
Dague (empoisonnée)	0/+1	0	F+6+1D	1	-	-	
Poignards de lancer (empoisonnés)	+3	0	F+2+1D	1	-	Fx2/Fx3	

Bouclier	Score	Protec
Aucun		

Armure	Protection	Malus	Usure
Armure de cuir	4	0	0

Avantages		Désavantages	
Rés. à la magie (5)	+ 2 contre tous les sortilèges	Obsession (2)	Une sourde haine de l'inquisition vous anime
		Marquée au fer (3)	Une marque d'infamie au cou, masquée par un foulard
		Paria (0)	Fait partie de la frange basse de la caste

Bénéfices		Techniques		Privilèges	
500 dracs d'argent		Le sourire accueillant (sait pourquoi qq'un est en ville)		Psychologie (2)	Connaît l'état d'esprit
Le personnage possède un petit « comptoir »		Reconnaître son erreur (transforme critique en echec)		Fr's de poisons (2)	Peut obtenir des poisons
				Surprise (4)	+5 /-5 adv sur la 1 ^{re} action
				Bonne foi (4)	+ 1 NR jet crédibilité

Sac à dos	Pochette à herbes	Equipement Sacoche	Bourse	Animaux
			Dragon : Dracs d'Or : Dracs d'Argent : Dracs de Bronze : Dracs de Fer : Autres richesses	

Renommée			
L'empire de solyr		La principauté de la mame	
Kern		Griff	
Kar		Kali	
Les marches alysées		L'empire nésora	
La forêt de solar		La pomyrie	
Les terres de galys		Jaspor	
Le royaume des fleurs		Ysmir	
La forêt mère		L'empire zül	



Interdits
La loi du progrès : Tu ne manqueras pas une occasion de faire progresser la société

Contacts & Alliés		
Le personnage est à même de contacter des personnes pouvant lui fournir des poisons		

Histoire

Shalirah a vécu une enfance dorée dans une riche famille commerçante, et rien ne la prédisposait à rejoindre les ordres noirs jusqu'à ce que l'inquisition débarque dans sa vie à l'aube de ses 11 ans. Jugeant la famille hérétique car elle s'enrichissait du commerce avec des humanistes, elle appliqua une peine exemplaire en exécutant les adultes et en marquant au fer les plus jeunes, qu'elle envoya ensuite aux quatre coins de Kor pour travailler à la gloire draconique. Shalirah fut très vite repérée et recrutée par les ordres noirs qui la formèrent et lui donnèrent une nouvelle identité pour qu'elle reprenne sa place dans la caste des commerçants, pour lutter de l'intérieur contre l'hégémonie draconique.

Mais bien que ses principales compétences soient celles de la tromperie et de l'assassinat, et qu'elle soit emplie d'une haine sans nom contre l'inquisition, Shalirah n'a jamais abandonnée au profit du fatalisme les idées de progrès et d'humanisme qui furent les bases de son éducation. Lorsqu'elle connut l'inspiration et rencontra l'ordre invisible, elle sut qu'elle avait trouvée sa place et comment utiliser au mieux ses dons et les compétences qu'elle avait acquises, et entreprit avec ardeur une lutte contre les serviteurs zélés de Brone.

Jeune femme aux traits réguliers et fins dotée d'un charme mystérieux, et de yeux gris qui semblent impénétrables, Shalirah porte toujours une large foulard de soie autour du cou pour cacher la marque d'infamie qui la trahirait, et ne se départit jamais d'une lame invisible à tout œil non exercé. Elle excelle dans la connaissance du genre humain et de ses faiblesses, ainsi que dans l'art consommé de la tromperie. Ses meilleures armes sont le venin de ses paroles et le poison de sa lame. Elle use des deux avec subtilité, préférant toujours une approche réfléchie en terrain connu à l'usage de la violence aveugle.