

THIERAS

UNE VOLEUSE NAINÉ SURVIVANTE.

Thieras est sans nulle une championne de la survie. Mais par contre, elle semble attirer les ennuis et sans doute ce qui fait qu'elle est actuellement dans cette situation.

Cette naine avait pris l'habitude de suivre de loin les caravanes, en se dissimulant, et en attendant que les ennuis tombent sur les voyageurs. Mais cette fois-ci ce n'était pas des animaux qui ont ravagé et tué, ce sont des choses horribles. Mais d'un autre côté, c'est l'opportunité d'augmenter le nombre de victimes, et donc le butin. Il suffit juste de trouver des gens assez costauds pour tout détruire, juste avant qu'ils tombent eux-mêmes.

Historique

Originaire de Grand Foire, elle a toujours eu du mal à trouver une situation stable et viable. Petite orpheline, elle fut recueillie par une questrice de Garlen. Mais cette dernière n'eut pas le temps d'emporter le bébé, la bête qui venait de tuer les parents s'attaqua à la questrice. Les cris du combat ont alerté les voisins, et c'est avec un courage exemplaire et mu par une étrange énergie qu'ils ont vaincu le prédateur qui s'était aventuré dans les faubourgs de Grand-Foire.

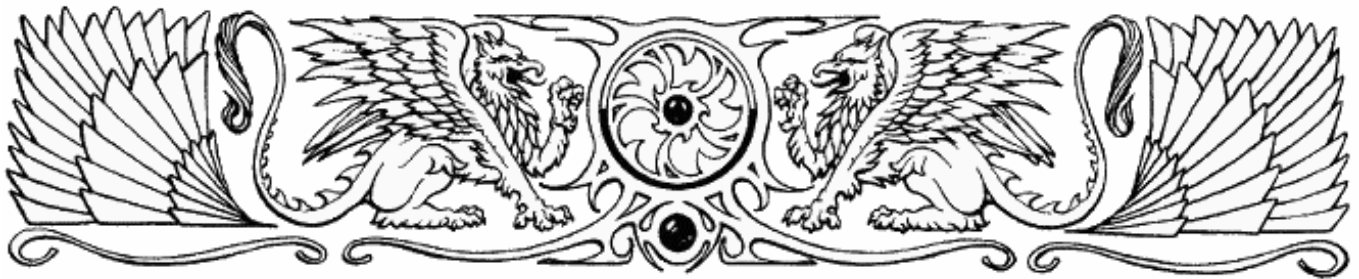
Recueillie par le chef des voleurs du coin, elle fut élevée par une bande de gamins des rues qui lui ont aussi appris les ficelles du métier. Mais elle était souvent battue et injustement punie, c'est pourquoi elle décida de partir à l'aventure, loin de ces gens. Ce qui lui sauva la vie puisque toute la bande mourut quelques temps après dans un incendie, lorsque le froid poussa l'un des gamins à mettre des braises dans un sceau, pour se réchauffer durant la nuit.

Elle travailla pendant presque trois ans dans une ferme, pas très loin de Grand-Foire, mais elle n'appréciait guère les coups que le chef de famille lui administrait assez souvent depuis qu'elle avait « perdu » un mouton. Elle quitta la ferme en pleine nuit, lorsqu'une bande d'écorcheurs orks attaqua la ferme, tuant tout le monde. Elle échappa encore une fois de peu à la mort.

Elle décida d'aller à Kratas, pour essayer de gagner « honnêtement » sa vie en exploitant ce qu'elle avait appris durant son enfance. Elle trouva une petite bande qui vivait de rapine et de racket. Elle resta presque deux ans, mais une nuit, ce fut le drame. La bande se glissa dans une ruine pour y détrousser un homme seul qui traînait un lourd sac. Mais pas de chance, l'homme s'était enfoncé dans les dédales souterrains. Non seulement il fut difficile de le retrouver, mais de plus tout le monde était sale et trempé. L'ennui, c'est que le sac contenait des morceaux de cadavre de Donneurs-de-noms, et naturellement, l'homme était corrompu et accompagné d'une horrible créature qui pouvait se rendre invisible dans l'ombre. Alors que les membres de la bande fuyaient, ils tombèrent, un par un. Elle trouva refuge sous un éboulis, avec son chef, un nain également. Grelottant et transis de froid, ils crurent que la mort allait les cueillir, mais les minutes se transformèrent en heures et rien ne venait, le silence régnait. Trichenoil, le chef, retrouva son calme au bout de deux heures et comme rien ne se passait, il se glissa vers l'extérieur, c'est là que la bête surgit, et le manqua de peu. Effrayé il regagna le fond du trou et avec Thieras, ils tentèrent de dégager les débris pour trouver un passage. Les passions ont sans nul doute écouté leurs suppliques, car ils parvinrent à se déblayer un passage vers l'extérieur, loin de la créature de cauchemar. Une fois revenus dans leur repère, Trichenoil sauta sur Thieras, avec l'intention manifeste de la violer, mais au moment où il baissait son pantalon, une patte traversa son thorax, la bête les avait suivis. Et pendant qu'elle s'occupait du chef, Thieras s'enfuit et ne s'arrêta de courir qu'une fois très loin de Kratas.

Depuis trois ans, elle vit de petits larcins dans les contreforts montagneux de Troal, ayant trouvé une petite combine qui fonctionne sans trop de mal. Elle revient parfois à Grand-Foire, mais le plus souvent elle reste dans les villages environnants où elle jouit d'une réputation de mendicante ayant toujours des histoires sympathiques à raconter, des ragots à colporter, etc.





THIERAS, VOLEUSE NAIN DU 4^{ÈME} CERCLE

Attributs

Dextérité (15+1) : 7/D12
 Force (12) : 5/D8
 Endurance (14+2) : 7/D12
 Perception (14+2) : 7/D12
 Volonté (13) : 6/D10
 Charisme (13) : 6/D10

Combat

Défense Physique : 9
 Défense Magique : 9
 Défense Sociale : 7

Armure Physique : 4
 Armure Mystique : 1

Initiative : 7

Déplacement : 28 (56)

Karma

Dé : 1D6
 Points : 25

Dommmages

Seuil de mort : (36) 59
 Seuil d'inconscience : (28) 47
 Seuil de Blessure Grave : 11

Dé de récupération : 1D12
 Jets de récupération : 3

Compétences

Artisanales p236

Compter des histoires (3) : 9/1D8+1D6

Connaissances p239

Raciale nain (1) : 8/2D6
 Gemmologie (1) : 8/2D6

Générales

Analyse des indices p235 (2) : 9/1D8+1D6
 Comédie p238 (4) : 10/1D10+1D6
 Connaissance de la rue p239 (2) : 9/1D8+1D6
 Deuxième arme p242 (3) : 10/1D10+1D6
 Évaluation p243 (1) : 8/2D6
 Mort feinte p245 (3) : 9/1D8+1D6
 Orientation p246 (2) : 9/1D8+1D6
 Pêche p247 (3) : 10/1D10+1D6
 Survie p249 (4) : 11/1D10+1D8

Talents

Armes de mêlées <small>p171</small>	3	10/1D10+1D6
Crochetage <small>p178</small> (D)	4	11/1D10+1D8
Déplacement silencieux <small>p179</small> (D)	4	11/1D10+1D8
Escalade <small>p185</small>	4	11/1D10+1D8
Rituel de karma <small>p204</small>	3	NA
Vol à la tire <small>p212</small> (D)	4	11/1D10+1D8
Endurance <small>p184</small> (5/4)	4	NA
Attaque surprise <small>p173</small> (D)	2	7/1D12
Sens des serrures <small>p206</small> (D)	4	11/1D10+1D8
Esquive <small>p186</small> (D)	4	11/1D10+1D8
Recel <small>p202</small> (D)	4	10/1D10+1D6
Esquive des pièges <small>p186</small> (D)	1	8/2D6
Tissage de filament <small>p209</small> (D)	2	9/1D8+1D6

(D) : de discipline, peut ou non utiliser du karma

Équipement

Manteau couvert de boue, Sac troué, Vêtements de voyageur sales, Armure Cuir rembourré ouvragée (Armure physique 4, Armure mystique 0, Initiative 0), Dague (8/2D6), bourse avec 2pa.

Adaptation ED3

Mouvement 10m, Seuil de mort 63, Seuil inconscience 51, Def Phy 10

Compétence : Arme de mêlées (3/10).

Talents : Rituel de karma (3), Crochetage (D) (4/11), Déplacement silencieux (D) (4/11), Esquive des pièges (D) (4/11), Vol à la tire (D) (4/11), Esquive (4/11), Détection des pièges (D) (4/11), Endurance (6/5) (4), Désamorçage (D) (4/11), Sprint (3), Tissage (D) (2/9), Première impression (1/7).

Notes

