

Fiche de personnage de Jarircie Desflots dite « Jar » et « Ange »



Race	Humaine chondathien d'Altumbel
Age	18 ans
Taille	1,50 m
Poids	45 kg
Niveau	2
Expérience	1000
Classe	Paladin
Alignement	Loyal Bon (0/0)
Santé mentale	Départ : 80 / Effectif : 80
Divinité	Kelemvor
Guilde	aucune

Force	14 (+2)	Intelligence	10 (+0)
Dextérité	16 (+3)	Sagesse	12 (+1)
Constitution	14 (+2)	Charisme	16 (+3)

Compétences Nombre de points de compétence au niveau 1 : $(2 + 0 \text{ (INT)}) \times 4 + 4 \text{ (racial)} = 12$
 Nombre de points de compétence par niveau : $2 + 0 \text{ (INT)} + 1 \text{ (racial)} = 3$

Compétences de classe : (*=innées)
Malus d'armure de -1/-3 en charge légère.
Malus d'armure de -3/-5 en charge intermédiaire.

- **Artisanat** (tous)* : 0 (Degré) +0 (INT) = +0
- **Concentration*** : 0 (Degré) +2 (CON) = +2
- **Connaissances** (noblesse et royauté) : 0 (Degré) +0 (INT) = +0
- **Connaissances** (religion) : 0 (Degré) +0 (INT) = +0
- **Diplomatie*** : 0 (Degré) +3 (CHA) = +3
- **Dressage** : 3 (Degré) +3 (CHA) = +6
- **Equitation*** : 3 (Degré) +3 (DEX) = +6

Le malus d'armure s'applique pour monter ou descendre rapidement de selle

- **Premier secours*** : 0 (Degré) +1 (SAG) = +1
- **Profession** (Marin) : 5 (Degré) +1 (SAG) = +6
- **Psychologie*** : 0 (Degré) +1 (SAG) = +1

Compétences hors-classe : (*=innées)

Malus d'armure de -1 (armure)/-3 (armure et bouclier) en charge légère.

Malus d'armure de -3 (charge)/-5 (charge et bouclier) en charge intermédiaire.

- **Bluff*** : 0 (Degré) +3 (CHA) = **+3**
- **Contrefaçon*** : 0 (Degré) +0 (INT) = **+0**
- **Déguisement*** : 0 (Degré) +3 (CHA) = **+3**
- **Déplacement silencieux*** : 0 (Degré) +3 (DEX) -1/3/5 (armure) = **+2/0/-2**
- **Détection*** : 0 (Degré) +1 (SAG) = **+1**
- **Discrétion*** : 0 (Degré) +3 (DEX) -1/3/5 (armure) = **+2/0/-2**
- **Equilibre*** : 2 (Degré) +3 (DEX) -1/3/5 (armure) = **+4/+2/0**
- **Escalade*** : 0 (Degré) +2 (FOR) -1/3/5 (armure) = **+1/-1/-3**
- **Estimation*** : 0 (Degré) +0 (INT) = **+0**
- **Evasion*** : 0 (Degré) +3 (DEX) -1/3/5 (armure) = **+2/0/-2**
- **Fouille*** : 0 (Degré) +0 (INT) = **+0**
- **Intimidation*** : 0 (Degré) +3 (CHA) = **+3**
- **Maîtrise des cordes*** : 0 (Degré) +3 (DEX) +2 (objet) = **+6**
- **Natation*** : 0 (Degré) +2 (FOR) -2/6/10 (2x armure) = **0/-4/-8**
- **Perception auditive*** : 0 (Degré) +1 (SAG) = **+1**
- **Renseignements*** : 0 (Degré) +3 (CHA) = **+3**
- **Représentation (cordes)*** : 0 (Degré) +3 (CHA) +2 (objet) = **+5**
- **Représentation (autre)*** : 0 (Degré) +3 (CHA) = **+3**
- **Saut*** : 0 (Degré) +2 (FOR) -1/3/5 (armure) = **+1/-1/-3**
-6 (vitesse) supplémentaire en charge intermédiaire (avec ou sans bouclier)
- **Survie*** : 0 (Degré) +1 (SAG) = **+1**

Dons

- Attaque en finesse
- Combat monté

Langues

- Commun
- Aglarondan

Caractéristiques Raciales

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.
- 1 don supplémentaire au niveau 1.
- 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau additionnel.
- Langues parlées. D'office : commun. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir la compétence Langue.
- Classe de prédilection. Spécial. La classe la plus élevée d'un humain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Caractéristiques de Classe

- **Armes et armures.** Le paladin est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).
- **Aura de Bien (Ext).** Un paladin génère une puissante aura de Bien (voir le sort *détection du Mal*), égale à son niveau de paladin et identique à l'aura d'un prêtre d'un dieu d'alignement bon.
- **Châtiment du Mal.** Une fois par jour, un paladin peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme (s'il en a un) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de paladin. Par exemple, un paladin de niveau 13 armé d'une épée longue infligera 1d8+13 points de dégâts (plus tous les autres modificateurs, comme ceux de Force, de magie, etc.). Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Au niveau 5, et tous les 5 niveaux suivants, le paladin obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir de châtement du Mal (soit 2 au niveau 5, 3 au niveau 10, 4 au niveau 15 et 5 au niveau 20).

• **Détection du Mal (Mag)**. Un paladin peut utiliser à volonté une *détection du Mal*, reproduisant les effets du sort.

• **Grâce divine (Sur)**. Un paladin de niveau 2 ou plus bénéficie d'un bonus à tous ses jets de sauvegarde égal à son bonus de *Charisme* (x3 en a un).

• **Imposition des mains (Sur)**. À partir du niveau 2, un paladin dont la valeur de *Charisme* est au moins de 12 peut refermer ses blessures ou celles de ses camarades d'un simple contact. Chaque jour, il peut restaurer un nombre de points de vie égal à son niveau + son bonus de *Charisme* (2x3 = 6). Le paladin a la possibilité de répartir ses soins entre autant de patients qu'il le souhaite (il n'a pas besoin d'utiliser tout son pouvoir curatif d'un seul coup). L'utilisation d'imposition des mains nécessite une action simple.

Le paladin peut également utiliser tout ou partie de ce pouvoir pour infliger des dégâts aux morts-vivants. Cela nécessite une attaque de contact au corps à corps, qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le paladin décide du nombre de points de dégâts qu'il souhaite lui infliger seulement une fois qu'il a touché son adversaire.

Jets de Sauvegarde

- Vigueur : 3 (Base) +2 (CON) +3 (CHA, grâce divine) = **+8**
- Réflexes : 0 (Base) +3 (DEX) +3 (CHA, grâce divine) = **+6**
- Volonté : 0 (Base) +1 (SAG) +3 (CHA, grâce divine) = **+4**

Caractéristiques en Combat

- Initiative : 3 (DEX) = **+3**
- BBA : **+2**

- Jet d'Attaque à la rapière : 2 (BBA) +3 (DEX) +1d20 = **1d20+5** (1d6+2 (FOR), 18-20/x2)
- Jet d'Attaque à la dague (cac) : 2 (BBA) +3 (DEX) +1d20 = **1d20+5** (1d4+2 (FOR), 19-20/x2)
- Jet d'Attaque à l'écu : 2 (BBA) +2 (FOR) +1d20 = **1d20+4** (1d4+2 (FOR), x2)
- Jet d'Attaque à la lance d'arçon : 2 (BBA) +2 (FOR) +1d20 = **1d20+4** (1d8+3 (1,5xFOR), x3, dégâts doublés en charge montée, allonge (3m))
+3 (CHA) à l'attaque et +2 (niveau) aux dégâts en cas de châtement du Mal sur un adversaire mauvais

- Jet d'Attaque à l'arc court : 2 (BBA) +3 (DEX) +1d20 = **1d20+5** (1d6, x3, 18m)
- Jet d'Attaque à l'arc court et flèche de guerre : 2 (BBA) +3 (DEX) +1d20 = **1d20+5** (1d6+2, x3, 15m)
- Jet d'Attaque à l'arc court et flèche assommante : 2 (BBA) +3 (DEX) -4 (flèche assommante) +1d20 = **1d20+1** (assommé (vigueur DD jet d'attaque) ou 1 +1d6 (non létaux), x3, 18m)
- Jet d'Attaque à la dague (distance) : 2 (BBA) +3 (DEX) +1d20 = **1d20+5** (1d4+2 (FOR), 19-20/x2, 3m)

Bonus de bouclier : 0 (rien) ou 2 (écu en acier)

• **CA** : 10 +4 (armure) +3 (DEX) +0/2 (bouclier) = 17/19

• **Contact** : 10 +3 (DEX) = 13

• **Pris au dépourvu** : 10 +4 (armure) +0/2 (bouclier) = 14/16

- **Dés de vie** : d10 ; Points de vie : 10 (niveau 1) +9 (niveau 2) +2x2 (niveau xCON) = **23**

Inventaire

- Tenue de marin (Chemise, Gilet, Braies et Bottes en cuir)
- Bourse en cuir (0,86 kg de pièces)
- Symbole sacré en bois (1 po)
- Talisman de soins léger (50 po, 0,05 kg)
- Onguent de soins (10 po, 0,1 kg)
- Baguette de soins légers (0,025 kg, nombre de charges non donné par le MJ)
- Total des vêtements portés : 1,01 kg, 61 po

- Rapière (20 po, 1kg)
 - Arc court (30 po, 1 kg)
 - 10 flèches (1 po, 0,75 kg)
 - 5 flèches de guerre (1 po, 0,4 kg)
 - 5 flèches assommantes (20 po, 0,5 kg)
 - 3 Flèches à tonnerre (30 po)
- Total des armes : 3,65 kg, 102 po

- Chemise de maille de maître (régional) (Bonus de DEX max : +4, Malus d'armure : -1, 12,5 kg)
 - Écu en acier (Malus de bouclier : -2, 20 po, 7,5 kg)
- Total des armures : 20 kg, 20 po

- Sac à dos en cuir bouilli (Baluchon de base (4 po), Poids à vide : 1 kg, Poids actuel : 4 kg)
- Outre pleine (baluchon, 2kg)
- 1 Rations de survie (baluchon, 0,5 kg)
- Silex et amorce (baluchon, 1 po)
- Dague (2 po, 0,5 kg)

- Mulet (8 po)
- Mors et bride (2 po, 0,5 kg)
- Selle d'équitation (10 po, 12,5 kg)
 - Lance d'arçon (10 po, 5 kg)
- Fontes (4 po, 4 kg)
 - Couverture épaisse (baluchon, 1,5 kg)
 - Paillasse (1 pa, 2,5 kg)
 - Tenue de voyage (1 po, 2,5 kg) (Bottines, Jupe, Ceinturon, Chemise, Veste, Manteau à capuche)
 - Luth de maître (régional, 1,5 kg)
 - 10 flèches (0,75 kg)
 - 5 flèches de guerre (0,4 kg)
 - 5 flèches assommantes (0,5 kg)
 - Lanterne à capote (7 po, 1 kg)
 - 10 flasques d'huile (1 po, 5 kg)
 - Cor d'alarme (1 po, 0,25 kg)
 - 1 Rations de survie (baluchon, 0,5 kg)

Total transporté : 38,4 + cavalière

Richesse Trésor : 12PP, 65PO, 9PA, 0PC. Poids : 0,86 kg (nb de pièces x 0,01kg)

Charge

- Poids transportable : Charge légère 29 kg, Charge intermédiaire entre 29 kg et 58 kg, Charge lourde entre 58 kg et 87,5 kg.
- Poids transporté : 28,685 **kg**, sans sac : 24,685 **kg**.
- Charge : légère

- Mulet : légère jusqu'à 115 kilos, intermédiaire de 115 à 230 kilos et lourde de 230 à 345 kilos. Cet animal peut tirer jusqu'à 1,725 tonnes
- Poids transporté : 112,085 **kg**, non monté : 38,4 **kg**.
- Encombrement : Léger

[Intermédiaire. (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d'armure : -3, VD 6m, Course VDx4) ; **Lourd.** (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d'armure : -6, VD 6m, Course VDx3)].

Mulet **Animal de taille G**

Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (-1 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/+9

Attaque : sabot (+4 (-1 taille, +2 BBA, +3 FOR) corps à corps, 1d4+3)

Attaque à outrance : 2 sabots (+4 (-1 taille, +2 BBA, +3 FOR) corps à corps, 1d4+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : [odorat](#), [vision nocturne](#)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +1

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 11, Cha 6

Compétences : [Détection](#) +6, [Perception auditive](#) +6

Dons : [Endurance](#), [Vigilance](#)

Le mulet est un animal stérile, obtenu par croisement entre un âne et une jument. Il est semblable au cheval léger, si ce n'est qu'il est légèrement plus fort et qu'il a le pied plus sûr.

Combat

Les coups de sabot du mulet sont parfois très dangereux.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 115 kilos, intermédiaire de 115 à 230 kilos et lourde de 230 à 345 kilos. Cet animal peut tirer jusqu'à 1,725 tonnes.

Compétences. Le mulet bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Dextérité pour ce qui est d'éviter de glisser ou de perdre l'équilibre.

Tours connus : Attaque (donc formé au combat), Arrête, Désarmement, Garde, Protège, Neutralise

Description physique

On a beaucoup dit à Jarircie qu'elle ressemble beaucoup à sa mère, petite et extrêmement fine. Mais n'ayant jamais, ou du moins pas assez pour en avoir de quelconques souvenirs, connue cette dernière, elle n'a jamais pu vérifier la véracité de ces dires. Toujours est-il sur que la petite demoiselle est loin d'être malheureuse de son apparence, si ce n'est de sa taille de naine.

Cette taille, associée aux fins traits de son visage, donne dans la vie de tous les jours l'impression que la jolie brune est une fragile demoiselle, la chose étant moins vraie lorsque Jarircie est équipée pour la guerre, même si cette vision a un petit quelque chose de comique, comme une enfant qui jouerait à la guerre, tout redoutable qu'elle puisse être une arme à la main.

Lorsqu'elle est à l'abri de tout danger, et que le temps le permet, Jar porte une petite jupe avec une chemise légère, accompagnée d'une veste, le tout faisant ressortir ses formes. Elle porte alors comme chaussures des petites bottines à talons.

La chose est toute différente lorsqu'elle est en mer ou en voyage, où elle porte une tenue beaucoup plus simple, sans aller jusqu'à la rendre semblable à un homme, ce pour quoi il faudrait de nombreuses et épaisses couches de tissu, sans parler de talons haut et d'une sévère coupe de cheveux. Cette tenue, principalement constitué d'une chemise blanche avec une veste et des braies bleues et de solides bottes en cuir. A cela s'ajoute une légère armure, Jar étant naturellement très agile et n'aimant pas être gênée par ses vêtements, tous protecteurs qu'ils soient, ainsi qu'un ceinturon supportant sa rapière et un carquois bien rempli. Dans son dos se trouvent alors son bouclier, s'il n'est pas à son bras, et un arc.

Description psychologique

Jarircie est quelqu'un de très simple et d'assez superficiel, au tempérament contagieux, mais avec l'habitude d'être le centre d'attention, surtout de la part des hommes, et elle apprécie cela, tellement que cela lui manque dès lors que quelqu'un d'autre attire l'attention à sa place.

D'un tempérament presque enfantin, elle est parfois très têtue. Elle aime les jolis vêtements, les bijoux, le poisson qui lui rappelle son père, et déteste plus que tout les légumes et les morts-vivants, ainsi que la lecture, qu'elle a appris il y a peu, et qu'elle maîtrise de ce fait mal.

Respectueuse des morts, même ennemis, elle enterre de manière systématique les cadavres (de créatures intelligentes) qu'elle croise, n'ayant jamais été confronté à d'immenses charniers qui lui montrerait que la tâche est impossible, et essaye de leur donner le repos.

Background

Jarircie n'a jamais, durant ses dix-huit années d'existence, connue sa mère, morte d'une bête chute dans l'escalier durant sa première année. Dès lors, elle vécut presque tout son temps avec son père, Dominique, le capitaine d'un petit navire de pêche, en mer, ne rentrant au port que lorsque la chose était nécessaire.

Ainsi, c'est sur un pont que le petit ange fit ses premiers pas, un peu tardivement certes, même si l'on peut mettre cela sur le compte de l'équilibre précaire de l'endroit, et encore savait-elle déjà nager à cette âge. Bien sur, pas assez pour survivre dans une mer démontée, mais déjà, à seulement un an, rester à la surface d'une mer d'huile n'était pas quelque chose de courant.

Le petite fille grandit ainsi, la plupart du temps sur le bateau de son père, aidant aux tâches comme elle le pouvait dès son plus jeune âge, d'abord à la cuisine, puis plus tard en tant que cinquième membre de l'équipage, qui n'en avait jusqu'alors toujours eu que quatre, un peu une sorte de mascotte, surnommée "mon ange" ou seulement "ange" par son père, surnom repris par les autres hommes du bord depuis son plus jeune âge.

Dans le même temps, si Jarircie était incollable sur les différentes manières d'effectuer les manoeuvres à bord, il en était bien différemment pour les enseignements plus traditionnels, qu'elle avait du mal à suivre, et surtout peu de temps pour cela. Cela lui valait de nombreuses moqueries de la part des autres enfants qu'elle croisait au port, une raison de plus pour laquelle elle n'aimait pas y rentrer.

Tout changea alors qu'elle avait treize ans, lorsqu'un homme, un étranger bien vêtu, se présenta à son père alors qu'ils venaient de rentrer. Comme toujours avec les étrangers, Dominique se montra froid, comme certainement tous les pêcheurs du port avaient du le faire.

La jeune femme n'entendit pas la conversation, trop occupé à décharger et recharger le navire. Tout ce qu'elle sut, c'est que son père reçut une belle bourse bien garnie quand elle revint pour un nouveau chargement. De plus, peu après, il annonçait que le séjour à quai était écourté et qu'ils repartaient le soir même.

Deux des matelots décida de refuser, mais depuis que Jarircie était assez grande pour prendre part aux manoeuvres, et qu'ils n'allaient pas en mer pour pêcher, ils n'étaient pas nécessaires, et le petit bateau prit la mer en début de soirée. Ce qu'ils ne savaient pas, c'est que c'était certainement la meilleure décision à prendre lorsque l'on voit la suite.

Le voyage allait durer plusieurs jours, aussi Jarircie trouva-t-elle un peu de temps pour discuter avec l'étranger, qui attirait par l'inconnu qu'il incarnait. Elle n'apprit par grand chose de lui au premier abord, sinon qu'il s'appelait Ludas Sartar, qu'il était un fidèle serviteur de Kelemvor et qu'il devait aller à Milvarune, mais ne pouvait pas passer par les terres. La raison de cette impossibilité, tout comme du pourquoi il était passé par l'Altumbel, restait obscure.

Du moins, seulement pour un temps, car il fut très vite clair qu'ils étaient poursuivis. Dominique fit son possible pour éviter les poursuivants, et il était doué pour cela, mais c'était insuffisant, en particulier si on considérait la différence de voilure des navires.

Alors que Lointainlogis avait déjà été laissé loin derrière, la caravelle passa à l'attaque sous le couvert de la nuit, sans laisser une seule chance au bateau de pêche. Ils étaient une dizaine à passer à l'abordage, alors qu'un coup de canon avait déjà percé un trou dans la coque du navire, qui commençait à prendre l'eau de toutes parts.

Bien sur, Ludas fit son possible pour les arrêter, éliminant trois des pirates avant même que

Dominique crie à son ange de se jeter à l'eau, avant de la pousser, trouvant certainement que la chose n'allait pas assez vite à son goût.

Depuis l'eau, Jarircie put voir ce qui se passa par la suite. Comme on pouvait s'y attendre quand on le voyait, Ludas savait se battre, et ne croulait que sous le nombre, qui augmentait petit à petit. Raoul, le matelot qui était venu, n'eut ni la chance de prendre une arme de fortune, ni celle de se jeter à l'eau, un cimenterre lui fendait le crâne avant qu'il n'est pu réagir.

Ce fut la réaction de Dominique qui surprit son ange. Sortant une épée qu'il avait toujours gardé cachée sur le pont, "Juste au cas où", qu'il avait toujours dit, il fit preuve d'une certaine adresse, bien plus que ce qu'aurait jamais pu penser atteindre Jar lors des quelques leçons qu'elle avait eu, toujours "Juste au cas où", pour apprendre à s'en servir, comme des arcs qui se trouvaient dans sa cabine, et dont elle ne s'était jamais servi que pour abattre des mouettes et changer le quotidien, alors que Dominique regorgeait d'histoire d'attaques avortées grâce à ces armes.

Mais deux hommes, même avec l'un aussi doué que Ludas, n'étaient pas assez, loin de là, surtout quand les assaillants, comprenant qu'ils avaient affaire à des hommes doués, se mirent plutôt à les cribler de flèches.

Dominique n'eut guère de chance, et fut fauché par les traits de la première salve. Le serviteur divin eu plus de chance, et ne fut que blessé et poussé à l'eau. Les flèches continuèrent à pleuvoir pendant un temps, touchant tout ce qui bougeait, l'un d'entre elles effleurant l'adolescente, une ou plusieurs autres fauchant le matelot.

Jarircie était sûre qu'elle allait mourir cette nuit-là, sinon des mains des pirates, alors du froid. Accrochée à l'un des débris du navire qui sombrait non loin, cachée tant bien que mal, elle abandonna et se prépara à mourir.

Mais c'était sans compter sur le passager, le responsable aussi en un sens du naufrage et du massacre, c'est d'ailleurs ainsi qu'il se considéra toujours depuis lors, même si ce n'est pas le cas de Jar. Ce dernier réussit à la rejoindre dans la nuit, alors qu'elle pleurait continuellement depuis le départ de la caravelle, la mort de son père, de l'un de ses rares amis, la perte du bateau qui était sa maison depuis tant d'années... Mais Ludas parvint à la rassurer pendant la nuit, réussissant même à la faire dormir sur le débris qui lui servait de bouée de secours.

Ses rêves cette nuit-là furent étranges, comme si les morts récents lui parlaient, lui indiquant de continuer sa vie, de les regretter certes, et de penser à eux quand elle le pourrait, mais ne pas s'arrêter pour autant, faire sa vie, lui indiquant entre autre de suivre l'homme si elle le pouvait.

Le lendemain matin, elle se réveilla sur sa planche, encore fatiguée, l'homme qui tenant difficilement le radeau de fortune, visiblement à bout de force, sans avoir dormi de la nuit et toujours blessé, suffisamment pour que même lui croit son heure venu.

Il lui remit une fiole et quelques instructions, lui disant que la chose était vitale, précision inutile si l'on considérait qu'il y avait déjà eu plusieurs morts en relation avec cela. Mais même si pour lui, son temps était venu, Jarircie n'était pas d'accord, et nagea jusqu'à la cote proche en le tirant, malgré ses protestations, verbales uniquement, vu qu'il était trop fatigué et blessé pour bouger.

Habitée de longue date à nager et malgré une blessure, heureusement légère, Jarircie réussit à aller jusque là, ce qu'elle n'aurait certainement pas pu sinon. Épuisée par ce long effort physique, elle s'endormit peu après, tout comme Ludas, même s'il s'agissait pour lui plus d'inconscience.

Ils se réveillèrent en début de soirée, l'homme encore en vie, ses blessures en partie soignées par de l'énergie divine, comme si son dieu ne voulait pas de lui tant qu'il n'avait pas remplis sa mission au moins. Ils étaient sur une petite plage, accompagnés par des débris du bateau, parmi lesquels Jarircie trouva le luth de son père.

Il reprit la route, emmenant Jarircie avec lui, se sentant redevable pour lui avoir causé autant d'ennui, mais également pour lui avoir sauvé la vie, raison pour laquelle il se mit lui aussi à l'appeler "mon petit ange", comme son père le faisait.

Leur trajet ensemble dura plus longtemps que ce que Ludas avait du prévoir, vu qu'elle refusa de rester dans la première ville, et dans la première chapelle où il voulu la laisser, en partie à cause de ce qu'avait dit les morts durant le naufrage. Si bien que ce ne fut pas quelques semaines, ni même quelques mois qu'ils restèrent ensemble, mais plusieurs années. C'était pour Jarircie un changement notable par rapport à sa vie d'avant, passant la

plupart du temps à cheval, qu'elle du apprendre à monter mais avec lesquels elle s'entendit plus que bien, même s'ils naviguaient de temps à autre, elle ne faisait alors pas partie de l'équipage. Et tout en voyageant avec lui, la jeune femme apprit beaucoup de Ludas, en particulier au niveau de sa foi et ses convictions, qu'elle ressentit comme un appel du plus profond de son être, qu'elle finit par adopter comme la sienne, ou de la formation aux armes commencée par son père, qu'il généralisa.

Une belle nuit de Martel, quelques mois après avoir été formellement introduit en tant que membre actif du culte, les rêves de la jeune femme amenèrent de nouveau son père à elle, lui indiquant qu'il était temps pour elle de prendre son envol, de voler de ses propres ailes et non plus dans l'ombre de Ludas. En se réveillant, elle vit Ludas lui tendre une sorte de panier contenant quelques provisions, lui aussi ayant reçu la visite de ses proches qui lui indiquait que, même s'il pensait que c'était trop tôt, il était temps pour lui de la laisser partir.

Ce matin-là, le petit ange se mit en route, prête à rencontrer les épreuves que les dieux mettraient sur son chemin, sans pourtant s'attendre à ce que cela commence par une fracture de la patte de sa monture dans une ornière, seulement quelques jours après avoir commencé son voyage, ce qui ne l'empêcha pas de continuer, même si c'était à pied, avant de finalement trouver une monture moins noble avec laquelle continuer, dépensant au passage la majorité du pécule que lui avait laissé Ludas.