

Tioral, guerrière azul

Physique 4
Mental 3
Social 2

Compétences

- Ça va saigner !
- Eviter une mandale
- Roi de la gonflette

Points de vie



Equipement

- Rapière et dague (combat à deux mains, +1 aux dégâts ou en esquive)
- Armure de cuir (-1 aux dégâts)
- Arc et flèches

Description

Tioral est une azul, une créature féline. Sa grande agilité naturelle lui permet de se battre à merveille avec ses deux armes en main. Le combat est sa passion, c'est pour la vivre au maximum qu'elle a rejoint un groupe d'aventuriers partant dans les montagnes chasser le goblin. Avec le temps, ses compagnons sont devenus des amis qu'elle respecte, même si elle sait qu'un jour leurs chemins se sépareront.

Les autres personnages

Clarin : un combattant puissant, mais trop honorable pour savoir attaquer par derrière.

Johun : son expérience de la nature et sa discrétion en font un très bon éclaireur.

Mainet : ses connaissances sur tout sont aussi impressionnantes que ses pouvoirs magiques.

Ansgard : elle est redoutable avec ses couteaux de lancer, et elle a sans doute d'autres talents cachés.

Bevon : un bon soigneur sur qui on peut compter, mais bien trop moralisateur.

Clarín, chevalier idéaliste

Physique 4
Mental 2
Social 3

Compétences

- Ça va saigner !
- Salut poupée !
- C'est à moi que tu m'adresses ?

Points de vie

Equipement

- Epée
- Bouclier (+1 en esquive)
- Armure lourde (-3 aux dégâts)
- Lance d'arçon (+1 dégâts si utilisée à cheval)

Description

Clarín est très croyant, et la voie qu'il a choisie pour servir le Vengeur est celle de la chevalerie. Il met ses talents et son épée au service de la justice et des plus faibles. Sa bravoure au combat et son sens de l'honneur sont appréciés de ses compagnons, envers lesquels il est d'une loyauté sans faille. Clarín aime quand il en a le loisir aller à la taverne boire, raconter ses exploits, et séduire les jolies filles...

Les autres personnages

Torial : c'est une agile combattante, mais elle ne suit aucun idéal supérieur à nos vies.

Johun : son expérience de la nature et sa discrétion en font un très bon éclaireur.

Mainet : un puits de science, et la preuve vivante que la magie peut servir de nobles causes.

Ansgard : son air fragile donne envie de la protéger, pourtant elle sait se défendre.

Bevon : un guide spirituel sur lequel on peut se reposer, un fin psychologue et un chirurgien.



Johun, pisteur

Physique 3
Mental 4
Social 2

Compétences

- Réparer des trucs
- Ninja warrior
- Pan dans les dents

Points de vie



Equipement

- Arc et flèches
- Armure de cuir (-1 aux dégâts)
- Corde
- Epée courte
- Dague

Description

Le goût de Johun pour la chasse l'a transformé en un archer redoutable, sachant approcher ses proies avec discrétion et attendre patiemment le bon moment pour tirer. Connaissant les montagnes sur le bout des doigts, il s'est naturellement proposé quand un groupe d'aventuriers est venu dans son village à la recherche d'un guide.

Johun reste peu loquace et mal à l'aise en présence d'inconnus, mais il apprécie beaucoup la compagnie de ses amis avec lesquels il a vécu bien des aventures.

Les autres personnages

Torial : c'est une agile combattante, sachant profiter de tous les atouts du terrain.

Clarín : on l'entend arriver de très loin, mais c'est une force de frappe, malgré sa morale rigide.

Mainet : il est fatiguant quand il discute théologie avec Bevon, heureusement ses sorts sont utiles.

Ansgard : une vraie citadine, mais elle a su s'adapter très rapidement.

Bevon : il sait maintenir la paix dans le groupe et soigner les blessures. Enfin un moine utile !

Mainet, mage

Physique 2
Mental 4
Social 3

Compétences

- Premier en sciences
- J'ai tout lu
- Magie

Points de vie



Equipement

- Composants de sorts
- Lanterne et huile
- Epée courte

Description

Quand Mainet a montré son don pour percevoir les flux magique, on lui a donné le choix entre intégrer la vie monastique et apprendre à y développer ses pouvoirs conformément à la religion ou y renoncer pour toujours. Il a choisi la vie monastique et ne le regrette en rien. Après de longues études lui permettant d'apprendre la théologie, l'histoire et bien sûr la magie, il a décidé de se mettre au service du Vengeur en intégrant un groupe d'aventuriers partis chasser le goblin dans les montagnes.

Les autres personnages

Torial : elle n'a pas notre race et notre religion, mais c'est sans importance quand elle combat.

Clarin : un excellent paladin du Vengeur. Espérons que son amour des jolies filles ne le perde pas.

Johun : ses connaissances du milieu naturel sont indispensables. Si seulement il était moins secret !

Ansgard : elle porte les traces d'un passé difficile. Elle a sûrement des compétences peu avouables.

Bevon : un guide spirituel malgré sa jeunesse. Sa diplomatie et ses soins ont sauvé notre groupe.

Ansgard, aventurière

Physique 3
Mental 2
Social 4

Compétences

- Démineur belge
- Faire gober des âneries
- Pan dans les dents

Points de vie



Equipement

- Dagues de lancer

Description

Ansgard est issue d'une famille très pauvre, et a été mise très tôt dans la rue pour mendier. Cette vie de misère s'est terminée lorsque, adolescente, elle fut surprise par des moines au moment où elle les cambriolait. Ceux-ci la traitèrent avec bonté, et en lui parlant du Compatissant lui donnèrent la chance et l'envie de se racheter. Afin de couper radicalement avec sa vie précédente, elle décida de suivre un groupe d'aventuriers partant chasser le goblin dans les montagnes.

Les autres personnages

Torial : une femelle indépendante et un modèle à suivre, sauf en ce qui concerne son manque de foi.

Clarin : beau, gentil, pieux et courageux, quelle fille pourrait résister à son charme ?

Johun : il aime la nature mais on se demande s'il ne préfère pas les animaux aux errins.

Mainet : il sait beaucoup de choses, mais ne saurait pas se débrouiller sans la magie.

Bevon : un véritable saint, il comprend et pardonne tout le monde, la voix même du Compatissant.

Bevon, jeune moine

Physique 2
Mental 3
Social 4

Compétences

- Soigner les bobos
- Espèce de mytho !
- Bling bling

Points de vie

Equipement

- Epée
- Trousse de premiers secours
- Arbalète
- Livre saint
- Symbole du dieu vengeur

Description

Entré très jeune et par foi dans les ordres monastiques, Bevon a choisi la voie du dieu compatissant. Sa vocation l'a mené près d'un groupe d'aventuriers, et il prend à coeur son rôle de guide spirituel auprès de ces héros souvent éloignés des villages et de leurs prêtres. Il sait également se rendre utile en combattant à leurs côtés et en les soignant.

Les autres personnages

Torial : elle n'a pas la foi, mais quelle importance tant qu'elle se bat pour la justice ?

Clarin : un chevalier du Vengeur. Il a tout le potentiel pour devenir un héros.

Johun : un expert en survie, mais sa vie loin de la société a mis sa foi en danger.

Mainet : un mage du Vengeur. Il ne doit pas oublier que Plevor est aussi le Compatissant.

Ansgard : Son passé difficile la poursuivra longtemps et elle doit en être protégée.

