

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

AËLYN, ELFE BLEUE

Ici, à Elsémur, je me sens un peu en décalage avec les autres Elfes. Fougueuse, aventurière, tête brûlée, je crois que j'ai toujours cultivé un goût prononcé pour le défi de l'autorité. Cependant, je reste une Bleue : je n'ai qu'une parole, je suis fidèle et stoïque.

Personne ne s'explique réellement d'où provient ce tumulte incontrôlable qui anime mon cœur, où se mêlent colère et joie de vivre. Probablement du décès précoce de mes parents, marins tous les deux et emportés par un océan furieux, me laissant orpheline.

Avec un caractère comme le mien, j'avais le choix entre devenir marin ou protectrice. J'avais trop de colère pour affronter le calme de la mer.

Mon tempérament me promettait de nombreuses sanctions disciplinaires, mais la fulgurance de mes agissements m'a bien souvent permis d'éviter les problèmes. Je suis douée et mon instructeur, le capitaine Myonwae, le sait. Il est à la fois mon guide, mon supérieur et... un père de substitution. Je sais qu'il espère un jour être capable de canaliser mon torrent intérieur. J'aimerais qu'il y parvienne.

Depuis que la malédiction des goules a brisé Kastennroc, je brûle d'envie de déverser ma colère sur les armées de Lah'saa. Trop de mes amis ont trouvé la mort dans la chute de la forteresse et je vis comme une punition les missions de patrouille maritime confiée par Myonwae. Certes, il faut protéger les villages côtiers ou les navires de réfugiés fuyant la guerre et l'avidité des pillards yrlanais. Mais je boue à l'idée d'être ainsi tenue en marge du vrai combat, celui qui compte pour l'avenir des Terres d'Arran.

APPARENCE

Aëlyn est une jeune Elfe bleue d'à peine 80 ans. Relativement petite pour une protectrice (1,65 mètre), elle n'impressionne guère par sa stature. Cependant, elle compense par une vivacité et une grâce quasi félines.

Ses longs cheveux gris aux reflets cuivrés sont généralement coiffés en fines tresses nouées en queue de cheval pour éviter de gêner ses mouvements ou le port d'un casque. Adolescente, ses yeux verts semblaient pétiller d'une malice perpétuelle. Aujourd'hui, son regard a gagné en profondeur et en férocité.

CARACTÉRISTIQUES

Elfe bleue - Combattante
Profil - Protectrice

FOR +2/14	DEX +2/14	CON +1/13
INT +0/10	SAG +0/11	CHA +2/14
DEF 16	PV 11	Init. 10 (14)
DV d10	PC 4	PM 1

Trait des Elfes : Lumière des étoiles

- Attaque de contact +5
- Attaque à distance +3 (+5)
- Attaque magique -3 (+1)

VOIE DU PEUPLE ELFE

Voie culturelle des Elfes bleus - Rang 1

- **1. Equilibre parfait :** Se relever est une action gratuite. +5 aux tests d'équilibre.

VOIES DE PROFIL

Voie de l'acrobatie

Voie du combat à deux armes - Rang 1

- **1. Combat à deux armes (L) :** Une attaque de chaque main. 1d20 pour la main directrice et 1d12 l'autre. Arme légère dans la main faible (1d6 de DM maxi).

Voie de la guerre

FORMATIONS MARTIALES

Armures lourdes, armes de guerre, armes de trait

ÉQUIPEMENT

Chemise de mailles (DEF +4), arc long (1d8), épée longue (1d8), dague (1d4)



AFENDAL, SYLVAIN

Jamais je ne renierai mes racines. Jamais je ne pourrai vivre en paix sous un autre ciel que le feuillage des arbres de la forêt de Duhann. Et pourtant, je m'interroge... Au-delà de nos bois, le monde évolue et le chaos ronge chaque année un peu plus les orées. Rester ici et protéger les ruines des anciens temps est un devoir sacré, mais comment accomplir notre tâche si nous restons aveugles aux dangers qui pourraient nous frapper ?

Nous avons déjà tendu la main aux Humains. Depuis plusieurs années, notre sang coule autant que celui des habitants de feu la cité d'Eysine. Et pour quoi ? Quelle est la signification de tout ceci ? Ces Humains ne font que lutter contre d'autres Humains. Il y a quelque chose qui m'échappe.

Nos sages semblent confiants quant au bien-fondé de nos actes. Je n'en suis pas aussi sûr. Je veux comprendre le monde, pour mieux défendre ce qui m'est cher.

Le maître de chasse n'acceptera jamais que je quitte Duhann. Peut-être pourrais-je demander conseil auprès de notre reine, mais je ne survivrai certainement pas à la déception que je lirai dans son regard si elle ne comprenait pas mes motivations. Tant pis, ma décision est prise : je vais quitter Duhann, parcourir le monde, trouver un sens à mon devoir. Gommer les doutes qui assombrissent mon cœur.

J'ignore combien de temps cela me prendra. Mais les Elfes sont immortels, je ne suis pas inquiet.

APPARENCE

Afendal est un jeune Elfe adulte d'une centaine d'années. De taille moyenne, il a de longs cheveux blancs qu'il coiffe généralement en queue de cheval. Sa peau, perpétuellement exposée aux rayons du soleil, affiche une teinte mate tandis que ses yeux sont d'un bleu clair éclatant.

CARACTÉRISTIQUES

Sylvain - Aventurier
Profil - Forestier

FOR +0/11	DEX +3/16	CON +1/12
INT +0/10	SAG +2/14	CHA +1/13
DEF  16	PV  9	Init. 13 (16)
DV d8	PC 5	PM 3

Trait des Elfes : Lumière des étoiles

-  Attaque de contact +2
-  Attaque à distance +4 (+5)
-  Attaque magique -2 (+1)

VOIE DU PEUPLE ELFE - RANG I

1. Grâce elfique : +5 aux tests de **CHA** et de déplacement silencieux.

Voie culturelle des Elfes sylvains

VOIES DE PROFIL

Voie de l'archerie

Voie des arts druidiques - Rang 1

1. Langage des animaux : peut communiquer avec les animaux. +5 à tous les tests destinés à influencer un animal. Communication primitive.

Voie du compagnon animal

FORMATIONS MARTIALES

Armures légères, armes de trait

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir renforcé (DEF  +3), arc court (1d6), bâton ferré (1d6).



ÉLORA, SEMI-ELFE DES RUINES NORDIQUES

Je suis le fruit de l'amour désapprouvé entre une Humaine du royaume d'Yrlanie et un Sylvain de Daëdenn. Contrairement à de nombreux Semi-Elfe, je n'ai pas l'impression d'avoir eu une enfance difficile. Du moins, jusqu'au décès de ma mère.

Ce drame a été comme un signal du destin. Un appel à comprendre et à appréhender une autre part de mes origines. J'ai tout quitté et remué ciel et terre pour rejoindre mon père. C'est lui qui m'a initiée à l'art exigeant de l'archerie.

Je ne suis pas sûre de me sentir à ma place à Daëdenn, mais j'ai l'intention de connaître mon héritage au mieux. Je suis une Semi-Elfe, à la fois Humaine et Elfe. Je suis la preuve que l'amour ne connaît aucune frontière et j'en suis fière.

APPARENCE

Élora revendique ses origines et son métissage. Elle affiche un style vestimentaire qui tranche avec la sobriété sylvaine, mêlant cuir, tissage de fibres végétales et fourrure. Ses cheveux, roux, sont noués en une multitude de fines tresses qui encadrent parfaitement son doux visage à la peau mate. Elle a les yeux bleus et les oreilles ornées de bijoux confectionnés à partir de plumes ou de petites pierres colorées.

CARACTÉRISTIQUES

Semi-Elfe - Combattante
Profil - Mercenaire

FOR +1/13	DEX +3/16	CON +1/12
INT +0/10	SAG +2/14	CHA +0/11
DEF  16	PV  11	Init. 13 (16)
DV d10	PC 2	PM 3

Trait des Semi-Elfes : aucun

-  Attaque de contact +4
-  Attaque à distance +5 (+6)
-  Attaque magique -2 (+1)

VOIE DU PEUPLE ELFE -
RANG 3 MAX.

VOIE DU PEUPLE HUMAIN -
RANG 3 MAX.

Voie culturelle des ruines nordiques

VOIES DE PROFIL

Voie de l'archerie - Rang 1

Sens affûtés : +5 aux tests de **SAG** basés sur la perception. Ajoute le [Mod. de SAG] aux DM des arcs.

Voie du combat à deux armes

Voie de la maîtrise des armes - Rang 1

Arme de prédilection : +1 en attaque avec un arc court.

FORMATIONS MARTIALES

Armure légère, armes de guerre, armes de trait.

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir renforcé (DEF  +3), arc court (1d6), épée longue (1d8), dague (1d4).



NELL, HUMAIN DES EMPIRES AUSTRALUX

Je rêvais de finir ma vie à Majinorr. Je tenais plus encore à ma liberté.

Je suis né à Anthem, la région nord de l'empire de Dumn. Orphelin dans un village fermier triste, un avenir misérable m'était réservé. Par un curieux hasard, j'ai eu la chance de croiser le chemin de Maître Iseold, un Mage qui a décelé en moi un certain potentiel, une prédisposition pour la magie élémentaliste.

Grâce à une lettre de recommandation de sa part, j'ai pu obtenir une place en tant qu'apprenti à l'académie de Majinorr. La faiblesse de mon statut social m'a obligé à travailler deux fois plus dur que les autres, à mériter encore et toujours ma place, à remettre en question en permanence mes compétences. Mais j'ai tenu bon face aux épreuves, aux moqueries ou à la mesquinerie de mes pairs.

Jusqu'à ce fameux soir. Alors que l'académie dormait depuis bien longtemps et que j'étudiais encore dans un recoin de la bibliothèque, j'ai surpris une conversation entre le doyen et Maître Iseold. Ils passaient en revue les noms de recrues prometteuses à transmettre à l'ordre des Ombres. Mon sang n'a fait qu'un tour lorsque j'ai entendu mon nom dans la bouche du doyen. Les rumeurs les plus folles couraient à propos de cet ordre occulte mais une certitude demeurerait : du moment où je rejoindrais les Ombres, ma vie ne m'appartiendrait plus.

Le soir même, j'ai réuni mes quelques affaires en silence et j'ai quitté l'académie sans me retourner. Les Terres d'Arran sont immenses, j'y trouverai ma place. Personne ne me dictera mon destin.

APPARENCE

Nell a le teint mat et cuivré des habitants de l'empire de Dumn, ainsi que les yeux bleus. Son visage glabre est marqué par l'innocence de la jeunesse ainsi que de discrètes taches de rousseur. Ses cheveux sont bruns et relativement courts, coiffés en arrière.

Il porte une ample toge d'érudit, couverte jusqu'aux épaules d'une cape en cuir dotée d'une capuche qu'il revêt lorsque le soleil est trop chaud. Sa taille est cintrée par une large ceinture de tissu. Il a presque toujours un livre dans les mains ou dans une sacoche qu'il porte en bandoulière. Enfin, il manipule régulièrement des cristaux et pierres de sel colorés, noués à de fines lanières de cuir, qu'il porte autour du cou.

CARACTÉRISTIQUES

Humain - Mystique
Profil - Mage

FOR +0/10	DEX +1/13	CON +0/11
INT +3/16	SAG +2/14	CHA +1/12
DEF 11	PV 6	Init. 13
DV d6	PC 3	PM 6

Trait des Humains : aucun

Talent magique : Détection de la magie

- Attaque de contact +1
- Attaque à distance +2
- Attaque magique +5

VOIE DU PEUPLE HUMAIN

Voie culturelle des empires australux – rang 1

• **1. Érudition** : sait lire et écrire et a +5 aux tests relatifs à un domaine lié à l'occultisme ou à la magie.

VOIES DE PROFIL

Voie de la magie élémentaliste

Voie des illusions – rang 1

• **1. Images décalées** : pour [5 + Mod. de SAG] tours, lorsqu'une attaque le touche, lancez 1d6 : sur un résultat de 5 ou 6, pas de DM.

Voie de l'envoûtement

FORMATION MARTIALE

Armes de tir

ÉQUIPEMENT

Arbalète légère (2d4), dague (1d4), toge de mage



ORGOOTH, GUERRIER TRIBAL

Il paraît que le clan est tout pour un Orc. Une famille, un code de l'honneur et un devoir.

Je ne m'en souviens plus, ces souvenirs sont noyés dans les brumes de la douleur.

J'étais encore à plusieurs lunes de prétendre au rituel de la première chasse quand mon clan est tombé dans la vallée de Gor, sous les haches des Nains du Bouclier. J'ai été laissé pour mort, sous les cadavres encore chauds de mes aïeux avant d'être récupéré par des esclavagistes.

Je ne me souviens même plus comment j'ai terminé dans les fosses clandestines de Drus'Ubak, engagé dans des combats à mort pour le plaisir de grognards. J'ai affronté toutes sortes de bêtes. Même d'autres Orcs sans espoir ni honneur. Des animaux.

J'étais devenu une petite célébrité. Mon « propriétaire » avait de grands projets pour moi.

Je revois encore son visage lorsque, à la faveur d'une erreur de jugement de sa part, j'ai pu briser mes chaînes et lui saisir la nuque. Le chien a mordu son maître une seule fois. Et le craquement sous mes doigts a été le son le plus doux que j'aie entendu de toute ma vie.

J'ai pu m'enfuir par les eaux usées de la ville. Enfin libre. Je suis Orgoth et je fais la promesse de fonder mon propre clan.

APPARENCE

Orgoth est un puissant Orc tout en muscle de presque deux mètres de haut. Son corps a souffert pendant ses années de captivité et il est couvert de cicatrices et balafres qui lui donnent un air effrayant. Ses cheveux sont blancs et longs, attachés en queue de cheval avec le tendon séché d'un adversaire, et il lui manque une partie de l'oreille gauche.

Ses canines inférieures sont moins proéminentes que la moyenne, ce qui n'ôte en rien ses capacités d'intimidation.

CARACTÉRISTIQUES

Orc - Combattant
Profil - Guerrier tribal

FOR +4/18	DEX +1/13	CON +3/16
INT -1/8	SAG +1/12	CHA -1/9
DEF  14	PV  17	Init. 10 (13)
DV d10	PC 1	PM 2

Trait des Orcs : Instinct de survie

-  Attaque de contact +7
-  Attaque à distance +3 (+4)
-  Attaque magique -3 (+0)

VOIE DU PEUPLE DES PEAUX VERTES

Voie culturelle des Orcs - Rang 1

- **1. Force de la nature :** 5 aux tests de **FOR** et ajoute le [Mod. de **FOR**] au score total de **PV** .

VOIES DE PROFIL

Voie du bastion

Voie de la férocité - Rang 1

- **1. Cri de guerre :** Une fois par combat, pour une action d'attaque, effraie les adversaires. Si la **FOR** et les **PV**  maximaux sont inférieurs à ceux du PJ; -2 aux tests d'attaque au contact contre le PJ.

Voie de la guerre

FORMATIONS MARTIALES

Armures légères, armes de guerre, armes de guerre lourdes

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir renforcé (**DEF**  +3), hache à une main (1d8), hache à deux mains (2d6), fronde (1d4)



NIZRA, OGRESSE SANGUINAIRE

Insoumise j'étais. Insoumise je resterai.
Je suis originaire des vastes terres sauvages, par-delà le massif du Lime. Pendant des générations, nos tribus et clans n'ont vécu que pour la guerre. À la gloire des chefs. Des milliers de morts. Tuer pour satisfaire un honneur qui n'est pas le mien ?

Un jour, j'ai décidé que c'en était terminé. Que mon bras ne s'abattrait plus que pour ma grandeur. Que mes victimes seraient miennes. Que mes choix guideraient mes actes.

Klo, le chef de ma tribu, n'a pas accepté. Je suis frère que mon premier « siya », mon premier éclat, ait été sa main tombant au sol, tranchée nette du reste de sa petite personne. Bien sûr, il m'a fallu fuir sa colère et les appels à la vengeance. Survivre à la Birkanie. Gagner la cité des Sang-mêlés et y apprendre les codes de la « civilisation » des Terres d'Arran. Mercenaire est devenu mon métier.

Depuis, je voyage à travers le monde à la recherche de défis dignes de mon ambition. Je suis Nizra, et j'ai décidé d'écrire ma propre légende.

APPARENCE

Nizra est très grande, même pour une ogresse. Elle mesure plus de 2,60 m sans compter ses cornes, qui sont larges et – de façon remarquable – dirigées vers l'arrière. Elle les taille régulièrement pour leur donner un aspect dentelé.

Sa peau bleue est sombre, elle est constellée de nombreuses cicatrices à la teinte plus claire, presque blanche. Enfin, ses yeux sont d'un rouge sombre des plus effrayants.

Son armure de cuir ressemble plus à un ensemble de pièces de cuir placées sur son corps de façon stratégique pour couvrir ses organes vitaux sans contraindre ses mouvements.

CARACTÉRISTIQUES

Ogre - Combattante
Profil - Sanguinaire

FOR +4/18	DEX +0/10	CON +3/17
INT -1/8	SAG +0/11	CHA +0/10
DEF 13	PV 17	Init. 7 (10)
DV d10	PC 2	PM 1

Trait des Ogres : Endurant

- Attaque de contact +7
- Attaque à distance +2 (+3)
- Attaque magique -2 (+1)

VOIE DU PEUPLE DES PEAUX VERTES

Voie culturelle des Ogres - Rang 1

Énorme : peut manier à une seule main une arme à deux mains avec un malus de -2.

VOIES DE PROFIL

Voie de la férocité

Voie de la guerre

Voie de la puissance - Rang 1

Argument de taille : ajoute le Mod. de **FOR** aux PV ainsi qu'aux tests de **CHA** de persuasion ou d'intimidation.

FORMATIONS MARTIALES

Amures légères, armes de guerre lourdes, armes de jet.

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir renforcé (**DEF** +3), hache à deux mains (2d6), hache de jet (1d6), dague (1d4).



SHAÏ, GOBELINE

Je suis née dans les faubourgs de la cité des Sangs-mêlés. Là-bas, le crime est plus qu'un art de vivre, c'est une nécessité.

Dans ce monde où les liens de sang n'ont aucune importance, je me suis créée une famille de toute pièce dont les membres se comptaient sur les doigts d'une main : Loshi un pickpocket gobelin, Tark le Nain alcoolique, soi-disant ancien soldat, et Vina et Solilas, des Humains et amis d'enfance.

Une bande inséparable qui - à défaut d'être loyale - adoucissait un peu le goût de la vie. Et puis il y a eu le casse manqué : le plan semblait juteux, une caisse d'œufs de dragons volés en provenance d'Akrähyng qui devait nous assurer une retraite dorée.

Ça a mal tourné. Pour sauver leurs peaux des griffes de la Rosa, un gang très influent et se prétendant « propriétaire légitime des œufs volés », Vina et Solilas m'ont balancée. J'ai quand même senti le coup venir et j'ai eu le temps de m'enfuir en sautant à bord du premier navire marchand, sans me soucier de sa destination.

Savoir que Solilas a perdu une main dans l'histoire ne rend pas sa trahison ni la fin de notre amitié plus plaisante. Qu'aurais-je fait à sa place ? J'espère ne jamais être soumise un jour à un tel choix.

APPARENCE

Shaï est une gobeline de petite taille (pour son peuple), svelte et féline, à la peau foncée presque bleutée. Elle a les traits plutôt doux et les yeux d'un blanc nacré. Ses oreilles sont percées et ornées de plusieurs bijoux confectionnés à partir de petits ossements et dents d'animaux. Elle arbore une longue chevelure noire tressée en une unique natte qu'elle ramène généralement en avant, par-dessus son épaule.

La peau de ses épaules, de sa poitrine et de son dos est parsemée de tâche naissance rappelant les motifs des fourrures de guépard.

CARACTÉRISTIQUES

Gobeline - Aventurière
Profil - Voleuse

FOR +0/10	DEX +4/18	CON +0/11
INT +1/13	SAG +0/10	CHA +2/14
DEF  17	PV  8	Init 15 (18)
DV d8	PC 6	PM 1

Trait des Gobelins : Vision dans le noir

-  Attaque de contact +2
-  Attaque à distance +5 (+6)
-  Attaque magique -1 (+2)

VOIE DU PEUPLE DES PEAUX VERTES

Voie culturelle des Gobelins

VOIES DE PROFIL

Voie de l'acrobatie - Rang 1

1. Acrobate : +5 aux tests de DEX visant à réaliser des acrobaties, conserver son équilibre, faire des sauts ou de l'escalade.

Voie de l'escrime - Rang 1

1. Attaque en finesse : peut utiliser son score d'attaque à distance pour porter une attaque au contact en cas d'arme de duel.

Voie de la fourberie

FORMATIONS MARTIALES

Armures légères
Armes de duel

EQUIPEMENT

Armure de cuir renforcé (DEF  +3), Rapière (1d6), Dague (1d4)



VAMUNI, NAINE DE L'ORDRE DU TALION

J'ai été acquise par l'ordre dès mon plus jeune âge, alors que je n'étais qu'une traîne-pousière d'Azar-Ûn. Pour la pisseuse que j'étais, mon tuteur, le seigneur Rom, est ce que j'ai connu de plus proche d'un paternel. Il m'a soignée, instruite et forgée. Pour devenir son outil : une espionne.

Il n'a guère eu le temps d'avoir un retour sur investissement : alors que je venais tout juste de terminer ma formation, le Bouclier a fait irruption dans nos vies. Perquisitionné nos foyers, saisi nos biens, emprisonné mon maître. Je ne connais pas les détails, les ennemis de Rom étaient nombreux à conspirer à sa chute.

J'ai tout juste eu le temps de fuir Azar-Ûn pour ne pas tomber entre les poges de la milice. Officiellement, les espions du Talion n'ont aucune existence ; il aurait été plus simple de me raccourcir que de compromettre les secrets de l'ordre.

Depuis, j'erre en direction des contrées nordiques de l'empire Assanide. Je ne suis plus une pisseuse sans défense : je sais que je pourrai me faire une place dans cette société. Et peut-être revenir à Azar-Ûn un jour. Pour sortir Rom de ses geôles. Ou me délecter de sa chute. Je ne suis toujours pas sûre de ce qui me plairait le plus...

APPARENCE

Vamuni est jeune pour une Naine, âgée d'à peine une trentaine d'année. Ses longs cheveux noirs encadrent un visage gracieux, durci par des sourcils perpétuellement froncés. Elle a la peau mate et un regard profond, couleur émeraude.

CARACTÉRISTIQUES

Naine - Mystique
Profil - Espionne

FOR +0/10	DEX +2/14	CON +1/13
INT +2/14	SAG +1/13	CHA +1/12
DEF  14	PV  7	Init. 12 (14)
DV d6	PC 3	PM 4

Trait des Nains : Instinct de survie

Talent magique : Projectile de force

-  Attaque de contact +1
-  Attaque à distance +2 (+3)
-  Attaque magique +3 (+5)

VOIE DU PEUPLE NAIN

Voie culturelle de l'ordre du Talion

VOIES DE PROFIL

Voie de l'alchimie - Rang 1

• **1. Fortifiant :** soigne [1d4 + rang] PV et donne +3 aux [rang + 1] prochains tests de réussite. Boire l'élixir est une action de mouvement.

Voie de la fourberie - Rang 1

• **1. Doigts agiles :** +5 aux tests de DEX liés à la **précision** : crocheter une serrure, désamorcer un piège, faire les poches de quelqu'un...

Voie des illusions

FORMATIONS MARTIALES

Armures légères

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir (+2 DEF ) , dague (1d4)



VORAM, NAIN DE L'ORDRE DES ERRANTS

Voram est un nouveau personnage librement inspiré du célèbre Oösräm (illustré page 227) de la série *Nains*. Vous pouvez facilement considérer que Voram est une connaissance d'Oösräm sur qui il prend exemple.

Je suis né Errant. Comme nombre des miens. J'étais destiné à ne connaître que la misère et l'humiliation. La promesse d'une vie de traine-poussière à engraisser la cité-forteresse de Kernor'Draz contre quelques misérables piécettes.

Par chance, ma route a croisé celle d'Esekren. Un boitard du Bouclier, déchu pour une raison qu'il n'a jamais voulu cracher. Moi, j'étais un jeune poilu bouillant d'hormones et de colère.

Je pense qu'il a vu quelque chose en moi. Il a décidé de m'apprendre l'art du tranchoir. J'étais bon. Je me sentais prêt à étripier n'importe quel cognard. J'en mourais d'envie en vérité.

Mais Esekren aurait peut-être dû commencer par m'apprendre à la fermer. Je crois que seul le temps peut nous apprendre ce genre de chose.

Un regard de trop, une remarque sur les cuisses de ma sœur, et un trollard de la Forge s'est retrouvé avec les tripes à l'air avant d'avoir le temps de finir sa phrase. Ma tête a été mise à prix avant la fin de la journée. Pour sauver les miens, j'ai pas eu d'autre choix que de fuir à dos de grognar vers l'Est.

Un jour, je reviendrai. Le vent de la révolte souffle chez les Errants. Le vent du changement.

APPARENCE

Voram est un Nain robuste, au corps massif forgé par le pénible travail de la terre. Il porte une barbe dense et rousse, ornée de quelques tresses discrètes. Il a le teint pâle et les yeux bleus.

Il porte une lourde hache à deux mains ainsi qu'une armure de cuir complète, renforcée de fines plaques de métal. Il ne se sépare jamais de son cochon de combat, pour lequel il a bricolé une selle sur mesure. Il combat alors généralement avec une lourde lance en métal capable de décimer ses adversaires lors de charges dévastatrices.

CARACTÉRISTIQUES

Nain - Combattant
Profil - Monteur de cochon

FOR +2/14	DEX +2/14	CON +2/15
INT +0/10	SAG +0/11	CHA +1/12
DEF 15	PV 15	Init. 11 (14)
DV d10	PC 3	PM 1

Trait des Nains : Instinct de survie

- Attaque de contact +5
- Attaque à distance +4 (+5)
- Attaque magique -2 (+1)

VOIE DU PEUPLE NAIN

Voie culturelle de l'ordre des Errants

VOIES DE PROFIL

Voie de la bravoure - Rang 1

Robustesse : +3 PV max.

Voie du combat monté - Rang 1

Fidèle monture : acquisition d'un cochon de combat.

Voie de la guerre

FORMATIONS MARTIALES

Armures légères, armes d'hast, armes de guerre lourdes.

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir renforcée (**DEF** +3), hache à deux mains (2d6), lance de cavalerie (2d6), dague (1d4).



YRO, NAIN DE L'ORDRE DU BOUCLIER

Yro est un nouveau personnage librement inspiré de Sriza du Temple (illustré page 229) de la série *Nains*. Vous pouvez facilement considérer qu'Yro est un disciple pour qui Sriza serait un modèle à suivre.

Mon maître disait qu'on en apprend plus sur un cognard en observant son ombre qu'en admirant ses éclats. Telle était ma destinée: fouiller les ombres, traquer la lignée maudite et y vaincre le mal.

Mais j'ai refusé de m'y perdre.

Orphelin, j'ai été choisi en raison d'un don dont je n'avais pas conscience. Une capacité à faire appel à des forces obscures, néfastes. Dans un sanctuaire éloigné de toute civilisation, j'ai subi un entraînement rude, à la fois spirituel et physique, pour éveiller et contrôler ce don qui me préparait à ma tâche: purifier mon peuple de la lignée maudite.

J'avais accepté depuis longtemps l'horreur de cette mission, persuadé que je condamnais mon âme pour notre salut à tous. Mais en fait, je n'étais pas prêt.

Lorsque mon maître me demanda d'arracher un pisse-lait des mains de sa mère, reconnu coupable d'être le fruit des entrailles d'un père maudit, quelque chose s'est brisé en moi. L'arrogance de nos convictions m'est apparue d'un seul coup. Comment pouvions-nous avoir la certitude qu'il avait hérité du sang maudit? Qui étions-nous pour juger?

Je me suis révolté contre mon maître. Dans la folie de notre affrontement, je suis tombé dans un ravin enneigé. J'ignore par quel miracle j'ai survécu, mais je suis là pour en parler.

Depuis, j'erre à travers le monde à la recherche d'un sens à toute cette folie.

APPARENCE

Yro apparaît bien plus vieux qu'il ne l'est réellement. Son affinité avec les forces nécromantiques, mais également les séquelles laissées par son affrontement avec le maître de son ordre lui donnent l'allure d'un Nain vénérable alors qu'il est dans la force de l'âge.

Il porte une barbe blanche tandis que son crâne est lisse et chauve. Plusieurs cicatrices lui zèbrent le visage, stigmates laissées par sa chute mortelle. Il ne se sépare jamais de sa lourde masse d'armes à deux mains qu'il manie avec une grande dextérité.

CARACTÉRISTIQUES

Nain - Mystique
Profil - Aumônier

FOR +0/11	DEX +2/14	CON +2/14
INT +2/14	SAG +1/12	CHA +0/10
DEF  12	PV  8	Init. 14
DV d6	PC 2	PM 4

Trait des nains: Instinct de survie
Talent magique: Inspiration

-  Attaque de contact +1
-  Attaque à distance +3
-  Attaque magique +5

VOIE DU PEUPLE NAIN

Voie culturelle de l'ordre du Bouclier

VOIES DE PROFIL

Voie du commandement - Rang 1

Action concertée: permet d'échanger son rang d'initiative avec un autre PJ.

Voie de la magie élémentaliste

voie des sombres savoirs - Rang 1

Saignements*: inflige 1d6 DM de saignement à une cible pendant [rang] tours.

FORMATION MARTIALE

Armes lourdes.

ÉQUIPEMENT

Masse à deux mains (3d4), fronde (1d4).

