

Yldiane

Varigale, 20 ans

- **Voies** : Combativité : 4. Créativité : 3. Empathie : 5. Idéal : 1. Raison : 2.
- **Compétences** : Combat au contact : 7. Discrétion : 7. Érudition : 4. Milieu naturel : 9. Perception : 7 (Discipline : Vigilance : 8). Prouesses : 6. Relation : 6. Tir et lancer : 5. Voyage : 10.
- **Avantage** : Mentor (Jarn).
- **Santé mentale** : Résistance mentale : 6. Désordre latent : Hystérie
- **Traits de caractère** : Intuitive / Impulsive
- **Combat** : Attaque : 7 (Dégâts carath : 2. Dégâts épée courte : 2.). Défense : 12 (Protection : 2). Rapidité : 9.
- **Vigueur** : 10
- **Points de Survie** : 3

Tableau État de Santé	
Bon	0 0 0 0 0
Moyen -1	0 0 0 0 0
Grave -2	0 0 0 0
Critique -3	0 0 0 0
Agonie	0

Yldiane perdit sa sœur et ses parents très jeune. Sa grand-mère Wailen, la demorthèn de Melwan, tenta en vain de l'initier aux arts demorthèn, qui ne l'attiraient guère. Peu après ses quinze ans, elle fit la connaissance d'un varigal, Jarn « le balafré » et fut subjuguée par ses récits de voyage fantastiques. Jarn lui proposa d'intégrer les rangs des varigaux et elle sauta sur l'occasion. Après deux années d'un entraînement rigoureux sous la tutelle de Jarn, elle débuta sa carrière dans le royaume de Reizh. Après bien des aventures, Yldiane reprit la direction de Taol-Kaer, avec un nouveau paquet à livrer à Tulg Naomh. C'était pour elle l'occasion de repasser par son village natal...

Personnalité : Yldiane est intuitive et très attentive au monde qui l'entoure. Indépendante, elle est apparemment solitaire mais reste marquée par la disparition de ses proches. À Melwan, elle n'a véritablement qu'une seule amie, Arven, qu'elle connaît depuis l'enfance. Le caractère spontané d'Yldiane pourra parfois la rendre impulsive.

Équipement : Corde, grappin, pitons, plusieurs cartes et un nécessaire d'écriture, un nébulaire portatif (une lanterne tempête magientiste, dégageant une lueur bleutée), cinq cartouches de Flux minéral (chacune donne 12 heures d'autonomie au nébulaire) et un nécessaire de premiers secours.

Armement : Une amure de cuir clouté, une épée courte et un carath (bâton de voyage des varigaux).

Arven

Combattante, 21 ans

- **Voies** : Combativité : 5. Créativité : 2. Empathie : 3. Idéal : 4. Raison : 1.
- **Compétences** : Combat au contact : 10 (Discipline : Épées : 11). Discrétion : 5. Érudition : 3. Milieu naturel : 5. Perception : 5. Prouesses : 9. Tir et lancer : 8. Relation : 7 (bonus +1). Représentation : 4.
- **Avantage** : Allié, Belle. | **Désavantage** : Mauvaise santé.
- **Santé mentale** : Résistance mentale : 9. Désordre latent : Frénésie
- **Traits de caractère** : Droite / Téméraire
- **Combat** : Attaque : 10 (Épée : 11. Dégâts épée : 3. Arbalète : 8. Dégâts arbalète : 2.). Défense : 9 (Protection : 4). Rapidité : 8.
- **Vigueur** : 9
- **Points de Survie** : 3

Tableau État de Santé	
Bon	0 0 0 0 0
Moyen -1	0 0 0 0
Grave -2	0 0 0 0
Critique -3	0 0 0 0
Agonie	0

Arven est originaire de Melwan. Très tôt, elle est devenue l'amie d'Yldiane ; les deux petites filles furent éduquées par la même dàmàthair. Arven s'est rapidement découvert un goût pour l'entraînement martial qu'elle suivit avec assiduité. L'attaque sauvage de Melwan par les feondas, il y a sept ans, et la perte de plusieurs proches durant cet assaut, scella sa vocation de combattante. Après quelques années d'apprentissage, elle se fit remarquer pour son courage et entra au service de la famille Mac Lyr.

Personnalité : Arven est une jeune femme courageuse, engagée, ayant foi dans les valeurs prônées par la chevalerie. Elle rêve d'intégrer un ordre prestigieux comme celui des chevaliers hilderins. Elle souffre d'une santé fragile, défaut qu'elle ne se pardonne pas : elle a tendance à redoubler d'efforts et de hardiesse pour pallier à son souffle court, ce qui la poussera même à certaines imprudences.

Équipement : Un grand sac de cuir contenant du matériel de voyage, corde, torche et couverture.

Armement : Cotte de mailles, épée longue, arbalète, grand bouclier rond portant le symbole des Mac Lyr.

Ean

Espion, 21 ans

- **Voies** : Combativité : 5. Créativité : 3. Empathie : 2. Idéal : 1. Raison : 4.
- **Compétences** : Artisanat : 5. Combat au contact : 6. Discrétion : 7. Érudition : 6. Tir et lancer : 10. Perception : 8. Milieu naturel : 5. Prouesses : 7. Relation : 5. Voyage : 3.
- **Avantage** : Leste. | **Désavantage** : Ennemi (chevalier corrompu).
- **Santé mentale** : Résistance mentale : 6. Désordre Latent : Paranoïa
- **Traits de caractère** : Persévérant / Peu fiable
- **Combat** : Attaque : 8 (Arc : 10. Dégâts arc : 2. Dégâts épée courte : 2.). Défense : 12 (Protection : 2). Rapidité : 7.
- **Vigueur** : 10
- **Points de Survie** : 3

Tableau État de Santé	
Bon	0 0 0 0 0
Moyen -1	0 0 0 0 0
Grave -2	0 0 0 0
Critique -3	0 0 0 0
Agonie	0

Fils d'un tanneur de Tulg Naomh, la capitale du duché, Ean se révéla un archer adroit et discret, qui accompagna souvent son père. Mais pour un garçon furtif, la ville était pleine d'opportunités. D'abord quelques farces innocentes, puis plus de méthode et de prudence. Peu à peu, il devint un espion, épiant les faits et gestes des autres et monnayant ses informations... Une nuit, Ean surprit une conversation compromettante entre un chevalier influent et un responsable de la Maison des Monnaies, institution royale gérant la fabrication de l'argent. Hélas, il fut découvert et dut quitter précipitamment la ville afin d'échapper au chevalier corrompu. Il ne laissa derrière lui qu'une note évasive à ses parents. Réfugié à Melwan, il s'efforce de se faire bien voir, notamment des notables locaux. Et il rumine la manière dont il pourra faire chuter le chevalier corrompu...

Personnalité : Ean est déterminé. Une fois sa décision prise, rien ne peut l'arrêter. Cela étant, il a tendance à se tourner vers le plus offrant et il n'attache qu'une importance relative à ses promesses. Patient, observateur, Ean est rusé mais ses plus grandes qualités demeurent sa persévérance et son opiniâtreté.

Équipement : Provisions, sac avec matériel de voyage, longue-vue, ustensiles de crocheteur. Armement : épée courte, arc, armure de cuir cloutée, plusieurs couteaux.

Liam

Lettré, 20 ans

- **Voies** : Combativité : 1. Créativité : 4. Empathie : 3. Idéal : 2. Raison : 5.
- **Compétences** : Artisanat : 6. Combat au contact : 3. Érudition : 10 (Herboristerie : 11). Magience : 7. Milieu naturel : 4. Mystères demorthèn : 7. Occultisme : 7. Relation : 3. Perception : 7. Sciences : 9. Voyage : 4.
- **Avantage** : Lettré.
- **Santé mentale** : Résistance mentale : 7. Désordre Latent : Exaltation
- **Traits de caractère** : Hésitant/ Inventif
- **Combat** : Attaque : 3 (Dégâts épée courte : 2. Dégâts couteau: 1.). Défense : 13 (Protection : 0). Rapidité : 5.
- **Vigueur** : 10
- **Points de Survie** : 3

Tableau État de Santé	
Bon	0 0 0 0 0
Moyen -1	0 0 0 0 0
Grave -2	0 0 0 0
Critique -3	0 0 0 0
Agonie	0

Liam voulait devenir demorthèn mais sa curiosité et sa liberté d'esprit trouvèrent peu d'échos auprès de la respectable Wailen. Il fut mieux accueilli par le vieil apothicaire de Melwan, Venec, un esprit sagace et curieux s'il en est.

Liam bénéficia de la vaste érudition de son maître, et put avoir accès à des ouvrages très divers. Au fil des ans, son principal sujet de préoccupation est devenu son grand frère, Terent, qui n'a jamais su trouver sa place dans la communauté. Il a quitté Melwan il y a deux ans, revenant parfois à l'improviste et demeurant vague sur ses activités. Quelques-uns pensent qu'il est devenu un varigal d'autres disent qu'il gagnerait sa vie de façon malhonnête.

Personnalité : Liam s'intéresse à tout, sans que sa curiosité ne soit entravée par un dogme quelconque. Mais il doute du sens qu'il veut donner à sa vie. Reprendre l'échoppe de Venec ? Voyager pour développer ses connaissances ? Se pose alors la question du métier qu'il exercerait : scribe, herboriste... ou même médecin dans une grande ville ? Et puis, il faut reconnaître que les cités regorgent des merveilles de la magience, une science révolutionnaire et fascinante, unique. Riche en promesses de toutes sortes.

Équipement : Sacoche, parchemins, nécessaire d'écriture, loupe, torche, matériel de premiers secours et herbes médicinales.

Armement : Épée courte, couteau.

Mòr

Demorthèn, 20 ans

- **Voies** : Combativité : 1. Créativité : 5. Empathie : 4. Idéal : 3. Raison : 2.
- **Compétences** : Artisanat : 8. Combat au contact : 6. Érudition : 3. Milieu naturel : 9. Prouesses : 10. Mystères Demorthèn : 8. Représentation : 9. Voyage : 6.
- **Avantage** : Colosse.
- **Santé mentale** : Résistance mentale : 8. Désordre Latent : Mélancolie
- **Traits de caractère** : Calme / Distrait
- **Combat** : Attaque : 8 (Dégâts claymore : 4.). Défense : 10 (Protection : 2). Rapidité : 5.
- **Vigueur** : 10
- **Points de Survie** : 3

Tableau État de Santé	
Bon	0 0 0 0 0
Moyen -1	0 0 0 0 0
Grave -2	0 0 0 0
Critique -3	0 0 0 0
Agonie	0

Mòr porte bien son nom, « colosse » dans l'ancienne langue. Orphelin, il a été recueilli par le forgeron Nar de Melwan, qui lui a enseigné le travail du métal et l'art du combat. Cette éducation n'a pas vraiment abouti. Cependant, Nar est soulagé que la vieille demorthèn Wailen ait accepté son fils comme apprenti. Bientôt, il sera un demorthèn à part entière, et il aura ses propres oghams.

Si Mòr aime la nature, si son calme naturel et les enseignements de Wailen lui permettent d'avoir une relation privilégiée avec les animaux, il trouve beaucoup plus de complicité auprès de Neala, élèveuse de caernides à Melwan. Il aime passer des heures aux écuries, à s'occuper des bêtes.

Pour le remercier de son aide précieuse, la jeune femme, qui a remarqué son intérêt pour la musique, lui a offert un luth. Mòr est tombé amoureux de Neala, ce jour-là, mais personne ne le sait.

Personnalité : La carrure de Mòr contraste fortement avec son caractère. Timide, il se complait dans la solitude en pleine nature. Très doué pour la musique, il joue à merveille du luth. Nul ne connaît son talent, car il ne joue jamais en public. Même Neala serait surprise, mais il n'ose lui en parler.

Équipement : Grande gourde, sac à dos, luth dissimulé (son bien le plus précieux), torches, matériel de campement, nécessaire de premiers soins.

Armement : Claymore (cadeau de son père adoptif), armure de cuir clouté.

Urvan

Chevalier lame, 22 ans

- **Voies** : Combativité : 2. Créativité : 5. Empathie : 4. Idéal : 3. Raison : 1.
- **Compétences** : Artisanat : 7. Combat au contact : 5. Discrétion : 6. Erudition : 2. Milieu naturel : 7. Perception : 4 (bonus +1). Représentation : 10. Relation : 9. Tir et lancer : 4. Voyage : 6.
- **Avantage** : Ouïe Fine
- **Santé mentale** : Résistance mentale : 8. Désordre Latent : Confusion Mentale
- **Traits de caractère** : Poète / Distract
- **Combat** : Attaque 5 (Dégâts épée courte : 2, Dégâts dague : 1). Défense : 11 (Protection : 3). Rapidité : 6.
- **Vigueur** : 10
- **Points de Survie** : 3

Tableau État de Santé	
Bon	0 0 0 0 0
Moyen -1	0 0 0 0 0
Grave -2	0 0 0 0
Critique -3	0 0 0 0
Agonie	0

Urvan voulait être barde, ses parents dévots ont fait de lui un soldat de l'Unique. Sa foi est réelle, mais il est trop sensible et rêveur. Dans l'ordre des chevaliers lames, le bras armé de l'église en Gwidre, il ne s'est guère attiré de louanges. De réprimandes en punitions, Urvan a fini par se voir attribuer une mission disciplinaire. Il doit accomplir un « pèlerinage » pour inspecter plusieurs sites abandonnés durant la guerre du Temple en Taol-Kaer. Histoire de lui remettre les idées en place.

Vêtu du gris des Adeptes, les novices en cours de formation, bordé du liseré rouge des Lames, Urvan sait qu'il ne manquera pas de susciter une certaine hostilité. Beaucoup de talkérides furent tués par les chevaliers lames, durant la guerre, il y a un demi-siècle. Même si le Reizh était le principal ennemi. Et son imagination fertile galope à cette idée.

Personnalité : Urvan est sensible et peu sûr de lui. Il n'a pas encore terminé son initiation et ne sait pas vraiment si cette voie est la sienne. Il croit en l'Unique, vraiment, mais doit-il combattre et tuer pour Le servir ? Il espère que le Créateur le comprend, et lui pardonne, surtout maintenant.

Équipement : Livre de prières, cartes, nécessaire de voyage, gourde, lampe tempête et deux doses d'huile.

Armement : Cotte de mailles, bouclier, épée longue.