

# Sid dit « le loup », varigal

- ⊗ **Voies** : Combativité : 4. Créativité : 2. Empathie : 5. Idéal : 3. Raison : 1.
- ⊗ **Compétences** : Artisanat : 4. Combat au contact : 9. Discrétion : 7. Érudition : 3. Milieu naturel : 9. Perception : 3. Prouesses : 7. Relation : 7. Tir et lancer : 5. Voyage : 10.
- ⊗ **Avantage** : Instinct de survie.
- ⊗ **Désavantage** : Trauma, Addiction tabac.
- ⊗ **Revers** : Amour tragique.
- ⊗ **Santé mentale** : Résistance mentale : 8. Orientation : Instinctive. Trauma : 3.
- ⊗ **Combat** : Attaque : 9 (Dégâts carath : 2. Dégâts épée longue : 3). Tir et lancer : 5 (Dégâts arc : 2). Défense : 11 (Protection : 3). Rapidité : 9. Potentiel : 2.
- ⊗ **Vigueur** : 9.
- ⊗ **Points de Survie** : 4

Sid est né à Louarn, dans l'ouest de Taol-Kaer, une région humide proche des marais du Ponant. Il se destinait à devenir paysan comme les autres membres de sa famille quand un événement bouleversa sa vie. Anaëlle, la jeune femme qu'il allait épouser, ainsi que l'ensemble de sa famille, furent retrouvés morts, sauvagement assassinés. Des traces de lutte étaient clairement visibles sur les lieux du crime et, non loin des dépouilles, fut découverte une dague dont le pommeau sculpté évoquait une tête d'oiseau. Sid, avide de vengeance, récupéra l'arme et se jura de retrouver son propriétaire.

Très rapidement, sa quête devint une obsession et l'amena à quitter son village natal. Après la rencontre d'adeptes du Temple, il se convertit à cette religion, adhérant à la foi en l'éternité de l'âme qui lui assurait de pouvoir un jour retrouver Anaëlle. Ses premiers voyages furent difficiles et il faillit trépasser de nombreuses fois. Parcourant Taol-Kaer, il questionna les sages, fouilla les bas-fonds des cités, visita de nombreuses bibliothèques, obsédé par l'énigme que pouvait représenter cette mystérieuse tête d'oiseau. Plusieurs fois, il dut recourir à la violence, que ce soit pour survivre ou arriver à ses fins.

Un jour, il fut approché par un homme qui lui proposa d'intégrer la guilde des varigaux, ce que Sid accepta. C'était l'occasion de poursuivre sans relâche son enquête tout en gagnant sa vie : récolter et propager les nouvelles importantes, porter des colis à l'autre bout de la péninsule. Après plusieurs saisons sur les routes, son désir de vengeance n'était plus aussi cuisant, mais demeurait vivace, prêt à reprendre le dessus dès qu'un nouvel indice se dessinait.

Il y a quelques semaines, Sid fut retrouvé près de Dearg, plus mort que vif. Cette fois, le couperet n'était pas passé loin et il eut besoin d'une longue convalescence pour se remettre d'aplomb. L'hiver approchant, Sid se résolut à rester au village quelque temps avant de reprendre la route. De sa mésaventure, il ne garde aucun souvenir même s'il a l'intuition qu'elle pourrait avoir un lien avec sa quête...

*Tableau Etat de Santé*

<i>Bon</i>	○ ○ ○ ○ ○ ○
<i>Moyen -1</i>	○ ○ ○ ○ ○ ○
<i>Grave -2</i>	○ ○ ○ ○ ○
<i>Critique -3</i>	○ ○ ○ ○ ○
<i>Agonie</i>	○

## ⊗ **Personnalité**

**Traits de caractère** : Pugnace, Buté.

**Désordre latent** : Obsession.

La plus grande qualité de Sid est également son plus grand défaut : c'est un homme combatif, déterminé, mais qui pourra apparaître buté lorsqu'il a pris une décision. Néanmoins, Sid est intuitif et sensible, attentif aux gens qui l'entourent, mais ne laisse que très rarement paraître ses sentiments. Depuis la mort violente d'Anaëlle, son caractère s'est durci ; sa quête vengeresse guide ses principes moraux et il ne recule devant rien pour parvenir à ses fins. Il garde cependant un certain sens de la justice et répugne à faire du mal aux innocents. Au fil des ans, il est devenu taciturne, aimant à se retrouver seul. Chaque jour, Sid fait une prière pour Anaëlle, de peur que son âme ne disparaisse. Il mettra tout en œuvre pour accomplir ce rituel, sous peine de se sentir angoissé, absorbé par des questions métaphysiques sur la mort et la permanence de l'âme. Dans Dearg, Sid a rapidement su trouver sa place, se sentant redevable auprès de la communauté qui lui a sauvé la vie, en particulier vis-à-vis d'Eoghan et ses compagnons d'armes qui le retrouvèrent inconscient non loin du village.

## ⊗ **Équipement**

Sid possède un important matériel, notamment : une corde et un grappin, une toile de tente, des pitons d'escalade, une couverture, un briquet à silex, plusieurs torches, un carnet et de l'encre, de la craie, du matériel de premiers secours, des cartes de Tri-Kazel, des petits outils de mesure, un rouleau de cuir contenant du matériel pour crocheter les serrures ainsi qu'un pied de biche. Il possède 18 daols d'azur, une épée longue, un carath (bâton ferré de varigal), un arc court, des flèches, un carquois et plusieurs couteaux. Il détient également la fameuse dague au pommeau sculpté d'une tête d'oiseau, retrouvée près du corps de sa compagne. Il porte une armure de cuir cloutée ainsi qu'un bouclier.







# Eoghan, guerrier

☯ **Voies** : Combativité : 5. Créativité : 2. Empathie : 3. Idéal : 4. Raison : 1.

☯ **Compétences** : Artisanat : 3. Combat au contact : 10 (Discipline : Hache : 11, Bonus +1). Erudition : 2. Milieu naturel : 6. Mystères demorthèn : 4. Perception : 2. Prouesses : 10 (Bonus +1). Relation : 6. Tir et lancer : 7 (Bonus +1). Voyage : 4.

☯ **Avantage** : Fort.

☯ **Santé mentale** : Résistance mentale : 9. Orientation : Instinctive. Trauma : 2.

☯ **Combat** : Attaque : 11 (Hache : 12. Dégâts hache : 3. Dégâts épée courte : 2). Tir et lancer : 8 (Dégâts arc : 2). Défense : 9 (Protection : 3). Rapidité : 8. Potentiel : 2.

☯ **Vigueur** : 10.

☯ **Points de Survie** : 3

Eoghan est le fils aîné de l'ansailéir de Dearg, Maorn. Sa famille descend du clan qui s'installa dans cette vallée, il y a de cela bien longtemps. Contrairement aux autres enfants confiés aux dâmàthairs, son père se chargea lui-même de son éducation et se montra très dur, poussant son fils à développer son instinct de guerrier en attisant sa colère et sa rage.

En marge de ces entraînements martiaux éreintants, Eoghan se lia d'amitié avec Mael Mac Govrian, l'un des derniers descendants de la famille noble régnant sur la région. Les deux garçons étaient également rivaux, car amoureux de la même jeune fille, Céliane, fille du demorthèn de Fearil. Cette rivalité les poussait à se surpasser physiquement, donnant à Eoghan une énergie toujours renouvelée. C'était à celui qui serait le plus habile et le plus endurant. Mais peu à peu, Céliane manifesta sa préférence pour Mael qui se destinait à devenir un grand guerrier tout en étant doté d'une sensibilité singulière, s'exprimant notamment au travers de la musique. Si elle appréciait beaucoup Eoghan, elle craignait la violence qu'il portait en lui, issue de l'éducation impitoyable dispensée par Maorn. Eoghan supporta très mal cette évolution, dévoré par la jalousie et la rage.

Mais la concurrence entre les deux garçons s'acheva brutalement lorsque Mael mourut dans un incendie près de Fearil. On aurait pu croire qu'Eoghan se réjouirait de cette disparition - une rumeur a pendant un temps prétendu qu'il était lié à l'événement - mais, s'il n'a jamais rien dit de ses sentiments, il en fut beaucoup affecté et en garde un souvenir douloureux. Suite à cette tragédie, Céliane et Eoghan se rapprochèrent pour finalement promettre de se marier. Eoghan poursuivit son entraînement avec son père avant d'être envoyé dans un poste frontalier pour y accomplir son devoir d'ost. À son retour, il découvrit un val régenté par les chevaliers hilderins, envoyés par la couronne de Taol-Kaer pour remédier à l'absence de noblesse, depuis la disparition des Mac Govrian. Dans Dearg, le nom d'Eoghan est parfois évoqué, mais celui-ci n'y prête guère attention : au printemps prochain, il doit se marier avec Céliane et cette perspective occupe toutes ses pensées. Il y a quelques semaines, au cours d'une patrouille ordinaire, Eoghan et ses compagnons d'armes trouvèrent sur le bas-côté un homme gravement blessé. Il s'agissait du varigal Sid, qu'ils ramenèrent au village où il fut soigné par le demorthèn.

**Tableau Etat de Santé**

<b>Bon</b>	○ ○ ○ ○ ○ ○
<b>Moyen -1</b>	○ ○ ○ ○ ○ ○
<b>Grave -2</b>	○ ○ ○ ○ ○
<b>Critique -3</b>	○ ○ ○ ○ ○
<b>Agonie</b>	○

## Personnalité

**Traits de caractère** : Droit, Impulsif.

**Désordre latent** : Frénésie.

Eoghan a été élevé dans les traditions péninsulaires ; il écoute avec respect les conseils des demorthèn et craint les esprits de la nature. L'éducation dispensée par son père lui a laissé un caractère impulsif, s'exprimant parfois sans qu'on s'y attende. Ses émotions sont violentes, bouillonnantes, à commencer par son amour pour Céliane. Elles donnent à Eoghan les atouts pour devenir un grand guerrier, mais pourraient également se révéler un défaut fatal. Celui-ci en a conscience et a appris à se contenir et à obéir, relâchant toute sa hargne dans le cœur de l'action.

Cette formation lui a également inculqué le courage et la loyauté. Après avoir vu bien des horreurs pendant son service d'ost, Eoghan cessa de haïr son père, comprenant que son entraînement visait à le préparer à survivre dans un monde brutal où un seul instant de faiblesse pouvait se révéler fatal.

## Équipement

Eoghan est équipé d'une épaisse armure de cuir cloutée, d'une hache d'armes que lui a donnée son père, d'une épée courte et d'un grand bouclier rond portant le symbole du clan des Mac Govrian. Lorsqu'il part en expédition, il prend avec lui un sac de cuir contenant quelques torches, une corde, une tente et une couverture. Il prend également un arc court, des flèches et plusieurs couteaux. Il possède 15 daols d'azur ainsi qu'une longue cape cousue de fourrure de loup et héritée de son grand-père.









# Adeliane, demorthèn

- ⊗ **Voies** : Combativité : 1. Créativité : 4. Empathie : 5. Idéal : 3. Raison : 2.
- ⊗ **Compétences** : Artisanat : 5. Combat au contact : 4. Érudition : 6. Milieu naturel : 9. Mystères demorthèn : 10 (Bonus +1). Perception : 4. Relation : 7 (Bonus +1). Voyage : 9 (Bonus +1).
- ⊗ **Avantage** : Intuitive.
- ⊗ **Désavantage** : Trauma, Séquelles (- 1 en Vigueur, - 1 en État de Santé).
- ⊗ **Santé mentale** : Résistance mentale : 8. Orientation : Instinctive. Trauma : 1.
- ⊗ **Combat** : Attaque : 4 (Dégâts bâton : 2.). Défense : 12 (Protection : 0). Rapidité : 6. Potentiel : 2.
- ⊗ **Vigueur** : 9.
- ⊗ **Rindach** : 15.
- ⊗ **Points de Survie** : 3

Adeliane est originaire du val de Melwan, voisin de Dearg. Elle est la petite-fille de la demorthèn locale, Wailen, et la grande sœur de la varigale Yldiane. Éduquée par sa grand-mère, la petite fille s'est toujours sentie attirée par la nature sauvage, passionnée par les mythes demorthèn et avide de pouvoir ressentir cette communion avec les C'maoghs, les esprits naturels. Encouragée par Wailen, cette fascination déboucha sur un événement inattendu. Un jour, alors qu'elle avait seulement sept ans, et malgré la formelle interdiction pour les enfants de sortir de l'enceinte du village, Adeliane emmena trois d'entre eux sur les bords de la rivière voisine afin d'y observer les " lumières dansantes ". Nul ne sait ce qu'il s'est passé alors, mais l'un des enfants disparut dans le brouillard pour ne jamais revenir. De retour au village, Adeliane fut violemment prise à parti et seule l'intervention de sa grand-mère Wailen empêcha un nouveau drame.

Rejetée, crainte, parfois menacée, la petite Adeliane n'était plus la bienvenue dans Melwan et cristallisait la tension entre la demorthèn Wailen et les Mac Lyr, la famille seigneuriale locale. Sous la pression, Wailen fut contrainte de confier Adeliane à son ami Loeg, demorthèn de Dearg. Ce dernier accepta de la prendre sous sa protection et d'en faire sa seconde ionnthèn, aux côtés de Finn.

Bien que très différents, les deux élèves devinrent proches, Adeliane trouvant en Finn une compagnie bienveillante alors que les habitants de Dearg rechignaient à l'intégrer à la communauté. Un jour, Finn décida de tout quitter pour aller en Reizh et Adeliane se retrouva isolée, souffrant beaucoup de la solitude. À l'âge de treize ans, elle fut frappée par une terrible maladie ; son maître Loeg l'emmena près de la rivière où elle avait vu des feux-follets, il y a plusieurs années de cela, et la ionnthèn guérit. Si cet épisode lui a laissé des séquelles et une santé fragile, il a aussi concrétisé son lien avec les forces naturelles. Dans son village d'adoption, Adeliane a fini par trouver une place qui demeure marquée par des sentiments partagés entre crainte et respect. Ses deux seules véritables amies sont les musiciennes Mirna et Aïnlis.

**Tableau Etat de Santé**

<b>Bon</b>	○ ○ ○ ○ ○ ○
<b>Moyen -1</b>	○ ○ ○ ○ ○
<b>Grave -2</b>	○ ○ ○ ○ ○
<b>Critique -3</b>	○ ○ ○ ○ ○
<b>Agonie</b>	○



## Personnalité

**Traits de caractère** : Sensible, Distraite.

**Désordre latent** : Hallucination

Adeliane est dotée d'une grande sensibilité. Elle est devenue une jeune femme calme, réservée ; certains pourraient la trouver timide mais il n'en est rien, elle est juste rêveuse, ce qui lui donne parfois un air distant. Il n'est pas rare qu'elle soit perdue dans ses pensées, se laissant aller à ses émotions. Elle apprécie la méditation et les balades en pleine nature, s'étant habituée à une solitude jadis pénible. Elle garde un souvenir flou et douloureux de cette fameuse escapade sur les rivages de la rivière de Melwan, se sentant coupable de la disparition de l'enfant. Elle pense parfois à revenir dans sa communauté natale mais est finalement très attachée à Dearg, ses deux amies Mirna et Aïnlis ainsi que son mentor, Loeg.



## Équipement

Adeliane a peu de possessions matérielles. Sa sacoche contient des herbes diverses, des ustensiles de premiers secours, quelques rations séchées, un couteau ainsi qu'une dizaine de daols d'azur. Elle possède un grand bâton dont elle peut se servir pour se défendre. Elle possède les pierres oghamiques suivantes : Eau Calme, Pistage, Lumière, Calyre, Soin.







# Joris, théologien du Temple

- ⊕ **Voies** : Combativité : 3. Créativité : 2. Empathie : 1. Idéal : 5. Raison : 4.
- ⊕ **Compétences** : Artisanat : 3. Combat au contact : 6. Érudition : 9 (Bonus +1). Milieu naturel : 3. Occultisme : 5. Perception : 7. Prière : 10. Relation : 4. Sciences : 6. Voyage : 5.
- ⊕ **Avantage** : Lettré.
- ⊕ **Désavantage** : Mauvaise santé (opposé Santé de fer).
- ⊕ **Santé mentale** : Résistance mentale : 10. Orientation : Rationnelle. Trauma : 4.
- ⊕ **Combat** : Attaque : 6 (Dégâts épée longue : 3.). Défense : 10 (Protection : 1). Rapidité : 4. Potentiel : 2.
- ⊕ **Vigueur** : 10 (malus de -2 sur les jets contre les maladies et les poisons.)
- ⊕ **Exaltation** : 15
- ⊕ **Points de Survie** : 3

À Dearg, tout le monde connaît l'histoire de Joris. Ce garçon a été adopté par le moine Firmin, qui vit dans un monastère à quelques kilomètres du village.

Une nuit, Firmin fut réveillé en sursaut par la cloche située à l'entrée du monastère. Il trouva sur le pas de la porte un homme en armure, mortellement blessé. Il s'agissait de Teorg, le père de Joris, chevalier gwidrite de l'ordre des lames, tenant dans les bras son fils alors âgé d'à peine d'un an. Miraculeusement, le père et son enfant étaient parvenus à survivre à une attaque feonde et à rejoindre le monastère de Firmin. Dans un dernier souffle, Teorg confia son enfant au moine qui jura de l'élever comme son propre fils.

Les années passèrent et Firmin éduqua Joris dans le respect des préceptes du Temple. Le plus souvent seul dans les grandes salles voûtées du monastère, l'enfant trouva compagnie parmi les livres. Fasciné par les gravures et les quelques vitraux contant la vie et la mort du prophète, il ne tarissait pas de questions à ce sujet. Plutôt timide lorsque son père l'emmenait avec lui au village, Joris prit peu à peu de l'assurance en grandissant. Toujours prêt à rendre service, il sut rapidement se faire apprécier des villageois. Il se prit d'affection pour la vieille brocanteuse Zaig et son petit-fils Ronan, convertis au Temple. La vieille femme fit régulièrement profiter Joris de ses trouvailles en matière de livres et parchemins, amassés au fil des saisons dans sa boutique. Au monastère, il reçoit régulièrement la visite de la jeune Masha, une musicienne se destinant à devenir barde.

Depuis quelques mois, Joris prépare son voyage en Gwidre afin d'intégrer officiellement l'ordre des clercs, espérant ensuite être reconnu parmi les théologiens.

*Tableau Etat de Santé*

<i>Bon</i>	○ ○ ○ ○ ○ ○
<i>Moyen -1</i>	○ ○ ○ ○ ○ ○
<i>Grave -2</i>	○ ○ ○
<i>Critique -3</i>	○ ○ ○
<i>Agonie</i>	○

## ⊕ **Personnalité**

**Traits de caractère** : Réfléchi, Ascétique.

**Désordre latent** : Mysticisme

Joris est un jeune homme studieux, qui pourra paraître timide et réservé. Pieux, il a été élevé dans le respect des enseignements de Soustraine et s'attache à ne jamais s'en écarter. Les sentiments ambigus qu'il éprouve pour la jeune Masha lui causent des tourments au regard des Ordonnances exigeant de lui retenue et modération.

Il a très vite été intéressé par les livres et les énigmes posées par la théologie. Au fil des ans, cet intérêt n'a fait que croître, au point de devenir une véritable passion. Joris peut rester des heures plongé dans les livres, coupé du monde, à lire et relire certains passages afin d'en saisir l'essence. En marge de ce caractère mystique, Joris sait être un garçon volontaire et courageux, qualités qui lui ont valu le respect des habitants de Dearg. Même s'il rechigne à utiliser la violence, l'apprentissage intellectuel ne lui a pas fait négliger l'entraînement martial.

## ⊕ **Équipement**

Joris porte une armure de cuir souple sous sa tenue d'adepte. Il est équipé d'une épée longue ayant appartenu à son père. Sa sacoche contient notamment un livre de prières rassemblant les Écrits du prophète Soustraine, du matériel de premiers secours, quelques rations séchées et une gourde d'eau. Il possède une quinzaine de daols d'azur.









## Finn, magientiste

- ⊗ **Voies** : Combativité : 3. Créativité : 4. Empathie : 1. Idéal : 2. Raison : 5.
- ⊗ **Compétences** : Artisanat : 5. Combat au contact : 4. Érudition : 10. Magience : 10 (Discipline : Utilisation des artefacts : 11. Bonus : +1). Milieu naturel : 3. Mystères demorthèn : 3. Occultisme : 7 (Bonus +1). Perception : 7. Relation : 4. Sciences : 8 (Bonus +1). Voyage : 4.
- ⊗ **Avantage** : Vif d'esprit.
- ⊗ **Désavantage** : Trauma x 2, Phobie des insectes.
- ⊗ **Revers** : Adversaire.
- ⊗ **Santé mentale** : Résistance mentale : 7. Orientation : Rationnelle. Trauma : 3.
- ⊗ **Combat** : Attaque : 4 (Dégâts dague : 1.). Défense : 11 (Protection : 0). Rapidité : 4. Potentiel : 2.
- ⊗ **Vigueur** : 10.
- ⊗ **Points de Survie** : 3

Finn est un orphelin originaire de Dearg. Il fut adopté par le demorthèn Loeg qui en fit son élève. À partir de l'âge de neuf ans, il partagea ce statut de ionnthèn avec la jeune Adeliaine, venue du val voisin de Melwan. Élève appliqué, il avait également la fâcheuse tendance à n'en faire qu'à sa tête, impatient de franchir les étapes qui feraient de lui un demorthèn. Tout bascula le jour où la petite sœur de Finn, Ionna, contracta une maladie que la médecine traditionnelle de Loeg se révéla impuissante à soigner. Ionna mourut et ce fut un traumatisme terrible pour Finn qui perdit toute confiance dans les techniques et pouvoirs supposés des demorthèn. Il renia son engagement et, suite à sa rencontre avec un varigal de passage lui ayant compté les prodiges dont était capable la magience, quitta le pays pour aller étudier la magience en Reizh. En effet, Finn avait acquis la certitude qu'un magientiste aurait pu sauver sa petite sœur. Après de longues et difficiles années d'études au cœur d'une grande cité reizhite, il réussit à obtenir un diplôme de magientiste vitaliste, dans le but d'exercer en tant que médecin. Finn découvrit l'esprit de concurrence animant l'ordre des magientistes et apprit à se méfier. Après quelques amères trahisons, il se jura de ne plus jamais accorder sa confiance à qui que ce soit. Et ce ne fut pas la seule difficulté qu'il rencontra : tout d'abord, il dut apprendre une nouvelle façon de penser mettant en avant la rationalité et la logique. De plus, les expériences diverses auxquelles il participa lui laissèrent quelques traumatismes et une phobie sévère pour les insectes. Enfin, son caractère rebelle lui valut un solide ennemi parmi ses professeurs et il dut quitter la cité avant que cela ne dégénère. Après quelques mois de voyage, il décida de rentrer dans son pays natal avec le désir de faire profiter le peuple de Dearg de ses découvertes.

**Tableau Etat de Santé**

<b>Bon</b>	○ ○ ○ ○ ○ ○
<b>Moyen -1</b>	○ ○ ○ ○ ○ ○
<b>Grave -2</b>	○ ○ ○ ○ ○
<b>Critique -3</b>	○ ○ ○ ○ ○
<b>Agonie</b>	○



### Personnalité

**Traits de caractère** : Ingénieux, Rebelle.

**Désordre latent** : Paranoïa

Finn est un garçon vif d'esprit, curieux du monde qui l'entoure. Libre et très créatif, ses mentors ont toujours eu le plus grand mal à canaliser son énergie.

Ses sentiments envers Loeg, son père adoptif, sont ambivalents ; Finn le respecte, mais ne peut s'empêcher de penser que c'est un vieux sot prônant l'obscurantisme. Revoir Adeliaine ne le laissa pas indifférent même s'il n'en montra rien.

Si Finn peut apparaître hautain et froid dans un premier temps, son apprentissage de la magience a une visée fondamentalement humaniste et sa vocation médicale est authentique. Il perçoit la magience comme le moyen d'améliorer le quotidien des hommes et sait se montrer généreux et dévoué dans la pratique de son métier.



### Équipement

Finn possède une mallette contenant des petites pinces, des fioles, du matériel de soin, une loupe, des substances chimiques telles qu'acides et alcools. Sa sacoche de cuir contient du matériel de voyage, des rations et réserves d'eau, deux livres traitant de la magience ainsi que 20 daols d'azur. Finn possède des Lunettes de vision (un artefact, Cf. p. 268), cinq cartouches standards de Flux organiques et deux doses de Tonifiant. Il est armé de plusieurs dagues.







# Masha, barde

- ⊕ **Voies** : Combativité : 3. Créativité : 5. Empathie : 4. Idéal : 1. Raison : 2.
- ⊕ **Compétences** : Artisanat : 7. Combat au contact : 5. Discrétion : 6. Erudition : 3. Milieu naturel : 7. Perception : 4. Représentation : 10 (Bonus +1). Relation : 9 (Bonus +1). Tir et lancer : 4. Voyage : 6.
- ⊕ **Avantage** : Belle.
- ⊕ **Santé mentale** : Résistance mentale : 6. Orientation : Instinctive. Trauma : 5.
- ⊕ **Combat** : Attaque 5 (Dégâts épée courte : 2, Dégâts dague : 1). Défense : 11 (Protection : 1). Rapidité : 7. Potentiel : 3.
- ⊕ **Vigueur** : 10
- ⊕ **Points de Survie** : 3

Masha et sa sœur jumelle Mirna sont tarish du côté de leur père, leur mère est originaire de Dearg. Les deux jeunes femmes n'ont jamais connu leur père car celui-ci ne resta que quelques mois au village, alors que leur clan, piégé par un hiver difficile, fut contraint de rester sur place. Le Tarish vécut une aventure passionnée avec une habitante de Dearg mais repartit le printemps suivant, laissant celle-ci enceinte des jumelles.

Bientôt, les gens de Dearg se doutèrent de l'origine des fillettes et le demorthèn Loeg dut intervenir pour protéger les enfants et leur mère qui risquaient d'être victimes de la vindicte populaire. Même si la mère était veuve depuis longtemps, il lui fut amèrement reproché de s'être acoquinée avec un Tarish au lieu de s'unir avec un homme de la région.

Vers l'âge de cinq ans, Masha et Mirna reçurent chacune de leur mère un instrument de musique qui aurait appartenu à leur père. Les deux sœurs se passionnèrent pour la musique et révélèrent un beau talent en la matière, quoique dans un style différent. Masha apprit à jouer du luth dans un style plutôt calme et mélancolique. Si sa sœur jumelle parvint à s'intégrer peu à peu en participant activement à la vie du village, ce fut plus difficile pour Masha. Pensive, parfois tourmentée, elle ne trouvait un réel apaisement que dans la musique et rechignait à participer aux tâches communautaires.

Âgée de dix-sept ans, elle est devenue une jolie métisse courtisée par les garçons du val mais ne trouve guère d'intérêt en leur compagnie. Le seul qui capte son attention est Joris, le jeune adepte du Temple vivant dans le monastère non loin de Dearg. Masha apprécie la discrétion du jeune homme et trouve sa présence apaisante.

Au fond d'elle, Masha rêve de pouvoir partir explorer le monde et s'est mise en tête d'entrer un jour dans le cercle prestigieux des bardes de Tri-Kazel.

## Personnalité

**Traits de caractère** : Poète, Doute.

**Désordre latent** : Mélancolie

Masha est une jeune femme songeuse, très différente de sa sœur, vive et excentrique. Dotée d'une véritable sensibilité artistique, Masha passe beaucoup de temps à jouer de son luth qu'elle accompagne parfois de sa voix cristalline, empreinte de mélancolie. Au-delà de son côté contemplatif, c'est une jeune femme débrouillarde et inventive.

Si elle apprécie la compagnie de Joris qu'elle trouve différent des autres garçons du val, elle ne se sent pas attirée par cette religion, pas plus que par le culte des esprits de la nature. En fait, Masha a du mal à croire en quelque chose et peine à donner un sens à sa vie. Ses origines tarish la questionnent beaucoup et elle aimerait en apprendre plus à ce sujet, espérant que ses voyages la mettront sur le chemin de son père. Sa sœur jumelle ne comprend pas son insistance à en apprendre plus sur une culture qui n'a rien à voir avec leur vie à Dearg et l'a plus d'une fois exhortée à passer à autre chose, en vain.

**Tableau Etat de Santé**

<b>Bon</b>	○○○○○○
<b>Moyen -1</b>	○○○○○○
<b>Grave -2</b>	○○○○○
<b>Critique -3</b>	○○○○○
<b>Agonie</b>	○

## Équipement

Masha possède un luth tarish au son caractéristique et auquel elle tient énormément. Elle est équipée d'une armure de cuir légère, d'une épée courte et de deux dagues. Sa sacoche contient notamment un carnet de papier et de l'encre, un petit miroir, quelques partitions de musiques et une petite bourse contenant 10 daols d'azur.









# Mirna, barde

- ⊕ **Voies** : Combativité : 4. Créativité : 5. Empathie : 2. Idéal : 1. Raison : 3.
- ⊕ **Compétences** : Artisanat : 7. Combat au contact : 8. Discrétion : 4. Érudition : 4. Milieu naturel : 4. Perception : 6. Occultisme : 4. Représentation : 9 (Bonus +1). Relation : 6 (Bonus +1). Tir et lancer : 5. Voyage : 3.
- ⊕ **Avantage** : Belle.
- ⊕ **Santé mentale** : Résistance mentale : 6. Orientation : Instinctive. Trauma : 5.
- ⊕ **Combat** : Attaque 8 (Dégâts épée longue : 3, Dégâts dague : 1). Défense : 10 (Protection : 1). Rapidité : 7. Potentiel : 3.
- ⊕ **Vigueur** : 10
- ⊕ **Points de Survie** : 3

Tout comme sa sœur jumelle Masha, Mirna est une jolie métisse, née de l'union d'une veuve de Dearg et d'un musicien d'un clan tarish de passage durant l'hiver. Lorsque les villageois découvrirent la vérité, le mépris et le rejet s'abattirent sur la femme enceinte des jumelles, jusqu'à ce que le demorthèn Loeg intervienne et calme les esprits. Mais on ne lui pardonna jamais vraiment cette aventure avec un nomade.

Alors qu'elles n'étaient âgées que de quelques années, leur mère offrit à chaque jumelle un instrument de musique qui aurait appartenu à leur père. Mirna reçut une flûte et, comme sa sœur, se passionna pour la musique.

Contrairement à Masha, qui eut les plus grandes peines pour s'intégrer à la communauté, Mirna démontra un caractère sociable et comprit très vite que son charme pouvait l'aider à gagner les faveurs des membres de la communauté - et la jalousie des autres filles de Dearg. Bien décidée à apprendre à se débrouiller seule et à se défendre, elle demanda à faire son service d'ost dans la forteresse de Smiorail, où elle fit la rencontre des chevaliers Argan et Roderic. Elle fut séduite par les deux hommes ; le premier pour son charisme et son regard noir indéchiffrable, le second pour ses idéaux et ses récits d'Osta-Baille.

Si les deux sœurs ont un caractère bien différent, elles aspirent toutes deux à voyager. Là où Masha se questionne sur ses origines tarish et espère secrètement retrouver son père, Mirna pense pouvoir se faire un nom dans une grande cité et accéder à une vie meilleure, bien loin du quotidien misérable de Dearg. Malgré ses airs affables, Mirna garde une rancœur contre les habitants de son village natal qui l'ont longtemps rejetée. La question de ses origines tarishs l'indiffère, au moins en apparence : pourquoi s'encombrer l'esprit avec un homme qui n'a jamais cherché à s'intéresser à elle ?

## Personnalité

Traits de caractère : Libre, fière

Désordre latent : Exaltation

Là où Masha est songeuse, douce et parfois mélancolique, Mirna est enjouée, séductrice et pleine d'énergie. Son caractère bien trempé ajouté à ses compétences martiales lui valent le respect des habitants de Dearg. Son chien-loup, Cobalt, inséparable compagnon qui la suit depuis presque cinq ans, contribue à lui assurer une certaine sécurité.

La personnalité de Mirna se retrouve dans ses compositions musicales entraînantes et passionnées. Si elle joue très correctement de la flûte, sa préférence va au chant. Sa voix s'élève alors, puissante et sensuelle. Mais quoi qu'elle en dise, Mirna n'est pas si différente de sa jumelle : son entrain qui peut parfois se muer en exaltation cache une blessure profonde, une mélancolie qui n'attend que le moment propice pour éclore. Il arrive parfois à Mirna de réfréner ces moments de tristesse, ce "bourdon" comme elle l'appelle. Dans ces moments de solitude, elle s'en veut de faiblir et de ressembler à sa sœur. Et très vite, aidée par la présence rassurante de son fidèle chien-loup, son appétit de vivre et ses ambitions reprennent le dessus : elle s'imagina déjà à Osta-Baille, courtisée par la noblesse et la bourgeoisie, se pavanant dans l'une des riches demeures d'Uasal que lui a tant de fois décrites Roderic.

Tableau Etat de Santé

Bon	○○○○○○
Moyen -1	○○○○○○
Grave -2	○○○○○
Critique -3	○○○○○
Agonie	○

## Équipement

Mirna est protégée par une armure de cuir et possède une épée longue ainsi qu'un poignard dont elle ne se sépare jamais. Sa sacoche contient tout ce qu'il faut pour écrire, un petit livre où elle inscrit ses compositions, sa flûte tarish ainsi qu'une vingtaine de daols d'azur.

## Cobalt, chien-loup

Attaque : 10 Défense : 10 Rapidité : 8 Potentiel : 2 Dégâts : 2 Points de Santé : 15









# Yldiane, Varigale

- ⊗ **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. Orientation : Instinctive. Trauma : 4.
- ⊗ **Combat** : Attaque : 7 (Dégâts carath : 2. Dégâts épée courte : 2.). Défense : 12 (Protection : 2). Rapidité : 9.
- ⊗ **Vigueur** : 10.
- ⊗ **Points de Survie** : 3

Yldiane est née à Melwan, elle est la petite-fille de la demorthèn Wailen. Enfant, elle était déjà d'un tempérament curieux et dégourdi, et elle posait d'innombrables questions à sa dàmàthair. La mort de ses parents, emportés par la maladie, puis le départ brutal pour le val de Dearg de sa grande sœur Adeliiane, alors âgée de sept ans, la laissèrent triste et désespérée. Elle eut le plus grand mal à se remettre de ces deux événements qui survinrent la même année. Sa grand-mère s'occupa d'elle et pensa un temps l'initier aux arts demorthèn mais Yldiane ne ressentit que peu d'affinités avec cette vocation mystique et Wailen renonça. Yldiane était trop distraite, l'esprit sans cesse ailleurs, à songer à d'autres lieux, à sa sœur ou à ses parents qu'elle ne reverrait jamais, à s'interroger sur tout et n'importe quoi. Lentement, elle en vint à se convaincre qu'une toute autre vie l'attendait, quelque part. Ailleurs. Elle fut donc agréablement surprise aux alentours de ses quinze ans lorsqu'elle fit la connaissance d'un varigal, Jarn, surnommé « le balafré ». La jeune fille fut subjuguée par les récits fantastiques du voyageur et celui-ci ne tarda pas à lui proposer d'intégrer les rangs des varigaux. Yldiane sauta sur l'occasion et, après deux années d'un entraînement rigoureux sous la tutelle de Jarn, elle débuta sa carrière en solo dans le royaume de Reizh où elle livra plusieurs colis à différents destinataires. Le quotidien sur les routes était très loin de l'image romantique qu'elle s'en faisait. Les intempéries, la peur, la violence et parfois même des choses étranges tapies dans l'ombre... mais elle s'accrocha néanmoins à cette impression, cette certitude que quelque part, sa vie l'attendait, juste après la prochaine crête, juste de l'autre côté de la prochaine vallée. Après des mois difficiles dans le nord de Tri-Kazel, pendant lesquels elle se fit quelques ennemis, Yldiane reprit la direction de Taol-Kaer, avec un nouveau paquet à livrer à Tulg Naomh. Cette mission constituait pour elle l'occasion de repasser par son village natal, Melwan...

Tableau Etat de Santé	
Bon	○○○○○
Moyen -1	○○○○○
Grave -2	○○○○○
Critique -3	○○○○○
Agonie	○

## ⊗ Personnalité

Traits de caractère : Intuitive / Impulsive  
Désordre latent : Exaltation

Yldiane est une jeune femme intuitive et curieuse, très attentive au monde qui l'entoure. Elle a un goût prononcé pour l'indépendance et s'accommode bien de la solitude. Tout du moins en apparence, car elle reste marquée par la disparition de ses proches lorsqu'elle était petite. Dans 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 ; elle connaît son défaut et essaye de le canaliser. En tant que varigale, elle a déjà eu plusieurs occasions de risquer sa vie et elle connaît nombre d'histoires concernant des confrères ou consœurs qui sont morts pour avoir été trop curieux, ou trop téméraires. Mais malgré ses efforts, elle lutte en vain contre sa nature et lorsqu'elle n'a pas l'impression d'être en danger ou de prendre un risque réel, elle ne fait guère preuve de prudence. Parfois, il lui arrive de se demander ce qu'elle fait vraiment sur les routes, mais elle n'est guère portée sur l'introspection.

Depuis son retour à Melwan, Yldiane est dans une position inconfortable. Sa grand-mère s'est montrée assez froide envers elle et son amie Arven est plus que jamais obsédée par sa carrière martiale. Surtout, Melwan est tout proche de Dearg, et si Yldiane ne se souvient qu'à peine des traits de sa sœur, ses pensées se tournent de plus en plus souvent vers elle.

## ⊗ Équipement

Yldiane possède tout un attirail de varigale : toile de tente, corde, grappin et pitons d'escalade, plusieurs cartes, une lanterne tempête de conception magientiste dégageant une lueur bleutée (nommé « nébulaire portatif » et fonctionnant au Flux minéral), cinq cartouches de Flux minéral (chacune pouvant alimenter le nébulaire pendant 12 heures), de quoi écrire ainsi que du matériel de premier secours. Elle porte une amure de cuir cloutée, une épée courte et un carath (bâton de voyage des varigaux).







# Arven, Combattante

- ⊗ **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. Représentation : 4.
- ⊗ **Avantage** : Allié, Belle.
- ⊗ **Désavantage** : Santé fragile.
- ⊗ **Santé mentale** : Résistance mentale : 9. Orientation : Instinctive. Trauma : 2.
- ⊗ **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

Arven est originaire de Melwan. Très tôt, elle est devenue l'amie d'Yldiane ; les deux petites filles furent éduquées par la même dâmàthair et partageaient un certain esprit aventureux, qui les amena à commettre ensemble plusieurs bêtises, ainsi qu'à subir ensemble les punitions qu'elles entraînaient. Mais, à l'inverse de sa complice, 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, scella sa vocation de combattante. Bouleversée par la mort brutale de ses parents durant l'attaque, elle jura d'abattre ceux qui oseraient s'en prendre à nouveau à Melwan, qu'ils soient humains ou feondas. Après quelques années d'apprentissage, elle se fit remarquer pour son courage et sa hardiesse et entra au service de la famille Mac Lyr. Le chevalier Aessan devint son mentor et elle trouva en lui un allié solide. La jeune femme s'est prise de sentiments ambigus pour le guerrier et fait de son mieux pour obtenir son estime et sa reconnaissance. Bien qu'elle soit roturière, Arven sait qu'avec un patronage noble, elle peut espérer devenir chevalier, une ambition qui l'obsède plus que toute autre chose. Elle se soucie peu de titres ou de terres, mais elle est attachée aux valeurs martiales qui ennoblissent l'art du combat. Des valeurs sans lesquelles un guerrier n'est guère différent d'un animal sauvage aux yeux de la jeune femme. Arven ne sait pas encore si le moment venu elle postulera pour entrer dans le prestigieux ordre des hilderins, ou si elle restera au service des Mac Lyr. Aessan lui a clairement fait comprendre qu'une bonne carrière dans l'ordre hilderin demande de précieux appuis, mais qu'elle peut mener à la gloire et en tous cas à un statut reconnu. À l'inverse, demeurer auprès des Mac Lyr peut être considéré comme un manque d'ambition, mais dans le même temps protéger le val de ses origines est une perspective tout à fait honorable.

Tableau Etat de Santé	
Bon	○○○○○
Moyen -1	○○○○○
Grave -2	○○○○○
Critique -3	○○○○○
Agonie	○

## Personnalité

Traits de caractère : Droite / Téméraire

Désordre latent : Frénésie

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, mais même un rang de simple chevalier attaché à la maison des Mac Lyr comblerait ses attentes. Elle souffre d'une santé fragile, défaut qu'elle ne se pardonne pas : elle a tendance à redoubler d'efforts et de hardiesse pour compenser son souffle court, ce qui la poussera même à certaines imprudences. Malgré sa beauté, Arven ne pense pas au mariage ni à la romance, et aurait facilement pu être considérée comme un garçon manqué il y a quelques années. Cependant, le chevalier Aessan s'est efforcé d'adoucir quelque peu le caractère souvent intransigeant de sa protégée. Notamment, il lui a enseigné quelques vieilles ballades douce-amères de soldat, et Arven a ainsi découvert d'autres facettes de la vie de guerrier qu'elle n'imaginait pas : la mort des compagnons d'armes, les amours de passage sans lendemain, les blessures invalidantes, la peur, l'âge... sa résolution est intacte mais elle commence à comprendre que ses idéaux seront souvent et durement mis à l'épreuve. Le retour récent de son amie Yldiane lui cause un certain souci : elle a envie que la varigale lui conte ses voyages, mais elle craint qu'Yldiane ne soit devenue une sorte d'aventurière, vivant de combines et de larcins, ce qui condamnerait leur amitié.

## Équipement

Arven est équipée d'une cotte de mailles, d'une épée longue, d'une arbalète et d'un grand bouclier rond portant le symbole des Mac Lyr, une tête de caernide sur fond vert et or. Elle possède également un grand sac de cuir contenant du matériel de voyage, corde, torche et couverture.







# Ean, Archer

- ⊗ **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. Orientation : Instinctive. Trauma : 3.
- ⊗ **Combat** : Attaque : 6 (Arc : 10. Dégâts arc : 2. Dégâts épée courte : 2.). Défense : 12 (Protection : 2). Rapidité : 7.
- ⊗ **Vigueur** : 10.
- ⊗ **Points de Survie** : 3

Ean est né à Tulg Naomh, la capitale du duché de Tulg, où ses parents tiennent une tannerie très réputée. Le jeune garçon montra rapidement une certaine habileté dans le tir à l'arc et accompagna très tôt son père dans ses expéditions en pleine nature, afin d'alimenter le commerce familial en peaux de qualité. Mais Ean aspirait à autre chose et la vie citadine lui fit rapidement découvrir une manière très différente d'user de son habileté naturelle. Au début, il agissait surtout par désœuvrement, jouant des tours pendables ou espionnant des conversations qui ne le concernaient pas. Il prit goût au risque tout en redoublant de prudence et de méfiance, au fur et à mesure qu'il découvrait certaines vérités peu ragoûtantes sur des gens apparemment respectables. Il développa un certain cynisme et, de fil en aiguille, commença à épier les faits et gestes de personnes pour le compte d'employeurs anonymes. Si un animal traqué n'avait que peu de chances de lui échapper, il en allait de même pour les informations qu'il devait obtenir de sa cible. Le profit allait de pair avec une certaine rivalité piquante, car il en vint rapidement à entrer en compétition avec une jeune fille surnommée « Azurine », en référence à ses yeux gris bleutés, seul trait reconnaissable au travers de la visière de son casque. Plus d'une fois, les deux espions se trouvèrent à chercher les mêmes informations. Ean tenta d'en savoir plus au sujet de la mystérieuse jeune femme mais il ne parvint jamais à découvrir son identité. Elle n'avait apparemment pas de vie publique et semblait exclusivement vivre dans les ombres de Tulg Naomh. Mais les événements forcèrent le jeune homme à quitter sa ville natale, sans que ce mystère soit éclairci. Une nuit, alors qu'il était à la recherche d'un indice sur des livraisons suspectes, Ean surprit l'échange entre un chevalier influent et un responsable de la Maison des Monnaies, institution royale gérant la fabrication et le transport de fonds. Il ne faisait nul doute que la discussion visait le détournement d'une importante somme de daols. Hélas, Ean se fit démasquer et dut quitter précipitamment la ville afin d'échapper au courroux du chevalier corrompu. Il s'enfonça dans les montagnes, ne laissant derrière lui qu'une note évasive à ses parents, pour finalement arriver dans le village de Melwan. Depuis sa cachette, il rumine la manière dont il pourra faire chuter le chevalier corrompu... Pour cela, il essaye de se faire accepter par la population locale et en particulier par les Mac Lyr, qui pourraient devenir des alliés de poids.

Tableau Etat de Santé	
Bon	○○○○○
Moyen -1	○○○○○
Grave -2	○○○○○
Critique -3	○○○○○
Agonie	○

## ⊗ **Personnalité**

Traits de caractère : Persévérant / Peu fiable  
Désordre latent : Paranoïa

Ean est un jeune homme déterminé dans ses actes. 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. Il pourra apparaître immoral pour beaucoup. Patient, observateur, Ean est rusé mais ses plus grandes qualités demeurent sa persévérance et son opiniâtreté. Sa morale est souple et même ténue, et il a parfois du mal à se faire au comportement des montagnards, bien plus soucieux de leur intérêt collectif que les citadins, et bien moins respectueux de la vie privée de leurs voisins. Il garde pour lui la plupart de ses appréciations, et bien qu'il soit souvent excédé par la naïveté agressive et idéaliste d'Arven, Ean ne peut nier qu'il trouve la jeune fille attirante, et qu'il lui arrive de regretter son propre manque de convictions.

## ⊗ **Équipement**

Ean est armé d'une épée courte, d'un arc et porte une armure de cuir cloutée. Il possède quelques provisions, du matériel de voyage dans un sac, des ustensiles pour crocheter les serrures, une longue-vue ainsi que plusieurs couteaux.







# Liam, Lettré

- ⊗ **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. Orientation : Rationnelle. Trauma : 2.
- ⊗ **Combat** : Attaque : 3 (Dégâts épée courte : 2. Dégâts couteau : 1.). Défense : 13 (Protection : 0). Rapidité : 4.
- ⊗ **Vigueur** : 10.
- ⊗ **Points de Survie** : 3

À l'origine, Liam se destinait à devenir le disciple de Wailen, remplaçant la jeune ionnthèn Adeliane qui avait brusquement quitté le village. Mais le jeune homme eut le plus grand mal à embrasser le culte des esprits de la nature, car ce que d'autres prenaient pour acquis, il ne pouvait s'empêcher de le remettre en question. Il passait son temps à s'interroger, ne prenant jamais pour argent comptant ce qu'on lui enseignait et posant sans cesse des questions auxquelles il était souvent difficile de répondre. Après plusieurs années, Wailen lui annonça qu'il devait abandonner l'idée de terminer son apprentissage et elle renvoya le ionnthèn chez lui. Ce fut un moment difficile pour Liam, car il avait sincèrement voulu devenir demorthèn. Heureusement pour lui, sa curiosité intellectuelle et sa liberté d'esprit trouvèrent le moyen de s'exprimer auprès de Venec, l'apothicaire de Melwan. En effet, le vieil homme n'était ni un partisan des cultes traditionnels, ni un adepte de la magience et encore moins un fidèle de la religion du Temple. Il s'intéressait à tous ces sujets à la fois, portant même un intérêt marqué pour les énigmes théologiques proposées par l'église du Temple. Mais, contrairement à la majorité qui cherche des réponses, des absolus, Venec s'efforçait de juger chaque chose à sa juste valeur, sans préjugés, avec discernement et retenue. Liam bénéficia de la vaste érudition de son maître, profitant de son échoppe pour avoir accès à différents livres et documents traitant des sujets les plus divers.

Aujourd'hui, Liam commence à épuiser ce vivier de savoir et d'autres préoccupations longtemps laissées de côté ont refait surface. Depuis plusieurs années, son principal sujet d'inquiétude est son grand frère, Terent, qui n'a jamais su trouver sa place dans la communauté. Terent 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 mais une rumeur insistante voudrait qu'il fasse partie des Plumes noires, une bande de brigands sévissant principalement dans le val voisin de Dearg. D'autres disent qu'on l'a vu rôder dans le val de Loch Varn. Liam a du mal à imaginer Terent en bandit, mais il n'a pu s'empêcher lors de leur dernière rencontre de remarquer la posture de son frère, qui trahit un homme habitué à porter une épée à sa ceinture.

*Tableau Etat de Santé*

<i>Bon</i>	○○○○○○
<i>Moyen -1</i>	○○○○○○
<i>Grave -2</i>	○○○○○○
<i>Critique -3</i>	○○○○○○
<i>Agonie</i>	○

## ⊗ **Personnalité**

**Traits de caractère** : Inventif/Hésitant

**Désordre latent** : Exaltation

La liberté d'esprit de Liam est ce qui le caractérise le mieux : à l'instar de son mentor, Venec, il s'intéresse à tout, sans que sa curiosité soit entravée par un dogme quelconque. Toutes les sources de savoir sont valables à ses yeux. Mais cette ouverture d'esprit est également à la source de sa plus grande faiblesse : un doute persistant sur la direction qu'il va donner à sa vie. Reprendre l'échoppe de Venec ? Voyager vers les grandes cités pour développer ses connaissances ? Se pose alors la question pour le jeune homme du métier qu'il exercerait : scribe, herboriste... ou même médecin dans une grande ville ? Il a même un temps pensé devenir magientiste. Ceux qui ne le connaissent pas le jugent souvent rêveur, distrait, mais il n'en est rien. Au contraire, Liam a les pieds sur terre malgré son esprit curieux sans cesse actif, et là réside son problème. Il fait souvent preuve d'indécision, car il a du mal à peser les alternatives et il se réfugie alors dans des discours complexes, qui visent autant à présenter les choix possibles à ses compagnons qu'à l'aider lui-même à prendre une décision.

## ⊗ **Équipement**

Liam possède une sacoche contenant divers parchemins, de quoi écrire, une loupe, une torche, des herbes médicinales, du matériel de premier secours. Il porte une épée courte et un couteau.









- ⊗ **Voies** : Combativité : 1. Créativité : 5. Empathie : 4. Idéal : 3. Raison : 2.
- ⊗ **Compétences** : : Artisanat : 8. Combat au contact : 8. Érudition : 3. Milieu naturel : 9. Prouesses : 8. Mystères Demorthên : 8. Représentation : 9. Voyage : 6.
- ⊗ **Avantage** : Colosse.
- ⊗ **Santé mentale** : Résistance mentale : 8. Orientation : Instinctive. Trauma : 1.
- ⊗ **Combat** : Attaque : 8 (Dégâts claymore : 4.). Défense : 11 (Protection : 2). Rapidité : 5.
- ⊗ **Vigueur** : 10.
- ⊗ **Points de Survie** : 3

Môr a été nommé ainsi à cause de sa corpulence impressionnante ; son nom signifie « colosse » dans l'ancienne langue tri-kazélienne. Il est originaire de Melwan où il partage son temps entre la forge de Nar et les écuries de Neala. Orphelin, il a été recueilli par le forgeron Nar, qui lui a enseigné le travail du métal. Malgré quelques tentatives prometteuses, cet apprentissage n'a pas vraiment abouti car Môr a l'esprit trop rêveur pour travailler avec le soin et la constance qu'attend Nar. L'ancien chevalier a donc tenté de former Môr aux armes mais sans plus de succès. Cette situation exaspère Nar qui ne supporte plus de voir son fils adoptif rêvasser au lieu de se former à un métier utile pour la communauté : la nature l'a doté d'une force exceptionnelle et Môr doit en tirer parti. Le jeune homme ne manque pas de bonne volonté et il s'engage sincèrement quand on le lui demande, mais sa nature renfermée et mélancolique finit toujours par reprendre le dessus. Heureusement, la vieille Wailen a pris Môr sous son aile et le jeune colosse semble avoir de bonnes dispositions pour devenir, enfin, l'apprenti que la demorthên cherche depuis longtemps. Il fait montre d'une application certaine, bien plus zélée que lorsque Nar lui apprenait l'art du métal ou celui du combat, même si sa nature rêveuse agace souvent Wailen.

En fait, Môr trouve beaucoup plus de complicité et de quiétude auprès de Neala, éleveuse de caernides à Melwan. Son calme naturel lui permet d'avoir une relation privilégiée avec les animaux ; il aime passer des heures avec les bêtes, soit en s'en occupant aux écuries, soit en les sortant en pleine nature. De plus, Môr s'est passionné pour la musique depuis qu'il a entendu Neala chanter et jouer du luth. Pour le remercier de son aide précieuse aux écuries, la jeune femme, qui avait remarqué son intérêt pour la musique et le chant, lui offrit un luth. Môr passe de plus en plus de temps à jouer de son instrument, loin du village, lorsqu'il sort avec les bêtes.

*Tableau Etat de Santé*

<b>Bon</b>	○ ○ ○ ○ ○
<b>Moyen -1</b>	○ ○ ○ ○ ○
<b>Grave -2</b>	○ ○ ○ ○ ○
<b>Critique -3</b>	○ ○ ○ ○ ○
<b>Agonie</b>	○



### Personnalité

Traits de caractère : Calme / Distrait

Désordre latent : Mélancolie

La carrure de Môr contraste fortement avec son caractère. Le jeune homme apprécie le calme et la solitude en pleine nature avec les caernides. Il aime secrètement Neala mais ne dit rien de ses sentiments car il craint de perdre l'affection de la jeune femme. Aussi timide que doué pour la musique, il ne chante pas mais joue à merveille du luth. Au village, nul ne connaît son talent car il ne joue que lorsqu'il se trouve seul, à l'écart du village. Même Neala serait stupéfaite en l'entendant jouer. Môr accorde beaucoup d'importance à l'enseignement dispensé par Wailen et prend très au sérieux sa vocation de ionnthên. Il essaye de se montrer exemplaire afin d'obtenir la reconnaissance et la fierté de Wailen et de son père adoptif Nar, deux personnes qui comptent énormément pour lui.

Môr est par ailleurs un homme doux et tolérant, capable aussi bien d'accepter la nature de chacun : que ce soit la personnalité volontaire d'Arven, l'ironie silencieuse d'Ean ou les explications emmêlées de Liam. Yldiane exerce une certaine fascination sur l'ionnthên, car elle a quitté Melwan pour vivre ses rêves et parcourir le vaste monde. Môr a la tête farcie de rêves en tout genre, et se fait du reste de la péninsule une idée assez éloignée de la réalité, mais les récits de la jeune femme lui ont donné l'envie de découvrir Tri-Kazel.



### Équipement

Môr porte une épaisse armure de cuir cloutée. Il possède une grande épée à deux mains, une claymore, que son père adoptif lui a donné, mais dont il ne se sert qu'en dernier recours. Lorsqu'il part en extérieur, il emmène un sac avec des torches, du matériel de campement, une grande gourde et du matériel de premier secours. Il dissimule également son luth dans le sac, l'objet le plus précieux à ses yeux.







# Urvan, Adepte du Temple

- ⊗ **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. Prière : 8. Représentation : 10. Relation : 9. Tir et lancer : 4. Voyage : 6.
- ⊗ **Avantage** : Oufé Fine
- ⊗ **Santé mentale** : Résistance mentale : 8. Orientation : Instinctive. Trauma : 3.
- ⊗ **Combat** : Attaque 5 (Dégâts épée longue : 3, Dégâts arbalète : 2). Défense : 10 (Protection : 4). Rapidité : 6.
- ⊗ **Vigueur** : 10.
- ⊗ **Points de Survie** : 3

Urvan voulait être barde, mais ses parents dévots l'ont confié au clergé pour qu'on fasse de lui un soldat de l'Unique. Le père d'Urvan n'a que mépris pour ceux qui refusent la vérité de l'Unique, et il n'a pas oublié que son propre géniteur est tombé durant la guerre du Temple contre les soldats sans foi de Reizh. Elevé depuis sa plus tendre enfance dans la foi du Temple, Urvan est un croyant sincère mais trop sensible et rêveur aux yeux de sa famille. Malheureusement, une fois dans l'ordre des chevaliers lames, le bras armé de l'église en Gwidre, il ne s'est guère attiré de louanges et n'a jamais fait l'effort de satisfaire ses supérieurs. 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 en le confrontant aux dangers de la route et à l'hostilité des païens talkérides. Il escorte Jaber, vecteur du Temple, un homme austère mais avec qui il s'entend malgré tout plutôt bien, car le vecteur a vite compris qu'Urvan avait bon cœur, mais manquait simplement de la fermeté et la discipline qu'on attend des lames du Temple. Les deux hommes sont sur la route depuis déjà deux mois et ils ont rendu visite à quelques ecclésiastiques isolés dans les montagnes, ainsi que visité plusieurs églises et chapelles abandonnées. Depuis qu'ils ont franchi la frontière de Taol-Kaer, tous deux sont sensiblement plus tendus. Jaber a expliqué à Urvan qu'une chapelle dédiée à une sainte locale se trouvait dans le val de Loch Varn et que le val de Dearg, quant à lui, accueillait un monastère tenu par deux représentants du Temple. Pour la première fois de sa vie, Urvan est dans un pays où la religion de l'Unique n'est pas considérée comme la vérité officielle, et où l'on ne reconnaît aucune autorité au clergé du Temple.

Vêtu du gris clair 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. Il craint que les montagnards païens de Taol-Kaer ne s'en prennent à lui et à Jaber, et il doute sérieusement de pouvoir protéger le vecteur. Et son imagination fertile galope à cette idée.

*Tableau Etat de Santé*

<i>Bon</i>	○○○○○
<i>Moyen -1</i>	○○○○○
<i>Grave -2</i>	○○○○○
<i>Critique -3</i>	○○○○○
<i>Agonie</i>	○

## ⊗ **Personnalité**

**Traits de caractère** : Poète / Distrait

**Désordre latent** : Confusion Mentale

Urvan est sensible et peu sûr de lui. Il n'a pas encore terminé son initiation et doute de son engagement. 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. Il est évident aux yeux du jeune adepte que lorsqu'il sera rentré en Gwidre, si tant est qu'il survive aux périls des vallées talkérides, il faudra qu'il soit fermement décidé en ce qui concerne sa vie future. Le Temple ne mérite qu'un dévouement sincère, dépourvu d'ambiguïtés. Souvent, le jeune homme observe Jaber du coin de l'œil, se demandant si la vocation de vecteur ne serait pas plus appropriée pour lui que celle de lame. Mais il craint également que sa timidité ne l'empêche de prêcher avec la conviction et l'assurance nécessaires. Au final, Urvan a peur de l'avenir, d'abord par rapport aux dangers de son voyage actuel mais ensuite et surtout parce qu'il craint de devoir faire un choix qui l'engagera pour le reste de son existence, alors qu'il n'est pas du tout convaincu d'avoir les qualités et la volonté nécessaires.

## ⊗ **Équipement**

Urvan porte une épée longue, une arbalète, une cotte de mailles et un bouclier gravé du symbole du Temple. Il possède un livre de prières, cartes, nécessaire de voyage, gourde, lampe tempête et deux doses d'huile.



