

Rencontres – Les fugitifs

La compagnie de l'Orme

Nom	AT	Parade	EV/PV	PR	Dégâts	COU	Classe/XP	Notes
Magicien	8	II	20	I	1D+2	10	24	EA : 35 MagPhys : 12 INT : 13
Ogre	8	8	54	I	2D+3	14	50	Frappe avec une grosse massue
Elfe	8	9	36	3	1D+4	II	18	
Voleur	9	8	36	2	1D+3* 1D+2	10	16	*Arc long (AD : 14) Dague

Le magicien

Nom : Balthazar Ritome

Métier : Mage de combat de niveau 3

Apparence : Un humain de haute stature avec de longs cheveux noirs. Il se tient toujours très droit en essayant de prendre des postures avantageuses.

Comportement : Vaniteux, fêtarde et orgueilleux. Il sait cependant garder son calme lorsque la situation l'exige. Il n'est pas très attaché à l'argent et a une conception très romanesque de la vie. Pratique la magie de combat.

Histoire : Une fois sorti de l'école de magie de Glargh, ce jeune bourgeois ne rêve que d'une chose : partir à l'aventure en quête de gloire et de ripailles. Après avoir échoué à recruter des compagnons à Zoyek, il s'aventure seul en forêt de Schlipak et convainc Zog de ne pas le manger en lui promettant des tas de saucisses à l'avenir. Considérant que deux c'est déjà un groupe, il fonde la compagnie de l'Orme, car c'est au pied d'un orme qu'il a rencontré cet ogre, et s'en déclare le chef. Après quelques aventures chez les sylvains où il rencontre les deux autres membres, il se dirige vers Tulamor pour rejoindre un peu la civilisation.

Équipement : Robe de mage de qualité, bâton de bourrinage des apprentis, chapeau correct, besace de base (fait porter ses livres par l'ogre).

L'ogre

Nom : Zog

Métier : Ogre niveau 3

Apparence : Grand, gros, verdâtre.

Comportement : Aime manger et ne se pose pas trop de questions. En général protège Balthazar.

Histoire : Il vivait tranquillement dans la forêt de Schlipak lorsqu'un jour il voulu manger un mage qui parlait sa langue. Celui-ci lui fit une grande démonstration pour lui expliquer qu'il était plus avantageux de le laisser en vie car il lui montrerai où trouver de la nourriture. Alors depuis il le suit et de temps en temps il frappe des gens quand le mage lui dit.

Équipement : Un pagne, une massue, une grande besace de chasseur contenant les affaires du groupe.

L'elfe

Nom : Crachetonfiel

Métier : Médecin niveau 3

Apparence : Une elfe sylvain de taille moyenne avec des cheveux bruns coupés court et un regard de défi permanent.

Comportement : Très intelligente et contre tous les stéréotypes qui caractérise les sylvains. Fort caractère.

Histoire : Née dans une famille tout ce qu'il y a de plus elfique, ce garçon manqué fait très tôt un rejet pour tous le nunnuche arboricole et décide de devenir chirurgienne en autodidacte. Elle fut plus ou moins chassée de son village à force de s'entraîner sur des animaux. Elle tomba un jour par hasard sur Balthazar et Zog qui s'étaient perdus et accepte l'offre du mage pour partir à l'aventure.

Équipement : Tunique elfe sylvain, plastron de cuir bouilli (modèle femme), sacoche de médecin, marteau une main correct

Le voleur

Nom : Cybel

Métier : Voleur niveau 3

Apparence : Un demi-elfe pas très grand avec une épaisse tignasse blonde.

Comportement : Timide et effacé. Parle peu. Ecorché vif.

Histoire : Elevé chez les sylvains de Schlipak, il apprend très vite l'art du larcin et du crochetage pour se venger de ses camarades qui se moquaient de ses origines humaines. Après un ultime cambriolage qui ne tourne pas très bien, il décide de partir à l'aventure et se dirige vers Tulamor où personne ne le connaît. Il rencontre la compagnie de l'Orme en chemin et décide de se joindre à eux car il est tombé sous le charme de l'elfe.

Équipement : Veste en toile de voleur, pantalon de voleur, sac à dos de base, arc long correct, 5 flèches de qualité, dague de bonne qualité.

Évidemment vous pouvez leur mettre des malus ou baisser leurs PV s'ils sont dans une situation difficile (maraudent depuis trois jours dans les marécages, par exemple).

L'alchimiste

AT	Parade	EV/PV	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
10	10	53	3	ID+5	20	30

Nom : Patrick Sinclair

Métier : Alchimiste niveau 8

Apparence : Un humain standard avec des cheveux noirs de jais et une paire de petites lunettes cerclées de fer.

Comportement : Artisan honnête et appliqué rendu fou par la perte de son commerce. Il ne cesse de marmonner et rentrera dans une rage folle dès que quelqu'un aura découvert son plan.

Histoire : Après une vie d'aventure un peu partout en terre de Fangh, il décide de s'installer à son compte avec ses économies. Une fois ruiné il monte un plan machiavéliquement simple pour se venger. Il parvient à convaincre la compagnie de l'Orme en faisant passer ça pour une question d'honneur.

Équipement : Vieille tenue en cuir protectrice de l'époque où il était aventurier, ceinture huit fioles, hache une main d'artisan renommé.

Sa ceinture contient : breuvage catalysant, fiole de lumière, fumigène de Gluk, deux grenades alchimiques, fiole d'acide de Zormak, fiole aveuglante et fiole incendiaire. Il a promis les quatre derniers à la compagnie de l'Orme.

Autres rencontres

Les autres rencontres éventuelles comme la salamandre du volcan, la jeune vouivre, les hommes lézards des marais ou autres sont trouvable dans le nouveau pack bestiaire ou les documents des lieux correspondants.