

Angus McIntyre

Traduit de *The Crow's Nest* pages 5 et 6.

Héros, Chef du clan McIntyre

Histoire

Rares sont ceux, en dehors du clan McIntyre, qui ont déjà vu Angus, et plus rare encore sont ceux qui connaissent son véritable rang. Très peu d'éléments différencient en effet le chef des McIntyre de ses hommes, et c'est un fait qu'il apprécie. Angus a grandi en élevant des moutons. Il connaît les joies toutes simples d'une dure journée de labeur et il en est venu à aimer la terre qui le portait : libre et à l'abri des tumultes de la civilisation. Adolescent, il démontra de grands talents de tacticien lors de petits engagements et ses prouesses martiales rendaient ses hommes fiers de lui. Il défia son chef de clan précédent lors d'un match de boxe et devint ainsi le nouveau chef de guerre. Depuis, il a acquis le respect et l'admiration de son peuple.

Angus n'a que peu d'intérêts pour le reste du monde : il tient simplement à s'assurer que la souveraineté des McIntyre reste intacte. Il n'a pas reçu de réelle éducation, ne sait ni lire ni écrire, mais son esprit aiguisé lui permet de comprendre rapidement les choses. Il sait ainsi qu'un vaste monde s'étend au delà des frontières de son clan et il y sent une menace qui les frappera un jour ou l'autre, mais il a décidé de l'ignorer. Il a déjà rencontré Jacques McDuff plusieurs fois et pense avoir affaire à un homme d'honneur. Jacques lui a promis de laisser les McIntyre en paix du moment qu'ils ne causent pas d'ennuis. Angus n'aurait pu souhaiter meilleur arrangement.

Apparence

Angus est l'incarnation parfaite du noble sauvage : un être intelligent, perceptif et qui a opté pour une vie sauvage et naturelle. Il est gigantesque, avec des membres épais comme des troncs et ses cheveux sont coiffés en tresses. La plupart du temps, il ne porte que des sandales et un kilt décoré avec le tartan clanique. En période de guerre, il s'arme d'une grande claymore et recouvre son corps de guède.

Secrets

Jacques McDuff garde une place libre au parlement pour Angus McIntyre, ainsi que trois autres pour des membres de son clan. S'il reconnaît l'honorabilité de ce geste, Angus a toujours refusé cette offre ; qu'est-ce qu'un homme comme lui en ferait ?

Profil

Gaillardise : 4 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 3 Réputation : +34

Arcane : Charismatique

Langues : Accent des Highlands ; Avalonien.

Avantages : Dur à cuire ; Noble ; Volonté indomptable.



Sorcelleries & Ecoles d'escrime

McIntyre (Maître) : Coup puissant (Epée à deux mains) 5, Déchaîner 5, Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains) 5, Foncer 5, Voir le style 5.

Métiers

Chasseur : Déplacement silencieux 4, Guet-apens 4, Observation 4, Piéger 3, Pister 3, Qui-vive 4, Survie (landes/montagnes) 5/5, Tanner 3.

Commandement : Commander 4, Diplomatie 2, Galvaniser 4, Guet-apens 4, Intimidation 3, Logistique 2, Observation 4, Qui-vive 4, Stratégie 3, Tactique 4.

Paysan : Agriculture 2, Conduite d'attelage 2, Pêche 4, Perception du temps 2, Piéger 3, Sens de l'orientation 3, Vétérinaire 2.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 3, Course d'endurance 4, Course de vitesse 4 (ND : 35), Escalade 3 (ND : 32), Jeu de jambes 4 (ND : 30), Lancer 4, Nager 2 (ND : 30), Roulé-boulé 3 (ND : 32), Sauter 2 (ND : 30), Soulever 4.

Epée à deux mains : Attaque (Epée à deux mains) 5, Parade (Epée à deux mains) 3 (ND : 32).

Pugilat : Attaque (Pugilat) 5, Claque sur l'oreille 4, Direct 5, Jeu de jambes 4 (ND : 35), Uppercut 4.