



Sir Tristidik

Ex-chevalier dévoyé et sorcier, 35 ans

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

Compétences : Discrétion : 3. Érudition : 3. Milieu naturel : 3. Occultisme 5 (Discipline : Magie noire : 6 et Rituel : 6)

Perception : 3. Voyage : 2. Combat au contact : 5. Prouesses : 3

Avantage : Aisance financière, Alliée (Mevel, ancien écuyer) et Lettré

Revers : Rumeurs, Seul et Amour tragique

Traits de caractère : Discipliné / Replié

Combat : Attaque : 10 (Dégâts claymore : 4). Défense : 11 (Protection cotte de mailles sans cagoule : 2). Rapidité : 7

Potentiel de combat : 1

Vigueur : 10

Points de Survie : 3

Exaltation : 14 (acte mineur accompli pour 5 points)

Tableau État de Santé

Bon 0	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

Sir Tristidik fut un émérite combattant et meneur d'hommes. Instruit en plus, il était promis à un bel avenir. Officier, il servait la couronne de Taol-Kaer jusqu'au jour où son escouade fut attaquée par un feond proche des fagadairs, ces bêtes vampiriques issus de l'Aergewin. Celui-ci décima tout son groupe, et il fut le seul rescapé, blessé par profonde griffure à l'œil gauche qui faillit l'éborgner. Son œil fut sauvé miraculeusement. Parfois, il lui vient à l'esprit qu'il a été plutôt épargné quand il se souvient de l'air mauvais et satisfait que lui avait lancé la créature.

Il se rétablit mais sa vie, son être avait changé. Il sentit le besoin impérieux de se retirer de la société, de se cloîtrer dans l'obscurité de ses ruines (celles de l'angarde proche du chantier) proches de ses terres. Là, il comprit que la créature lui avait transmis des pouvoirs impies qu'il se devait d'user pour terrifier la région, malgré la lutte intérieure qu'il a menée au départ. Rompu, brisé, il dû s'y conformer, s'y résigner. Son ancien écuyer *Mevel* lui est resté fidèle et il lui apporte un lien, un soutien entre son refuge et le monde « extérieure ».

Contrôler les mealtags

Sir Tristidik peut contrôler une nuée de mealtags et les faire fondre sur ses opposants. Ceux-ci nichent au plus profond d'une crypte enfouie et oubliée de l'angarde. Pour l'attaque des mealtags (cf. Livre II, Voyages, p. 79), le meneur de jeu peut les faire attaquer avec la capacité spéciale *Nuée*. Les mealtags attaquent par groupe d'une dizaine de créatures. Le groupe entier compte près d'une trentaine d'individus.

Mevel, son ancien écuyer lui est dévoué corps et âme. Sir Tristidik a toujours été bon pour lui et de plus, il est affligé par l'état de solitude, et l'acharnement du sort qui le vise et tient à lui venir en aide, du mieux qu'il peut même s'il se doute que ces agissements sont loin d'être bons. C'est un homme agile, perspicace et très efficace. Un sens inné de la débrouillardise et de la discrétion. Armé, il ne se laisserait pas prendre sans opposer une résistance acharnée quitte à y laisser la vie. Il n'est pas sujet à l'inspiration de terreur que son maître peut exercer.

Les Pouvoirs d'un sorcier (cf. Livre II, Voyages, p. 71) s'utilise avec des points d'**Exaltation** et use du même tableau que le Miracle des Fidèles du Temple (cf. Livre I, Univers, p. 257) à l'aide de la *Discipline Magie noire*, passant le 2^{ème} degré.

Inspirer la terreur

En cas d'échec d'un jet de Résistance Mentale (14), le personnage acquiert une irrépressible envie de Fuite (séquelle). Plus de détails (cf. Livre I, Univers, p. 270 et 271).

Tandis que la *Discipline Rituel* permet de récupérer des points d'**Exaltation** comme avec la *Discipline Recueillement* (cf. Livre I, Univers, p. 258) ou lors d'accomplissement d'acte mineur, significatif ou majeur (cf. Livre I, Univers, p. 258).

Personnalité : sir Tristidik est devenu renfermé et isolé (Seul). On a beaucoup jaser sur sa disparition (on le considère d'ailleurs comme mort) et on raconte à son sujet les pires déboires (Rumeurs). Il a tout perdu dans cette tragédie comme l'amour platonique qu'il partageait avec Dame Evelyne et ceci l'attriste profondément ce qui le retient – encore quelques temps – dans le monde des sentiments, des humains.

Équipement : il possède ses propres armes et armures et une petite somme de 101 DG. En plus, il étudie et possède quelques parchemins au sujet des fagadairs qu'il relit sans cesse. Sans le savoir, ceci entretient chez lui sa condition et s'apparente à une sorte de rituel à la gloire du feond qui l'a infecté.