

# Le sang d'un prince

## Pré-tirés

### Taran, Forestier

Humain roturier forestier  
au service du duc Barahir de Margerac  
taille :6' 2", poids : 200 dr., age: 20 ans  
niveau : 4 (16,250 XP)  
+5% Sagittaire bien placé  
4ème fils d'un roturier forestier (FMM\*)  
culte de Dagda



Strength: 14	Body: 18
Dexterity: 16	Fatigue: 16
Constitution: 15	Carrying Capacity: 320 dr.
Appearance: 12	Military Ability: 7.1
Bardic Voice: 10	Command Level: 3.6
Intelligence: 19	PCF: 13.1
Wisdom: 12	
Charisma: 12.4	
Ferocity: 13	
Alignment: 10	

### Primitive Talent Magick

MKL: 1      Concentration: 4.9      PMF: 2.1

Sorts :

- détecter pistes
- Trouver Direction
- Retenir petits animaux
- Retenir Grands animaux
- charme-personne
- Cercle de protection
- Créer du feu

Weapons:	Blows	xWDF	% Parry	% Hit	Crit
Light	+2	3	-20	+20	-
Heavy	+1	4	-12	+18	-

Bonus armes <ul style="list-style-type: none"> <li>• arc long: +15%</li> <li>• lance: +8%</li> <li>• hache: +8%</li> <li>• épée longue: +9%</li> </ul>	Dodge bonus: -22 % Active shield parry: -18 %
--	--

## Équipement

- Arc long
- lance
- hache
- épée longue
- armure de cuir

## Background

Confié dès sa naissance à sa famille adoptive, Taran n'a pas connu ses parents, tout comme sa famille adoptive qui n'a jamais connu leur identité, ne récupérant l'enfant qu'à la demande d'un druide de Dagda. Taran grandit dans le duché de Margerac et devint, comme son nouveau père, forestier du duc Barahir. Le seigneur Marc a fait appel à lui pour le guider vers les Terres du Nord. Taran est quelqu'un de discret et de silencieux, ne parlant rarement. Ceux qui le connaissent le considèrent comme un solitaire qui préfère la compagnie des animaux sauvages à celle des hommes.

# Morín Cœur de Pierre, arbalétrier

Nain arbalétrier

mercenaire louant ses services

taille : 4', poids : 75 dr., age: 65 ans

niveau : 8 (16,250 XP)

- Excellent sense of hearing
- Heavy drinker
- Arachnophobia



Strength:	20	Body:	24
Dexterity:	13	Fatigue :	18
Constitution:	13	Carrying Capacity:	200 dr.
Appearance:	16	Military Ability:	9.2
Bardic Voice:	10	Command Level:	5
Intelligence:	16	PCF:	17.6
Wisdom:	15		
Charisma:	18		
Ferocity:	16		
Alignment:	7		

## Compétences Nain

- vision de nuit
- Serrures ouverture: 35%
- Détecter des pièges: 65%
- Désamorcer les pièges: 30%
- Cacher dans l'ombre: 30%
- Se déplacer silencieusement: -15%
- esquive: -5%
- Aucun jet de moral sous terre
- Magie résistant: sauvegarde à quatre niveaux supérieurs
- Vitesse de Forage: x6

Weapons:	Blows	xWDF	% Parry	% Hit	Crit
Light	+3	4	-25	+25	-
Heavy	+2	4	-17	+22	-

Bonus armes	Dodge bonus:	-28%
• pic à 2 mains: +16%	Active shield parry:	-25%

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• marteau de guerre Nain: +10%</li><li>• bouclier: -18%</li><li>• arbalète lourde: +13%</li><li>• hache: +13%</li></ul> |  |
|---|--|

## Équipement

- Pic à 2 mains
- Marteau de guerre Nain
- bouclier
- arbalète lourde
- hache
- cotte de mailles
- casque
- poney

## Background

Solitude : c'est le mot qui caractérise sans doute le mieux la vie de Morín, dernier rescapé de la Maison Taillefer des Monts de l'oubli désormais disparue. Ce n'est cependant pas la morgue qui caractérise souvent les Nains qui explique cet état de fait mais bien le sentiment qu'il a toujours ressenti au fond de lui de ne pas trouver d'êtres qui le comprennent ni qui partagent ses opinions.

Vivant comme un paria sans mesnie depuis les guerres qui ont anéanti son royaume, Morín vit en offrant son bras au plus offrant.

Marc l'a engagé en raison que rien ne peut le relier à la mesnie de Quinqueroiy.

# Marc de Quinqueroy, chevalier en titre

Chevalier du duché de Margerac, humain

niveau : 10 (237,000 XP)

taille : 6' 2", poids : 190 dr., age: 35 ans

Cancer, aspect neutre

cousin du duc Barahir de Margerac

culte de Dagda



Strength: 20 (16)	Body: 47
Dexterity: 19	Fatigue: 40
Constitution: 13	Carrying Capacity: 703 dr.
Appearance: 18	Military Ability: 12.9
Bardic Voice: 19	Command Level: 7.435
Intelligence: 15	PCF: 33.67
Wisdom: 9	Honor points: 766
Charisma: 32 / 30	Status: 70
Ferocity: 20 (16)	Basic Influence Factor: 103
Alignment: 8	Romance Factor: 132

Weapons:	Blows	xWDF	% Parry	% Hit	Crit
Light	+7	6	-38	+38	-
Heavy	+6	6	-32	+28	-

Bonus armes <ul style="list-style-type: none"><li>Lance: +11%</li><li>épée large: +15%</li><li>marteau de guerre: +12%</li><li>épée longue: +12%</li><li>masse: +10%</li></ul>	Dodge bonus: -46% Active shield parry: -40%
--	--

## Équipement

- cuirasse
- heaume
- gantelets de fer
- bouclier

- épée longue
- épée large
- marteau de guerre
- Lance

## Cheval

Nom : Altane

Type : superb heavy warhorse, chestnut

## Background

Marc est issu d'une famille noble. Cousin du duc, c'est aussi un chevalier reconnu par ses pairs comme étant un homme de courage et de valeur qui possède des talents indéniables de tacticiens et de stratège sur les champs de bataille.

Barahir a aussitôt pensé à lui pour mener à bien cette mission sensible, comptant autant sur ses valeurs guerrières que sur son savoir faire diplomatique.

Marc, en tant qu'homme d'expérience, a décidé de monter un groupe au lien peu ténu avec le pouvoir ducal si l'opération devait mal tourner, quitte à recruter des personnes aux objectifs et aux valeurs disparates.

# Ian MacBruann, guerrier Celte

Guerrier celte  
 mercenaire louant ses services  
 Taille : 6'1", poids 190 dr, age: 29 ans  
 niveau 7 : (95,000 XP)  
 horoscope : Taureau, aspect neutre  
 1<sup>er</sup> fils d'un forgeron armurier  
 culte de Beli Mohr



Dexterity: 17	Body: 24
Strength: 18	Fatigue: 39
Constitution: 17	Carrying Capacity: 352 dr.
Appearance: 14	Personal Combat Factor: 17.5
Bardic Voice: 13	Military Ability: 8.9
Intelligence: 15	Command Level: 4
Wisdom: 10	Basic Influence Factor: 27
Charisma: 13	Honor points: 270
Alignment: 12	Status points: 15
Ferocity: 16	

Weapons:	Blows	xWDF	% Parry	% Hit	Crit
Light	+3	4	-25	+25	-
Heavy	+2	4	-17	+22	-

Bonus armes <ul style="list-style-type: none"> <li>• hache de guerre +19 %</li> <li>• Javelot +12 %</li> <li>• Saex +7 %</li> <li>• Claymore +8 %</li> </ul>	Dodge bonus: -28 % Active shield parry: -25 %
--	--

## Équipement

- hache de guerre
- deux javelots
- bouclier,
- Saex
- casque à cornes
- cuirasse en cuir

## Cheval

Nom : Kyll

Type: Superb medium warhorse

### Background

C'est une scène de violence qui marque les premiers instants, de Ian. Son village subissant les attaques répétées des hordes d'Orcs ou des autres clans barbares jusqu'au jour funeste où celui-ci est totalement pillé et détruit. Les rares survivants sont alors emmenés comme esclaves à la forteresse du nord de Penmarch. En tant que prisonnier de guerre, Ian devait être sacrifié à Lugh mais il parvint à s'échapper de sa geôle et à fuir vers le sud.

Depuis plusieurs années, Ian vend ses services comme mercenaire pour vivre et il a accepté la proposition du seigneur Marc pour l'accompagner dans les Terres Sauvages qu'il a déjà traversées jadis.

Au premier abord, Ian apparaîtra facilement comme le barbare dans toute sa caricature, violent, parlant fort, avide d'or et de gloire, ce qui n'est pas complètement faux, mais un observateur plus attentif saura déceler sous cette apparence une nature plus complexe, tourmentée par les persécutions qu'il a subi mais aussi capable de sentiments rarement mis en valeur chez ses proches, tels que la mansuétude. Difficile néanmoins de les distinguer lorsqu'il entre en frénésie et que son unique moyen d'expression reste la hache de guerre qu'il manie avec une rage féroce...



# Mäelle, voleuse

Voleuse niveau 4 (16,300, +25%)  
 En quête d'argent et de vengeance  
 Taille : 5'11", poids 160 dr, age: 26 ans  
 horoscope: bélier, bien placé  
 culte : Beli Mohr



Dexterity: 18	Body: 17
Strength: 11	Fatigue: 16
Constitution: 14	Personal Combat Factor: 13.95
Appearance: 18	Military Ability: 5.8
Bardic Voice: 12	Command Level: 3
Intelligence: 19	Carrying Capacity: 255 dr.
Wisdom: 13	
Charisma: 12	
Alignment: 14	
Ferocity: 13	

## Compétences voleur

- Détection des pièges: 47
- Désamorcer les pièges: 17
- Crochetage: 17
- Vol à la tire: 15
- Déplacement silencieux: -9
- Cacher dans l'ombre: 15
- Risque de découverte: 35/10

Weapons:	Blows	xWDF	% Parry	% Hit	Crit
Light	+2	3	-20	+20	-
Heavy	+1	4	-12	+18	-

Bonus armes	Dodge bonus: -22 %
• poignard de voleur +4	Active shield parry: --
• Saex +7	
• arc court +7	

## Équipement

- Armure de cuirasse
- poignard de voleur
- arc court + 20 flèches
- grappin
- 50' mince corde

## Background

C'est dans la misère mais aussi dans la joie qu'a été élevé Mäelle, dans un hameau proche de Quinquerooy, au sein d'une famille aux revenus modestes, adepte du culte de Beli Mohr. Dès l'enfance, ses parents l'ont confiés aux druides pour qu'elle devienne une adepte du culte.

Malheureusement, les chevaliers de l'Ordre du Glavius Deï ont effectué une rafle dans son village sur ordre de l'Inquisition. Les druides et les adeptes furent tous exécutés. Seule Mäelle fut épargnée après avoir subit les derniers outrages des dix répurgateurs.

Par la suite, Mäelle s'enfuit de son village pour arriver à Quinquerooy où elle se prostitua quelque temps pour survivre avant d'être pris son l'aile d'un mentor qui lui appris comment détrousser ses semblables.

Marc a décidé de la prendre dans son groupe pour extorquer des informations dans les villes où il devra se rendre et se charger de la sale besogne si besoin.

# Goadred, chevalier errant

Chevalier niveau 6 (51,720 XP)

En recherche d'un seigneur et d'une mesnie

Taille : 6'4", poids : 210 dr., age: 20 ans

horoscope: poisson bien placé

7ème fils d'un seigneur de guerre

culte de Dagda



Dexterity: 15	Body: 20
Strength: 19	Fatigue: 26
Constitution: 12	Personal Combat Factor: 16.14
Appearance: 16	Military Ability: 8.76
Bardic Voice: 18	Command Level: 5
Intelligence: 13	Carrying Capacity: 336 dr.
Wisdom: 17	Basic Influence Factor: 25.6
Charisma: 20.6	Honor points: 50
Alignment: 10	Status points: 10
Ferocity: 15	

Weapons:	Blows	xWDF	% Parry	% Hit	Crit
Light	+2	4	-22	+22	-
Heavy	+1	4	-15	+20	-

Bonus armes <ul style="list-style-type: none"> <li>• Morning Star 12</li> <li>• Épée longue 12</li> <li>• Hache de guerre 9</li> <li>• lance 9</li> <li>• dague 6</li> <li>• bouclier -12</li> </ul>	Dodge bonus: -25 Active shield parry: -20
--	--

## Équipement

- Morning Star
- Épée longue

- Hache de guerre
- lance
- dague
- bouclier
- Cotte de mailles supérieure
- casque Norman et coiffe

## Cheval

Nom : Murdock

Type : medium warhorse, palamino

## Background

C'est peu de chose que de dire que la vie de Goadred a été mouvementée. Depuis aussi loin qu'il s'en souvienne, il a toujours vu son père guerroyer, que ce soit contre les Orcs ou contre d'autres seigneurs rivaux. Dès qu'il a su monter à cheval et manier une arme, Goadred a été de tous les combats, de toutes les embuscades ou escarmouches.

Lorsque son père a été tué par un pierrier, il a dû quitter sa mesnie étant le dernier fils de la lignée car ses autres frères lui ont rapidement fait comprendre qu'il n'y aurait ni terre ni avenir s'il restait.

Depuis, Goadred parcourt les duchés en quête d'un suzerain et de terres. L'occasion de se battre à côté du seigneur Marc lui fait espérer qu'en étant bien remarqué, qu'il puisse rentrer définitivement à son service.