

HISTORIQUE

Vous êtes né serf à Vilmir et vous avez vécu une enfance de misère avec votre famille. Votre destin était de reprendre le servage et de trimer pour la classe dirigeante du royaume. Vous faisiez du braconnage pour nourrir votre famille quand vous avez été pris en chasse. Si l'on vous attrapait, c'était la potence. Vous avez donc fuit vers Ilmorla, laissant tout derrière vous.

Une fois en Ilmorla vous avez vécu par le vagabondage, puis au fur et à mesure, vous avez commencé à trouver des objets, puis à les revendre pour en acheter d'autres de plus grande valeur. Vous transportiez des messages et colportiez des nouvelles. Depuis vous voyagez sur les routes d'Ilmorla, et vous voilà à Karlaak, aujourd'hui.

Récemment, de nombreux réfugiés venus du désert des Larmes se sont présentés en ville pour demander protection. Ils sont poursuivis par des Elenoins, des démons guerrière cannibales. Ces démons sont plusieurs milliers et la ville se prépare donc à un siège. Des messagers ont été envoyés aux autres cité-état d'Ilmorla pour leur demander du renfort.

Vous étiez prêt à partir, mais vous avez été convoqué par la Grande Prêtresse de Lassa (Dame Élémentaire de l'Air), Dabrylla. Selon elle, il existe d'autres démons qui sont les ennemis mortels des Elenoins. Cependant le sortilège qui les invoquerait s'est perdu lors du Sac d'Imrryr. Il git sur le *Gwakoni* dans les profondeurs du Vieil Océan.

Le plan de la prêtresse est de prendre un navire jusqu'au lieu où les navires ont coulés et de rechercher le grimoire. Elle vous a demandé de l'accompagner car votre connaissance d'Ilmorla pourra être utile et comme vous aimez votre pays d'adoption, vous avez accepté de l'aider.

Les points de Héros

Seconde chance : peut relancer n'importe quel jet ou obliger un adversaire à relancer n'importe quel jet

Coup oblique : rend une blessure grave en blessure sérieuse.

Chance du héros : altération d'une intrigue de scénario.