



## **HISTORIQUE**

Vous êtes né à Nadsokor d'une mère prostituée et de père inconnu. Votre mère était une esclave et vous a légué son statut. Vous avez été éduqué pour être un mendiant. Entre 12 et 16 ans, vous avez voyagé avec votre maître et d'autres mendiants à travers Ilmorla et Vilmir pour gagner de l'argent en mendiant, volant, pillant voir en tuant.

Un jour, votre équipe a été attrapée par des miliciens vilmiriens et condamné à mort. Vous êtes parvenu à vous échapper mais sans les autres. Vous êtes revenu à Nadsokor où avez été reconnu comme libre puisque vous aviez survécu.

Avec le temps, vous êtes devenu un meneur d'hommes et on vous a envoyé à Karlaak pour y diriger la cour des miracles (et espionner les autorités de la ville). Vous vous en êtes bien acquitté jusqu'à 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 vous disiez que c'était le moment de partir de la ville, 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. En échange de votre aide pour sortir de la ville et pour le voyage, elle vous a promis le soutien inconditionnel du clergé de Lassa pour votre cour des Miracles. Y voyant une opportunité politique, vous avez accepté.

### **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.

### **Prouesses**