

HISTORIQUE

Le désert des larmes est une grande étendue désertique sur le continent nord. Vous êtes né dans une tribu qui vivait près d'une oasis. Les difficiles conditions de vie ont fait de vous un combattant. A votre majorité, vous avez profité du passage d'une caravane marchande pour vous y faire engager comme garde. Par la suite, vous avez loué vos talents martiaux comme mercenaire.

Vous avez acquis une belle réputation en ramenant un criminel dont la tête a été mise à prix à Karlaak. Votre récente célébrité vous a valu quelques contrats intéressants. 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 alliez spontanément proposer comme soldat, 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. Pour aider votre peuple et gagner une récompense substantielle quand vous aurez sauvé la ville, 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.