

Nom

Joseph Bartho

Etat

0

Compétences :

Condition physique
Bûcheronnage
Jeu
Tir

Logique

0

Muscles

+

Réflexes

-

Influence

0

Inventaire :

Hache
Corde
Allumettes
Pipe et tabac
Fusil (3 balles)
Poudre

Background :

Ce grand gaillard aime la vie simple, une pipe au petit matin d'hiver devant un feu mourrant, voilà le bonheur pour lui. Mais il faut bien gagner sa vie et le tabac était une prime facile chez les bûcherons et puis c'était ça ou porcher alors...

Nom

Marin Lahaye

Etat

0

Compétences :

Intendance
Alchimie
Médecine
Culture

Logique

+

Muscles

-

Réflexes

0

Influence

0

Inventaire :

Hache
Lunettes
Flasque d'alcool
Trousse médicale

Background :

Après des études à droite à gauche, les taxes eurent raison de ses biens, il dû s'engager comme bûcheron pour éviter de plus gros problèmes. A peine avait-il jeté un oeil sur lui qu'Antôn l'avait déjà dans le nez, le greffier n'aimait pas les intellectuels capables de mettre leur nez dans ses livres.

Nom

Eloi Wolff

Etat

0

Compétences :

Dressage
Pistage
Sens aiguisé
Survie

Logique

++

Muscles

-

Réflexes

+

Influence

--

Inventaire :

Hache
Manteau de laine
Porte-bonheur
Pistolet (1 balle)

Background :

Chassée de son village soi-disant pour sorcellerie, la vie dans la forêt maudite du royaume paru normale pour cette fille de 24 ans. Proche des animaux et de la nature, elle se montre maussade et taciturne avec les êtres humains.

Nom

Margot Mery

Etat

0

Compétences :

Bagarre
Baratin
Bricolage
Exploration

Logique

0

Muscles

0

Réflexes

-

Influence

+

Inventaire :

Hache
Flasque d'alcool
Alumettes
Lampe
Journalier

Background :

Après un refus d'épousaille, la jeune femme pris la clef des champs. Intrépide et débrouillarde, elle voyagea trois ans avant d'arriver à Albourg où, suite à quelques verres, elle signa le contrat d'Antôn.

Nom

Marius Kesve

Etat

0

Compétences :

Baratin
Jeu
Magie
Sens aiguisé

Logique

+

Muscles

0

Réflexes

+

Influence

--

Inventaire :

Hache
Briquet magique
Lampe
Gants de cuir riches
Couteau

Background :

Jeune et arrogant, il pense que ses notions de base en magie lui donne une supériorité sur tous. Antôn, Arstone et Bastie l'aurait bien envoyer se faire voir mais un apprenti mage ça ne se refuse pas.

Nom

Lanlin
"Preste-main"

Etat

0

Compétences :

Discrétion
Evasion
Esquive
Grimage

Logique

+

Muscles

-

Réflexes

+

Influence

-

Inventaire :

Hache
Boussole
Crochet
Briquet Lampe

Background :

Née et élevé dans la rue, l'adolescent n'a connu que la misère et le vol. Attrappé un jour par la garde, il choisit les bûcherons plutôt que la prison. Il appréhende énormément car il ne sait ni ce qui l'attend, ni comment sont traités les voleur là-bas.