

# Les Personnages non Joueurs

## Astuces

Voici une liste de conseils que je vous donne pour former votre personnage et votre équipe. Ce n'est pas un absolu et vous n'êtes pas obligé de les suivre.

- La **Perception** est une compétence indispensable qu'il vous faut avoir absolument au niveau Maître ou plus. Ça permet de trouver les boutons et portes cachés très facilement. C'est parfois assez pénible comme ça alors n'en rajoutez pas !
- Prenez une équipe qui peut avoir un Maître en **magie du Corps**. Ceci permet d'avoir les sorts de Régénération et de protection contre la Magie. Le premier sort vous permet d'avoir des points de vie non-stop durant son activation et le nombre de points de vie restauré par tour de jeu en mode Grand Maître est simplement phénoménal. Le sort de protection de la Magie vous permet d'être immunisé contre l'éradication et la mort.
- Donnez un maximum de **compétences magiques** à votre personnage, même si vous ne les utilisez pas au départ. La magie est de loin ce qu'il y a de plus cher à acquérir dans le jeu. De l'argent c'est de l'argent, c'est le nerf de la guerre, surtout au début. Lorsque vous donnez une magie à un personnage vous recevez automatiquement les deux premiers sorts de base. Vous pouvez aussi donner des compétences cher à acquérir comme l'**Apprentissage** ou la **Méditation**.
- Dans votre équipe, ayez quelqu'un qui peut passer Maître dans la **magie de l'Air**, pour qu'il puisse avoir les sorts de vol et d'invisibilité et accessoirement le sort de "Wizard Eye". Le sort d'invisibilité vous permet de faire les quêtes très rapidement sans vous battre, car parfois vous ne pouvez pas affronter les monstres dans un donjon, dû à votre manque d'expérience, c'est-à-dire un nombre de points de vie très faible. Voler permet d'aller plus vite ou d'atteindre des endroits qui ne sont pas accessibles autrement.
- Essayez aussi d'avoir un personnage qui puisse monter Maître dans la **magie de l'Eau**. Comme ça, vous pouvez avoir le sort des "Town Portals". C'est très utile pour les quêtes ou le temps est vital. Vous perdez vite une semaine à voyager entre les régions (le temps, c'est des points de score :). Le Town Portal en niveau Grand Maître vous permet aussi de vous éclipser d'un combat trop rude de même que le sort des Balises (Grand Maître uniquement).
- Ne vous focalisez pas sur la compétence Marchandage, c'est inutile. Vous avez normalement bien assez d'or dans le jeu. Cette compétence est utile uniquement au départ quand vous n'avez pas grand chose, par la suite vous aurez tellement d'or que vous ne saurez plus comment le dépenser. Moi après la deuxième région visitée je croule littéralement sous l'or. Si vraiment vous êtes à court lisez la section concernée dans le fichier des *Astuces*.
- Mettez l'attribut vitesse au minimum (9) car vous pouvez faire une quête dans la région de départ qui a comme gain une potion de vitesse (+50 à votre attribut de façon permanente).

## Création de votre personnage

La première chose à faire pour démarrer le jeu c'est de créer votre personnage principal. Contrairement aux volets précédents des Might and Magic, vous n'avez qu'un seul personnage dans votre équipe au départ. Vous pourrez par la suite, si vous le voulez, engager des compagnons de route (surnommé des PNJ).

Pour vous aider un peu je vous propose une configuration toute faite pour chaque classe. J'ai fait cette liste de classe d'après la configuration qui me paraît optimal pour **mon** style de jeu. Je vous répète que vous n'êtes pas obligé de suivre cette démarche. La répartition de points dans les attributs est en fonction des bonus de chaque classe.

### Knight

Ils sont orientés armes et armures, ils sont capables d'atteindre un très haut niveau dans les compétences guerrières. En contrepartie, ils sont totalement incapables d'apprendre le moindre sort. Leur endurance et leurs points de vie sont énormes mais secondent les Trolls dans le domaine.

<b>Force</b>	<b>15</b>	<b>Dextérité</b>	<b>15</b>
<b>Intelligence</b>	<b>9</b>	<b>Vitesse</b>	<b>15</b>
<b>Personnalité</b>	<b>9</b>	<b>Chance</b>	<b>9</b>
<b>Endurance</b>	<b>20</b>		
<b>Compétences</b>	Arc et Musculation		

Je prends les arcs car c'est une compétence indispensable à toutes les classes.

### Troll

Les Trolls sont les combattants les plus résistants au combat. Ils ont un potentiel de points de vie absolument phénoménal. Ils commencent dès le départ avec un nombre de points de vie totalement immoral, en plus ils ont la capacité de se régénérer automatiquement sans l'aide de la magie. C'est d'ailleurs la seule classe qui peut monter cette compétence au niveau grand maître. Ils sont capables de faire usage de toutes les armes mais avec une nette préférence pour la masse. Comme les chevaliers ils sont totalement incapables d'avoir accès à la magie !

<b>Force</b>	<b>34</b>	<b>Dextérité</b>	<b>10</b>
<b>Intelligence</b>	<b>5</b>	<b>Vitesse</b>	11
<b>Personnalité</b>	<b>5</b>	<b>Chance</b>	<b>9</b>
<b>Endurance</b>	<b>34</b>		
<b>Compétences</b>	Arc et Musculation		

Dans le jeu vous pouvez trouver des masses très intéressantes pour votre Troll mais aussi des gourdins artefact qui s'ajustent à merveille pour un Troll.

### Minotaure

Ce sont des combattants avec des capacités limitées dans les magies cléricales. Ils peuvent faire usage de toutes les armes mais avec une nette préférence pour les haches. Tous les types d'armures sont à leur disposition, ils ne peuvent pas porter de casque.

<b>Force</b>	<b>30</b>	<b>Dextérité</b>	<b>15</b>
<b>Intelligence</b>	<b>5</b>	<b>Vitesse</b>	<b>15</b>
<b>Personnalité</b>	<b>9</b>	<b>Chance</b>	<b>9</b>
<b>Endurance</b>	<b>15</b>		
<b>Compétences</b>	Armsmaster et Musculation		

Comme ce sont de médiocres lanceurs de sorts je les préconise principalement pour le combat avec des armes ! Diminuer leur attribut personnalité n'est pas trop une catastrophe.

### Dark Elf

Les Dark Elfs sont des elfes qui ont choisit de prendre le chemin de l'ombre. Ils possèdent une classe de magie spécialisée pour leur race. Ils sont relativement bons combattants et spécialement avec des arcs. Par ailleurs ils sont capables de bien maîtriser les magies des élémentaires. Cette classe est une parfaite combinaison entre un guerrier et un sorcier.

<b>Force</b>	11	<b>Dextérité</b>	<b>30</b>
<b>Intelligence</b>	<b>18</b>	<b>Vitesse</b>	<b>15</b>
<b>Personnalité</b>	<b>9</b>	<b>Chance</b>	<b>9</b>
<b>Endurance</b>	7		
<b>Compétences</b>	Magie du Feu et de l'Air		

Je crée délibérément un personnage axé sur la magie au départ car c'est cela qui coûte le plus cher. Par la suite il deviendra aussi un guerrier.

### Vampire

Anciennement se sont des humains. Ils ont choisit cette nouvelle forme pour avoir plus de pouvoir. Les vampires sont de redoutables combattants à la dague et sont de très bons lanceurs de sorts dans les magies cléricales. Mais par-dessus tout ils sont porteurs de leurs magies propres.

<b>Force</b>	11	<b>Dextérité</b>	11
<b>Intelligence</b>	9	<b>Vitesse</b>	11
<b>Personnalité</b>	21	<b>Chance</b>	9
<b>Endurance</b>	20		
<b>Compétences</b>	Magie de l'Esprit et Régénération		

La magie est le plus important, pour la deuxième compétence vous êtes totalement libre de choisir. J'ai délibérément mis les points supplémentaires dans la personnalité pour avoir plus de mana et dans l'endurance pour avoir un peu plus de points de vie.

### Nécromancien

Les nécromanciens sont des magiciens qui ont succombé à la tentation du chemin de l'Ombre. Ils sont les grands maîtres dans les magies des élémentaires et peuvent bien sûr faire usage de la très puissante magie noire. Leur seul gros défaut c'est d'être de très mauvais combattants et un physique déplorable.

<b>Force</b>	11	<b>Dextérité</b>	11
<b>Intelligence</b>	21	<b>Vitesse</b>	11
<b>Personnalité</b>	9	<b>Chance</b>	9
<b>Endurance</b>	20		
<b>Compétences</b>	Magie de l'Air et de l'Eau		

L'Intelligence est absolument cruciale pour cette classe. Vous devez absolument arriver à un niveau de base de 50 dans cet attribut. L'endurance est importante car les nécromanciens sont de très mauvaise constitution.

### Clerc

Les clercs sont des gens saints lanceurs de sort, aventureux. Avant de quitter les bancs des monastères, les clercs apprennent les arts du combat et des techniques de base de guérisons. Lors de leurs périples ils deviendront de formidables lanceurs de sort dans les magies cléricales. Ils pourront aussi choisir d'apprendre la magie du chemin de la Lumière. Cette magie avec celle du chemin de l'ombre étant les magies les plus puissantes de Jadame.

<b>Force</b>	11	<b>Dextérité</b>	11
<b>Intelligence</b>	9	<b>Vitesse</b>	11
<b>Personnalité</b>	21	<b>Chance</b>	9
<b>Endurance</b>	20		
<b>Compétences</b>	Magie du Spiritisme et de l'Esprit		

La personnalité est absolument cruciale pour cette classe. Vous devez absolument arriver à un niveau de base de 50 dans cet attribut. L'endurance est important car les clercs sont de très mauvaise constitution.

### Les Dragons

Les dragons sont des PNJ uniquement et un peu différents des autres joueurs. Ce sont les créatures les plus puissantes que vous pouvez engager dans votre équipe. Cette classe n'est pas disponible au départ. Ils font des dégâts énormes dès le départ du jeu. Voici quelques astuces que vous devez garder à l'esprit pour optimiser votre dragon :

- *Equipement* : Les dragons peuvent uniquement porter des bagues et une amulette. Tous gantelets, armures ou armes seront impossible à équiper.
- *Les points de magie* (mana) : Les dragons sont de véritable réservoir à mana, ils peuvent avoir un nombre de points de mana bien supérieur à toutes les autres classes. Les points de magie sont directement liés au niveau, à l'Intelligence et au niveau de la compétence en Méditation.
- *Combats* : Comme le dragon n'a pas d'arme il crache du feu (dégâts physiques et non de feu ici). C'est la même arme en mêlée ou à distance. Les dégâts du dragon sont directement liés à sa compétence de dragon. Plus vous montez cette compétence plus votre dragon fera des ravages. La force et la dextérité ne rentrent pas en ligne de compte pour cette classe.

La dextérité devrait affecter la chance de toucher son adversaire, mais un bug fait que les dragons ne manquent jamais leurs cibles. Les seuls attributs important pour le dragon sont l'Intelligence (pour la magie), l'Endurance (pour les points de vie), la Vitesse (pour tirer plus vite<sup>1</sup>) et la Chance pour éviter des pièges et des sorts (jet de sauvegarde).

Une attaque standard d'un dragon ignore toutes les résistances de votre adversaire. Cela rend l'attaque de base extrêmement puissante. La deuxième habilité du dragon "Flame Blast" est considérée comme un sort de feu, son seul avantage est son effet d'air, mais il coûte des points de mana. Cela rend se sort plus que discutable vis à vis de l'attaque de base.

Plus vous avez de dragon dans votre équipe plus le jeu sera simple. Pour ma part j'ai fait une partie avec deux dragons, et ils faisaient toujours 90% du travail, sauf quand mes lanceurs de sort s'en mêlaient. Mais attention, si vous faite qu'une équipe de dragons vous risquez de perdre des compétences critiques et très utile. Un mélange des races et classes est nettement préférable.

Pour faire bien les choses je dirai qui si vous devez créer un Dragon comme personnage de base, la table des attributs de départ serait comme suit :

Niveau	Force	Endurance	Intelligence	Personnalité	Dextérité	Vitesse	Chance
<b>Minimum</b>	9	12	12	5	5	9	9
<b>Départ</b>	11	14**	14**	7*	7*	11	11
<b>Maximum</b>	30	35	35	15	15	25	25

\*\* Coûte 1 point pour incrémenter l'attribut de 2 points. Je fais cela car à mon avis le Dragon et très proche du Troll en ce qui concerne l'Endurance et de Nécromancien en ce qui concerne l'Intelligence. Par contre comme il est gros il est lent à la base et pas très précis, donc le \* coûte 2 points pour incrémenter de 1 point. La force peut monter plus haut que 25 car j'estime que les Dragons sont quand même très robustes, résultat je propose un plafond à 30.

<b>Force</b>	11	<b>Dextérité</b>	5
<b>Intelligence</b>	34	<b>Vitesse</b>	10
<b>Personnalité</b>	5	<b>Chance</b>	9
<b>Endurance</b>	34		
<b>Compétences</b>	Musculature et Méditation		

Le Dragon commence avec la compétence de Dragon et Perception, donc comme suppléments je propose musculature. Vous pouvez trouver deux sauvegarde sur mon site Web sur la page de [téléchargement](#) avec des **dragons** comme personnage de départ.

<sup>1</sup> Les dragons ont une vitesse d'attaque très grande, l'attribut de vitesse influence très peu leur capacité de récupération.


## Les Personnages

Il s'agit bien ici des personnages que vous pouvez incorporer dans votre équipe et non des personnages qui se promènent ou se trouve dans les maisons à Jadame. Les personnages sont triés par classes et par niveau. La fiche technique me paraît assez complète et parlante par elle-même, alors faite votre choix.

Une fois que vous avez recruté un PNJ, mais que vous ne l'avez pas incorporé dans votre équipe il se rendra directement dans la Taverne des aventuriers de Blood Drop à *Dagger Wound Island* ou dans celle de la ville de *Ravenshore*.

Pour pouvoir recruter un PNJ vous devez avoir fait un certain nombre d'action. La plupart du temps l'engagement d'un PNJ est lié à votre avance dans le jeu et la résolution des quêtes principales. Dans certains autres cas se sont des quêtes annexes qui motivent le PNJ. Enfin il y a toujours des PNJ prêts à vous suivre. L'expérience de votre personnage principal n'influence en rien l'engagement d'un PNJ.

## Les Knights

	<b>Nom</b>	<b>Simon Templar</b>		<b>Expérience</b>	10'000		
	<b>Age</b>	24		<b>Points de vie</b>	75		
	<b>Genre</b>	Mâle		<b>Mana</b>	0		
	<b>Classe</b>	Knight		<b>Points de développement</b>	14		
	<b>Niveau</b>	5		<b>Armure</b>	42		
	<p>Quand Simon Templar était petit, les aînés de son village ont vite vu qu'il n'était pas destiné à des activités intellectuelles. En l'encourageant à poser son crayon et à prendre l'épée, ils ont fait de lui le soldat que nous connaissons.</p> <p><b>Recrutement</b> : Vous le trouvez à l'entrée du temple abandonné à <i>Dagger Wound Island</i>. Il se joint à vous dans toutes les conditions.</p>						
Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	20	<b>Dextérité</b>	15	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	9	<b>Vitesse</b>	15	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	9	<b>Chance</b>	10	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	17			<b>Terre</b>	0		
Compétences							
Arc	1	Cotte de Maille	1	Armsmaster	2		
Masse	1	Plaques	2	Musculation	1		
Lance	2	Bouclier	1	Réparation	2		



**Nom** **Leane Stormlance**  
**Age** 33  
**Genre** Femelle  
**Classe** Knight  
**Niveau** 15

**Expérience** 105'000  
**Points de vie** 135  
**Mana** 0  
**Points de développement** 19  
**Armure** 87

Fille de *Blazen Stormlance*, *Leane* a passé toute son enfance à jouer avec des épées comme d'autres filles jouaient à la poupée. Aujourd'hui guerrière de grande renommée, elle manie l'épée sous vos ordres.

**Recrutement** : Elle habite dans la maison **16** à *Garrote Gorge*. Elle vous suit lorsque vous avez guéri son père.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	30	<b>Dextérité</b>	15	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	13	<b>Vitesse</b>	19	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	15	<b>Chance</b>	9	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	23			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Arc	3	Cotte de Maille	3	Musculation	1
Masse	3	Plaques	4e	Identification Monstre	1
Lance	4e	Bouclier	3	Désamorçage	1
Epée	4e	Armsmaster	4e	Perception	1
				Réparation	4e



**Nom** **Nelix Uriel**  
**Age** 38  
**Genre** Mâle  
**Classe** Champion  
**Niveau** 30

**Expérience** 435'000  
**Points de vie** 339  
**Mana** 0  
**Points de développement** 39  
**Armure** 93

Pour *Charles Quixote*, l'alliance était l'occasion de motiver certains de ses adeptes avec un peu d'aventure. *Nelix Uriel* avait un peu trop le monopole de la chasse aux dragons à son goût. Avec cette idée en tête, il a donné au chevalier la permission de vous suivre dans votre grande quête.

**Recrutement** : *Nelix Uriel* habite dans la maison **7** à *Garrote Gorge*. Il vous suit lorsque vous êtes allié aux Dragons Hunters de Garrote Gorge.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	30	<b>Dextérité</b>	24	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	13	<b>Vitesse</b>	19	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	15	<b>Chance</b>	18	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	23			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Arc	6e	Cottes de Maille	4e	Musculation	4
Masse	4e	Plaques	6e	Désamorçage	2
Lance	6e	Bouclier	5e	Perception	4
Epée	8m	Armsmaster	4e	Réparation	4e



**Nom** **Tempus**  
**Age** 44  
**Genre** Mâle  
**Classe** Champion  
**Niveau** 50

**Expérience** 1'225'000  
**Points de vie** 507  
**Mana** 0  
**Points de développement** 54  
**Armure** 143

Chez les chasseurs de dragons, *Tempus* est une légende. Tandis que la plupart des équipes de chasse comptent au moins vingt chevaliers aguerris, *Tempus* préfère chasser sa proie en solo. Vous avez de la chance d'avoir à votre service un chevalier aussi compétent.

**Recrutement** : Il habite dans la maison **8** à *Garrote Gorge*. Il vous suit lorsque vous avez fini de couler le flotte de Regna.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	35	<b>Dextérité</b>	25	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	14
<b>Intelligence</b>	13	<b>Vitesse</b>	35	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	15	<b>Chance</b>	13	<b>Eau</b>	13		
<b>Endurance</b>	30			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Arc	4e	Cottes de Maille	4e	Musculation	3
Masse	4e	Plaques	10g	Désamorçage	2
Lance	10g	Bouclier	10g	Perception	4
Epée	7m	Armsmaster	10g	Réparation	10g



**Nom** **Blazen Stormlance**  
**Age** 53  
**Genre** Mâle  
**Classe** Champion  
**Niveau** 50

**Expérience** 1'225'000  
**Points de vie** 515  
**Mana** 0  
**Points de développement** 54  
**Armure** 141

Le meilleur chevalier jamais entraîné par *Charles Quixote*. Blazen mène une croisade personnelle contre les nécromanciens de *Shadowspire* et leurs tentatives de créer des Dragons squelettes. Sa compétence s'avérera très utile si vous le laissez-vous accompagner.

**Recrutement** : Il vous suit lorsque vous le guérissez de sa maladie. Il se trouve dans le laboratoire du Nécromancien fou à *Shadowspire*.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	22	<b>Dextérité</b>	21	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	29	<b>Vitesse</b>	27	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	22	<b>Chance</b>	21	<b>Eau</b>	14		
<b>Endurance</b>	37			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Arc	4e	Cottes de Maille	4e	Musculation	3
Masse	4e	Plaques	10g	Désamorçage	2
Lance	10g	Bouclier	10g	Perception	4
Epée	7m	Armsmaster	10g	Réparation	10g

**Les Trolls**



<b>Nom</b>	<b>Overdune Snapfinger</b>	<b>Expérience</b>	105'000
<b>Age</b>	24	<b>Points de vie</b>	180
<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	0
<b>Classe</b>	Troll	<b>Points de développement</b>	20
<b>Niveau</b>	15	<b>Armure</b>	20

La seule aspiration d'*Overdune Snapfinger* a toujours été de devenir un simple chasseur. La destruction de *Rust*, son village, par le cataclysme des élémentaires a tout changé. Les événements ont fait de lui un aventurier dont la vie est désormais liée à la destinée finale du monde lui-même.

**Recrutement** : *Overdune Snapfinger* habite dans la maison de son père en **13** à Rust à *Ironsand Desert*. Il se joint à votre équipe si vous faite la quête qu'il vous donne.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	30	<b>Dextérité</b>	20	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	7	<b>Vitesse</b>	18	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	5
<b>Personnalité</b>	7	<b>Chance</b>	16	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	24			<b>Terre</b>	5		

Compétences					
Arc	1	Cuir	4e	Musculation	4e
Masse	4e	Cotte de Maille	2	Identification Monstres	2
Bâton	4e	Armsmaster	4	Régénération	3



<b>Nom</b>	<b>Volog Sandwind</b>	<b>Expérience</b>	105'000
<b>Age</b>	32	<b>Points de vie</b>	180
<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	0
<b>Classe</b>	Troll	<b>Points de développement</b>	25
<b>Niveau</b>	15	<b>Armure</b>	40

Guerrier de Rust, *Volog Sandwind* a acquis son surnom, "Tueur de cyclopes", en se faisant le champion de la défense du village contre des cyclopes pilleurs. Depuis que vous avez trouvé une nouvelle patrie pour son village, il s'est joint à votre cause.

**Recrutement** : Après avoir fait la quête de promotion des Trolls, *Volog Sandwind* vous suit. Il habite dans la maison **12** à Rust dans la région de *Ironsand Desert*

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	30	<b>Dextérité</b>	19	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	11	<b>Vitesse</b>	21	<b>Air</b>	5	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	13	<b>Chance</b>	11	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	23			<b>Terre</b>	5		

Compétences					
Masse	4e	Cotte de Maille	1	Identification Monstres	4e
Bâton	4e	Armsmaster	3	Régénération	4e
Cuir	4e	Musculation	4e	Réparation	4e





<b>Nom</b>	<b>Sethrc Thistlebone</b>	<b>Expérience</b>	435'000
<b>Age</b>	38	<b>Points de vie</b>	381
<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	0
<b>Classe</b>	War Troll	<b>Points de développement</b>	57
<b>Niveau</b>	30	<b>Armure</b>	38

Connu dans le village de *Rust* pour son grand sens civique, *Sethrc Thistlebone* a choisi de se joindre à vous pour le bien de son peuple. Maintenant à votre service, il cherche résolument à mettre fin au cataclysme des élémentaires.

**Recrutement** : *Sethrc Thistlebone* habite dans la maison 4 dans le village de Rust à *Ironsand Desert*. Il vous suit uniquement si vous avez fini les quêtes de l'alliance.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	37	<b>Dextérité</b>	19	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	11	<b>Vitesse</b>	21	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	9
<b>Personnalité</b>	13	<b>Chance</b>	15	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	23			<b>Terre</b>	5		

Compétences					
Masse	8m	Armsmaster	3	Marchandage	4
Bâton	8m	Musculation	4e	Perception	4
Cuir	4e	Identification Monstre	4e	Régénération	4e
Cottes de Maille	4e	Désamorçage	4	Réparation	4e



<b>Nom</b>	<b>Thorne Understone</b>	<b>Expérience</b>	1'225'000
<b>Age</b>	44	<b>Points de vie</b>	901
<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	0
<b>Classe</b>	War Troll	<b>Points de développement</b>	106
<b>Niveau</b>	50	<b>Armure</b>	65


Il est rare d'entendre des chansons sur les héros Trolliens dans les tavernes de *Ravenshore*, mais quand ça arrive, elles parlent généralement de *Thorne Understone*.


**Recrutement** : Vous pouvez trouver *Thorne Understone* dans sa maison de *Ravenshore* en 14. Il est prêt à vous suivre si vous avez reçu la quête des Elemental Hearts.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	24	<b>Dextérité</b>	21	<b>Feu</b>	20	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	11	<b>Vitesse</b>	27	<b>Air</b>	16	<b>Corps</b>	5
<b>Personnalité</b>	13	<b>Chance</b>	21	<b>Eau</b>	10		
<b>Endurance</b>	35			<b>Terre</b>	5		

Compétences					
Masse	7m	Armsmaster	7m	Marchandage	4
Bâton	10g	Musculation	10g	Perception	4
Cuir	10g	Identification Monstre	4e	Régénération	10g
Cottes de Maille	4e	Désamorçage	4	Réparation	7m

**Les Minotaures**

	<b>Nom</b>	<b>Arius</b>		<b>Expérience</b>	10'000		
	<b>Age</b>	18		<b>Points de vie</b>	46		
	<b>Genre</b>	Mâle		<b>Mana</b>	12		
	<b>Classe</b>	Minotaure		<b>Points de développement</b>	12		
	<b>Niveau</b>	5		<b>Armure</b>	15		
	<p>Issu d'une longue lignée de forgerons du Repaire de Balthazar, <i>Arius</i> n'avait d'autre perspective d'avenir que le battement du métal, ce qui ne lui convenait pas vraiment. A la recherche de nouvelles expériences, il a quitté la ville souterraine pour chercher fortune dans le vaste monde.</p> <p><b>Recrutement</b> : Vous trouvez <i>Arius</i> dans la maison <b>33</b> à <i>Ravenshore</i>. Il vous suit sans condition.</p>						
Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	21	<b>Dextérité</b>	17	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	5
<b>Intelligence</b>	11	<b>Vitesse</b>	9	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	5
<b>Personnalité</b>	17	<b>Chance</b>	17	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	9			<b>Terre</b>	1		
Compétences							
Hache	3	Plaques	1	Désamorçage	1		
Arc	2	Armsmaster	1	Perception	3		
Cottes de Maille	1	Musculation	1				

	<b>Nom</b>	<b>Thanys</b>		<b>Expérience</b>	105'000		
	<b>Age</b>	27		<b>Points de vie</b>	122		
	<b>Genre</b>	Mâle		<b>Mana</b>	22		
	<b>Classe</b>	Minotaure		<b>Points de développement</b>	15		
	<b>Niveau</b>	15		<b>Armure</b>	36		
	<p>Pour vous remercier d'avoir libéré sa troupe du Repaire de Balthazar, <i>Thanys</i> vous a promis ses fidèles services. Guerrier compétent, c'est un valeureux compagnon.</p> <p><b>Recrutement</b> : Vous trouvez <i>Thanys</i> dans sa maison en <b>1</b> dans Balthazar Lair à <i>Ravage Roaming</i>. Il vous suit lorsque vous avez drainé le Lair.</p>						
Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	30	<b>Dextérité</b>	21	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	5
<b>Intelligence</b>	15	<b>Vitesse</b>	11	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	5
<b>Personnalité</b>	17	<b>Chance</b>	22	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	13			<b>Terre</b>	0		
Compétences							
Hache	4e	Armsmaster	4e	Désamorçage	4e		
Arc	4e	Musculation	4e	Perception	4e		
Cottes de Maille	3	Apprentissage	2	Alchimie	3		
Plaques	3						



<b>Nom</b>	<b>Rionel</b>	<b>Expérience</b>	435'000
<b>Age</b>	32	<b>Points de vie</b>	366
<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	73
<b>Classe</b>	Lord Minotaure	<b>Points de développement</b>	56
<b>Niveau</b>	30	<b>Armure</b>	42

Pour *Rionel*, grand héros de la campagne des Minotaures contre les Géants du Froid de Vori, participer à votre quête était une nouvelle opportunité de se couvrir de gloire. Expert en maniement de la hache et de l'arc, sa compétence dans les arts de la guerre en font un bon compagnon au combat.

**Recrutement** : Vous trouvez *Rionel* dans sa maison en **8** dans Balthazar Lair à *Ravage Roaming*. Il vous suit lorsque vous avez fini les quêtes de l'alliance.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	30	<b>Dextérité</b>	21	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	8
<b>Intelligence</b>	15	<b>Vitesse</b>	25	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	5
<b>Personnalité</b>	21	<b>Chance</b>	21	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	18			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Hache	6e	Cottes de Maille	4e	Apprentissage	4e
Arc	7e	Plaques	5e	Désamorçage	4e
Épée	5e	Armsmaster	4e	Perception	4e
Lance	2	Musculation	8m		



<b>Nom</b>	<b>Ulbrecht</b>	<b>Expérience</b>	1'225'000
<b>Age</b>	38	<b>Points de vie</b>	504
<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	117
<b>Classe</b>	Lord Minotaure	<b>Points de développement</b>	0
<b>Niveau</b>	50	<b>Armure</b>	69


Beaucoup de héros Minotaures se sont fait un nom lors de la guerre contre les Géants du Froid de Vori, mais certains sont plus célèbres que d'autres. *Ulbrecht* en fait partie. Impressionné par vos exploits, il a levé sa hache à votre service.

**Recrutement** : Vous trouvez *Ulbrecht* dans sa maison en **12** dans Balthazar Lair à *Ravage Roaming*. Il vous suit lorsque vous avez fini de couler la flotte de Regna.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	43	<b>Dextérité</b>	32	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	5
<b>Intelligence</b>	13	<b>Vitesse</b>	26	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	5
<b>Personnalité</b>	21	<b>Chance</b>	21	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	42			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Hache	10g	Cottes de Maille	7m	Armsmaster	7m
Arc	7e	Plaques	7m	Musculation	7m
Masse	7m	Spiritisme	4e	Apprentissage	4
Lance	7m	Esprit	4e	Désamorçage	7m
Bâton	7m	Corps	4e	Perception	10g
Épée	4e				

**Les Dark Elfs**


	<b>Nom</b>	<b>Rohani Oscleton</b>		<b>Expérience</b>	10'000		
	<b>Age</b>	29		<b>Points de vie</b>	40		
	<b>Genre</b>	Femelle		<b>Mana</b>	22		
	<b>Classe</b>	Dark Elf		<b>Points de développement</b>	13		
	<b>Niveau</b>	5		<b>Armure</b>	17		

La destinée de *Rohani Oscleton*, formée pour devenir garde de caravane de marchands, semblait toute tracée avant que vous ne l'embarquiez dans votre aventure. Les compétences de *Rohani*, à la fois talentueuse en magie et au combat, sont désormais à votre disposition.

**Recrutement** : *Rohani Oscleton* habite dans une petite maison en **33** dans la ville d'*Alvar*. Elle vous suit toujours sans condition.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	15	<b>Dextérité</b>	17	<b>Feu</b>	5	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	15	<b>Vitesse</b>	21	<b>Air</b>	5	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	11	<b>Chance</b>	17	<b>Eau</b>	5		
<b>Endurance</b>	13			<b>Terre</b>	5		

Compétences					
Arc	3	Air	1	Dark Elf	1
Dague	2	Eau	1	Désamorçage	1
Cottes de Maille	2	Terre	1	Marchand	2

	<b>Nom</b>	<b>Jasp Thelbourne</b>		<b>Expérience</b>	105'000		
	<b>Age</b>	37		<b>Points de vie</b>	76		
	<b>Genre</b>	Mâle		<b>Mana</b>	48		
	<b>Classe</b>	Dark Elf		<b>Points de développement</b>	17		
	<b>Niveau</b>	15		<b>Armure</b>	47		

Même s'il est pour le moins fier de sa personne, *Jasp Thelbourne* a toutes les raisons de se vanter. Aventurier avant votre rencontre, il voyage avec vous dans l'optique d'étendre sa gloire et sa réputation.

**Recrutement** : *Jasp Thelbourne* habite dans la maison **35** de la ville d'*Alvar*. Il vous suit si vous avez reçu es quête d'alliance.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	17	<b>Dextérité</b>	20	<b>Feu</b>	5	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	23	<b>Vitesse</b>	23	<b>Air</b>	5	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	9	<b>Chance</b>	17	<b>Eau</b>	5		
<b>Endurance</b>	17			<b>Terre</b>	5		

Compétences					
Arc	4e	Air	3	Armsmaster	1
Dague	4e	Eau	3	Désamorçage	3
Cottes de Maille	4e	Terre	3	Marchandage	4e
Feu	4e	Dark Elf	2		



<b>Nom</b>	<b>Adric Stellare</b>	<b>Expérience</b>	435'000
<b>Age</b>	42	<b>Points de vie</b>	153
<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	146
<b>Classe</b>	Patriarch	<b>Points de développement</b>	31
<b>Niveau</b>	30	<b>Armure</b>	66

Jadis simple garde de caravane, *Adric Stellare* a atteint les sommets de la société d'Alvar. Après avoir eu l'opportunité de jouer de nombreux rôles, il est compétent en magie et au combat. Membre de la guilde des marchands, c'est aussi un négociant hors pair.

**Recrutement** : *Adric Stellare* habite dans la maison **37** dans la ville d'*Alvar*. Il vous suit lorsque vous avez fini les quêtes de l'alliance.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	17	<b>Dextérité</b>	25	<b>Feu</b>	5	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	23	<b>Vitesse</b>	23	<b>Air</b>	5	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	13	<b>Chance</b>	17	<b>Eau</b>	5		
<b>Endurance</b>	17			<b>Terre</b>	5		

Compétences						
Arc	8m	Air	4e	Alchimie		3
Dague	6e	Eau	4e	Armsmaster		3
Cottes de Maille	8m	Terre	4e	Désamorçage		4e
Feu	4e	Dark Elf	7m	Marchandage		8m



<b>Nom</b>	<b>Cauri Blackthorne</b>	<b>Expérience</b>	1'225'000
<b>Age</b>	47	<b>Points de vie</b>	247
<b>Genre</b>	Femelle	<b>Mana</b>	240
<b>Classe</b>	Patriarch	<b>Points de développement</b>	0
<b>Niveau</b>	50	<b>Armure</b>	69

Maître de garde des marchands d'Alvar, *Cauri* est l'un des meilleurs guerriers du peuple des elfes de l'Ombre. Elle exécute de menus travaux pour le compte des marchands d'Alvar, requérant selon eux un certain savoir-faire. Ses compétences vous seront d'une grande utilité si elle est à votre service.

**Recrutement** : Elle se joint à vous si vous la libérez de sa condition de pétrification après la quête de Promotion du Patriarch. Cauri Blackthorne se trouve en **1** sur la carte de la région de *Murmurwoods*.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	33	<b>Dextérité</b>	32	<b>Feu</b>	5	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	27	<b>Vitesse</b>	33	<b>Air</b>	5	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	15	<b>Chance</b>	23	<b>Eau</b>	22		
<b>Endurance</b>	20			<b>Terre</b>	5		

Compétences						
Arc	10g	Eau	7m	Alchimie		4e
Dague	7m	Terre	7m	Armsmaster		4e
Feu	7m	Dark Elf	10g	Désamorçage		10g
Air	7m	Cottes de Maille	10g	Marchandage		10g

Les Vampires



<b>Nom</b>	<b>Elsbeth Lamentia</b>	<b>Expérience</b>	10'000
<b>Age</b>	39	<b>Points de vie</b>	51
<b>Genre</b>	Femelle	<b>Mana</b>	24
<b>Classe</b>	Vampire	<b>Points de développement</b>	14
<b>Niveau</b>	5	<b>Armure</b>	24

Transformée en vampire contre son gré par nul autre que *Thant*, le maître de la Guilde des nécromanciens, *Elsbeth Lamentia* a fui sa région natale de *Shadowspire*. A la recherche d'une nouvelle vie, elle l'a trouvée en tant que flibustier aventurier.

**Recrutement :** Vous pouvez engager *Elsbeth Lamentia* en tout dans la taverne des aventuriers à *Dagger Wound Island* ou *Ravenshore*.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	20	<b>Dextérité</b>	16	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	Imm
<b>Intelligence</b>	7	<b>Vitesse</b>	19	<b>Air</b>	5	<b>Corps</b>	10
<b>Personnalité</b>	17	<b>Chance</b>	7	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	17			<b>Terre</b>	5		

Compétences					
Dague	2	Esprit	1	Identification Monstres	2
Cuir	2	Vampire	1	Apprentissage	2
Bouclier	2	Alchimie	1	Régénération	1
Spiritisme	1				



<b>Nom</b>	<b>Gethric Mercutura</b>	<b>Expérience</b>	105'000
<b>Age</b>	49	<b>Points de vie</b>	84
<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	46
<b>Classe</b>	Vampire	<b>Points de développement</b>	18
<b>Niveau</b>	15	<b>Armure</b>	41

Les natures rebelles sont monnaie courante chez les vampires. *Gethric Mercutura* s'est joint à votre équipe en violation directe des ordres reçus de *Thant*, le maître de la Guilde des nécromanciens. Même si cela signifiait son expulsion immédiate de la guilde, il n'a jamais regretté sa décision.

**Recrutement :** *Gethric Mercutura* habite dans une petite maison de la ville de *Twilight* en 6 à *Shadowspire*. Il est de la partie si vous avez reçu les quêtes d'alliance.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	23	<b>Dextérité</b>	19	<b>Feu</b>	3	<b>Esprit</b>	Imm
<b>Intelligence</b>	11	<b>Vitesse</b>	27	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	23	<b>Chance</b>	16	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	19			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Dague	4e	Spiritisme	1	Identification Monstres	4e
Epée	1	Esprit	1	Désamorçage	4e
Cuir	4e	Vampire	2	Perception	1
Cottes de Maille	3	Alchimie	4e	Régénération	4e
Bouclier	4e	Identification	1		



**Nom** **Infaustus**  
**Age** 42  
**Genre** Femelle  
**Classe** Nosferatu  
**Niveau** 30

**Expérience** 435'000  
**Points de vie** 163  
**Mana** 146  
**Points de développement** 56  
**Armure** 55

Vampire aîné, *Infaustus* n'a pourtant pas souvent eu l'occasion de quitter son *Shadowspire* natal. Réalisant cela, elle s'est immédiatement préparée à partir. Voyager à vos côtés est pour elle une opportunité de mieux connaître Jadame.

**Recrutement** : Infaustus habite une grande maison en **26** dans la ville de Twilight à *Shadowspire*. Elle se joint à votre groupe sitôt vos quêtes d'alliance terminée.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	23	<b>Dextérité</b>	23	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	Imm
<b>Intelligence</b>	13	<b>Vitesse</b>	27	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	22	<b>Chance</b>	15	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	19			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Dague	8e	Spiritisme	4	Identification Monstres	4e
Epée	4e	Esprit	4	Désamorçage	4e
Cuir	4e	Vampire	4e	Apprentissage	5
Bouclier	4e	Alchimie	4e	Perception	4e
		Identification	4e	Régénération	5e



**Nom** **Artorius Veritas**  
**Age** 34  
**Genre** Mâle  
**Classe** Nosferatu  
**Niveau** 50

**Expérience** 1'225'000  
**Points de vie** 250  
**Mana** 241  
**Points de développement** 0  
**Armure** 65


De graves blessures ont forcé le vieux vampire *Artorius Veritas* à se plonger dans un sommeil guérisseur pendant trente-quatre ans. Récemment réveillé, il choisit de voyager avec vous pour constater les changements apportés par le temps à Jadame.

**Recrutement** : *Artorius Veritas* habite la ville de Twilight à *Shadowspire*, la maison est en **37**. Après avoir coulé la flotte de Regna, il accepte de vous suivre.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	31	<b>Dextérité</b>	26	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	Imm
<b>Intelligence</b>	20	<b>Vitesse</b>	45	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	32	<b>Chance</b>	29	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	27			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Dague	4	Esprit	6e	Identification Monstres	10m
Epée	10g	Corps	4e	Apprentissage	3
Cuir	6e	Vampire	8m	Désamorçage	4e
Cottes de Maille	4e	Alchimie	7m	Marchandage	4e
Bouclier	6e	Armsmaster	3	Perception	4e
Spiritisme	6e	Identification	4e	Régénération	4e

**Les Nécromanciens**


	<b>Nom</b>	<b>Devlin Arcanus</b>	<b>Expérience</b>	10'000
	<b>Age</b>	21	<b>Points de vie</b>	28
	<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	52
	<b>Classe</b>	Nécromancien	<b>Points de développement</b>	15
	<b>Niveau</b>	5	<b>Armure</b>	7

Praticien récemment initié aux arts occultes, *Arcanus* fait ses premiers pas sur le chemin qui, comme il l'espère, le mènera à la puissance et la gloire. Il a consacré son temps à la poursuite de la connaissance magique.

**Recrutement** : Vous le trouvez dans la taverne des aventuriers dans le village de Blood Drop à *Dagger Wound Island*. Il vous suit sans autre.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	9	<b>Dextérité</b>	15	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	20	<b>Vitesse</b>	16	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	11	<b>Chance</b>	15	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	11			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Dague	2	Eau	1	Apprentissage	1
Bâton	2	Terre	1	Méditation	1
Cuir	1	Ombre	2	Marchandage	1
Feu	1	Identification	1		
Air	1	Identification Monstre	1		

	<b>Nom</b>	<b>Karanya Memoria</b>	<b>Expérience</b>	105'000
	<b>Age</b>	31	<b>Points de vie</b>	54
	<b>Genre</b>	Femelle	<b>Mana</b>	91
	<b>Classe</b>	Nécromancien	<b>Points de développement</b>	20
	<b>Niveau</b>	15	<b>Armure</b>	20

Expulsée de la Guilde des nécromanciens pour avoir recherché des formes de connaissance bien trop obscures au goût déjà pervers de ses membres, *Karanya Memoria* est désormais en quête d'un pouvoir supérieur sans l'aide de la guilde ni son entrave.

**Recrutement** : *Karanya Memoria* habite dans la maison **38** dans la ville de *Ravenshore*. Vous devez avoir reçu les quêtes d'alliances pour pouvoir l'engager.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	16	<b>Dextérité</b>	21	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	25	<b>Vitesse</b>	22	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	11	<b>Chance</b>	10	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	17			<b>Terre</b>	3		

Compétences					
Dague	4e	Terre	3	Apprentissage	3
Bâton	4e	Ombre	4	Méditation	2
Cuir	4e	Alchimie	2	Marchandage	3
Air	2	Identification	3		
Eau	3	Identification Monstre	2		





**Nom** **Nathaniel Roberts**  
**Age** 31  
**Genre** Mâle  
**Classe** Nécromancien  
**Niveau** 15

**Expérience** 105'000  
**Points de vie** 68  
**Mana** 103  
**Points de développement** 41  
**Armure** 39

*Nathaniel Roberts* n'est pas officiellement membre de la Guilde des nécromanciens. Pourtant, il a acquis une compétence considérable en arts occultes. Toléré par les membres de la guilde pour sa volonté à rendre certains services, *Roberts* apprend tout ce qu'il peut.

**Recrutement** : *Nathaniel Roberts* habite dans la maison **27** dans la ville de Twilight à *Shadowspire*. Il vous vient avec vous sans aucune condition.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	15	<b>Dextérité</b>	15	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	27	<b>Vitesse</b>	17	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	11	<b>Chance</b>	15	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	17			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Dague	4e	Terre	8m	Apprentissage	3
Bâton	8m	Ombre	8m	Méditation	2
Cuir	4e	Alchimie	2	Marchandage	2
Air	4e	Identification	3	Désamorçage	2
Eau	4e	Identification Monstre	2	Perception	2



**Nom** **Hevatia Deverbero**  
**Age** 16  
**Genre** Femelle  
**Classe** Lich  
**Niveau** 30

**Expérience** 435'000  
**Points de vie** 119  
**Mana** 210  
**Points de développement** 41  
**Armure** 37

Lors de votre alliance avec la Guilde des nécromanciens, certains membres de la guilde ont reçu l'ordre de se mettre à votre disposition pour vous assister dans votre mission. Certains l'ont fait à contrecœur, mais pas *Hevatia Deverbero*. Avidée de connaissance, elle y a vu une opportunité d'explorer le monde.

**Recrutement** : *Hevatia Deverbero* habite dans la maison **32** dans la ville de Twilight à *Shadowspire*. Elle peut se joindre à vous uniquement si vous êtes allié aux Nécromanciens de *Shadowspire*.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	18	<b>Dextérité</b>	21	<b>Feu</b>	1	<b>Esprit</b>	Imm
<b>Intelligence</b>	25	<b>Vitesse</b>	22	<b>Air</b>	1	<b>Corps</b>	Imm
<b>Personnalité</b>	11	<b>Chance</b>	16	<b>Eau</b>	1		
<b>Endurance</b>	20			<b>Terre</b>	1		

Compétences					
Dague	4e	Terre	8m	Apprentissage	3
Bâton	8m	Ombre	8m	Méditation	2
Cuir	4e	Alchimie	2	Marchandage	2
Air	4e	Identification	3	Désamorçage	2
Eau	4e	Identification Monstre	2	Perception	2



<b>Nom</b>	<b>Vetrinus Taleshire</b>	<b>Expérience</b>	1'225'000
<b>Age</b>	17	<b>Points de vie</b>	179
<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	430
<b>Classe</b>	Lich	<b>Points de développement</b>	104
<b>Niveau</b>	50	<b>Armure</b>	40

Prochain successeur à la tête de la Guilde des nécromanciens de *Shadowspire*, *Vetrinus Taleshire* n'éprouve que mépris pour le Temple du Soleil. Vous avez de la chance d'avoir pour compagnon de voyage, un élève aussi puissant en magie de l'Ombre.

**Recrutement** : *Vetrinus Taleshire* habite dans la maison **14** dans la ville de Twilight à *Shadowspire*. Il peut se joindre à vous uniquement si vous faite la quête du Lich et que vous avez coulé avec succès la flotte de Regna.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	18	<b>Dextérité</b>	23	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	Imm
<b>Intelligence</b>	39	<b>Vitesse</b>	25	<b>Air</b>	15	<b>Corps</b>	Imm
<b>Personnalité</b>	13	<b>Chance</b>	18	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	19			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Arc	4	Eau	10g	Apprentissage	7m
Dague	4e	Terre	10g	Méditation	8m
Bâton	4e	Ombre	10g	Marchandage	4e
Cuir	4e	Alchimie	8m	Désamorçage	2
Feu	10g	Identification	4e	Perception	2
Air	10g	Identification Monstre	8m		

### Les Clercs



<b>Nom</b>	<b>Fredrick Talimere</b>	<b>Expérience</b>	10'000
<b>Age</b>	18	<b>Points de vie</b>	40
<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	42
<b>Classe</b>	Prêtre	<b>Points de développement</b>	16
<b>Niveau</b>	5	<b>Armure</b>	22

Après son départ du sanctuaire de son ordre, *Fredrick Talimere* s'est adonné à des activités profanes, en particulier l'étude des cultures disparues de **Jadame**.

**Recrutement** : *Fredrick Talimere* se trouve dans sa maison en **15** dans le village de Blood Drop à *Dagger Wound Island*. Il vous suit si vous venez à lui avec la pierre que vous donne le chef du village.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	13	<b>Dextérité</b>	11	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	12	<b>Vitesse</b>	14	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	20	<b>Chance</b>	10	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	13			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Masse	1	Spiritisme	2	Alchimie	1
Bâton	1	Esprit	2	Méditation	1
Cuir	1	Corps	2	Marchandage	1
Cotte de maille	2	Lumière	1	Réparation	1
Bouclier	1				



<b>Nom</b>	<b>Maylander</b>	<b>Expérience</b>	105'000
<b>Age</b>	28	<b>Points de vie</b>	66
<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	75
<b>Classe</b>	Prêtre	<b>Points de développement</b>	18
<b>Niveau</b>	15	<b>Armure</b>	41

Après s'être fait une réputation à **Erathia**, *Maylander*, clerc du Temple du Soleil, est venu à **Jadame** en congé sabbatique. L'attrait du voyage a pourtant été trop fort ; il est maintenant à votre service.

**Recrutement** : Allez le voir dans sa maison de *Ravenshore* en **21**. Il vous suit dès que vous avez reçu les quêtes d'alliances.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	17	<b>Dextérité</b>	19	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	9	<b>Vitesse</b>	19	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	22	<b>Chance</b>	17	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	17			<b>Terre</b>	2		

Compétences					
Masse	4e	Spiritisme	4e	Apprentissage	1
Bâton	3	Esprit	4e	Musculation	1
Cuir	1	Corps	4e	Marchandage	4e
Cotte de maille	4e	Alchimie	1	Réparation	1
Bouclier	3	Méditation	1	Perception	2



<b>Nom</b>	<b>Dyson Leland</b>	<b>Expérience</b>	105'000
<b>Age</b>	31	<b>Points de vie</b>	62
<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	78
<b>Classe</b>	Prêtre	<b>Points de développement</b>	0
<b>Niveau</b>	15	<b>Armure</b>	28

Clerc éduqué selon les principes du Temple du Soleil, il a gardé une nature obscure après son temps passé à la Guilde des nécromanciens comme agent secret. Il suit toujours le Chemin de la Lumière mais se sent trahi par son ancien ordre.

**Recrutement** : Vous le trouvez dans la Guilde des Nécromanciens de *Shadowspire* dans sa tour en **1**. Il vous suivra toujours.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	15	<b>Dextérité</b>	12	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	15	<b>Vitesse</b>	13	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	26	<b>Chance</b>	13	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	14			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Masse	4e	Spiritisme	4e	Apprentissage	4e
Bâton	4	Esprit	4e	Musculation	1
Cuir	1	Corps	4e	Marchandage	4e
Cotte de maille	4e	Alchimie	2	Réparation	1
Bouclier	4	Méditation	1	Perception	2



**Nom** **Verish**  
**Age** 32  
**Genre** Mâle  
**Classe** Prêtre du Soleil  
**Niveau** 30

**Expérience** 435'000  
**Points de vie** 141  
**Mana** 210  
**Points de développement** 49  
**Armure** 63

Impressionné par votre victoire sur la Guilde des nécromanciens, *Verish*, prêtre du Temple du Soleil, s'est proposé de se joindre à vous. Pour lui, votre mission était au service du tout puissant Chemin de la Lumière.

**Recrutement** : Vous pouvez engager *Verish* uniquement si vous vous alliez aux Prêtres de *Murmurwoods*. *Verish* habite la maison **1** dans le village.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	17	<b>Dextérité</b>	19	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	9	<b>Vitesse</b>	19	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	6
<b>Personnalité</b>	30	<b>Chance</b>	17	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	21			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Masse	7e	Spiritisme	4e	Apprentissage	3
Bâton	4	Esprit	4e	Musculation	3
Cuir	4	Corps	6e	Marchandage	4e
Cotte de maille	4	Lumière	6m	Réparation	4
Bouclier	5e	Méditation	3	Perception	3
				Alchimie	1



**Nom** **Dervish Chevron**  
**Age** 38  
**Genre** Mâle  
**Classe** Prêtre du Soleil  
**Niveau** 50

**Expérience** 1'240'000  
**Points de vie** 198  
**Mana** 415  
**Points de développement** 8  
**Armure** 78


Détenteur du titre de Gardien de la Lumière, *Dervish* dirigera bientôt le Temple du Soleil de **Jadame**. Vous avez de la chance d'avoir pour compagnon un adepte aussi actif du Chemin de la Lumière.

**Recrutement** : Allez le voir dans sa maison de *Ravenshore* en **44**. Dès que vous coulez la flotte de Regna et guéris *Blazen Stormlance*, *Dervish Chevron* vous suit.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	19	<b>Dextérité</b>	24	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	24	<b>Vitesse</b>	26	<b>Air</b>	7	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	57	<b>Chance</b>	17	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	19			<b>Terre</b>	0		

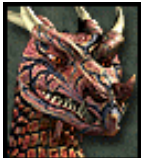
Compétences					
Masse	7m	Spiritisme	7m	Apprentissage	4e
Bâton	4e	Esprit	7m	Musculation	3
Cuir	4e	Corps	10g	Marchandage	7m
Cotte de maille	4e	Alchimie	4e	Réparation	4e
Bouclier	7m	Méditation	7m	Perception	3
Lumière	10g				

**Les Dragons**

	<b>Nom</b>	<b>Ithilgore</b>	<b>Expérience</b>	10'000
	<b>Age</b>	44	<b>Points de vie</b>	150
	<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	90
	<b>Classe</b>	Dragon	<b>Points de développement</b>	16
	<b>Niveau</b>	5	<b>Armure</b>	14
	<p>Jeune dragon, <i>Ithilgore</i> se sentait opprimé par la société enrégimentée des dragons de <i>Garrote Gorge</i>. A votre passage, il a sauté sur l'opportunité d'explorer librement le monde.</p> <p><b>Recrutement</b> : <i>Ithilgore</i> se trouve dans la Cave des Dragons à <i>Garrote Gorge</i> en <b>1</b>. Il est toujours prêt à vous suivre.</p>			

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	30	<b>Dextérité</b>	13	<b>Feu</b>	5	<b>Esprit</b>	5
<b>Intelligence</b>	17	<b>Vitesse</b>	11	<b>Air</b>	5	<b>Corps</b>	5
<b>Personnalité</b>	9	<b>Chance</b>	7	<b>Eau</b>	5		
<b>Endurance</b>	21			<b>Terre</b>	5		

Compétences					
Dragon	2	Identification Monstres	1	Marchandage	1
Alchimie	2	Apprentissage	2	Perception	2
Musculation	1	Méditation	1	Régénération	2
Identification	1				

	<b>Nom</b>	<b>Flamdring</b>	<b>Expérience</b>	105'000
	<b>Age</b>	52	<b>Points de vie</b>	330
	<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	195
	<b>Classe</b>	Dragon	<b>Points de développement</b>	18
	<b>Niveau</b>	15	<b>Armure</b>	37
	<p>Rebelle parmi les rebelles, <i>Flamdring</i> s'est joint à vous en quittant la meute d'<i>Ithilgore</i>, lui-même dragon renégat. Dragon de taille moyenne, il a accepté de vous accompagner dans vos aventures aussi longtemps qu'elles captiveront son esprit dispersé.</p> <p><b>Recrutement</b> : <i>Flamdring</i> habite au fond de la Cave d'<i>Ilsingore</i> à <i>Ironsand Desert</i> en <b>1</b>. Il vous suit toujours si vous lui proposé de s'associé à vous.</p>			

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	37	<b>Dextérité</b>	13	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	17
<b>Intelligence</b>	34	<b>Vitesse</b>	17	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	13	<b>Chance</b>	16	<b>Eau</b>	4		
<b>Endurance</b>	27			<b>Terre</b>	5		

Dragon	4e	Identification	4e	Marchandage	4e
Alchimie	3	Apprentissage	3	Perception	4e
Musculation	4e	Méditation	4e	Régénération	4e



<b>Nom</b>	<b><i>Brimstone</i></b>	<b>Expérience</b>	435'000
<b>Age</b>	38	<b>Points de vie</b>	650
<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	600
<b>Classe</b>	Great Wyrm	<b>Points de développement</b>	44
<b>Niveau</b>	30	<b>Armure</b>	79

Lors de sa rébellion contre les dragons de *Garrote Gorge*, *Yaardrake* a eu de la chance de convaincre le puissant *Brimstone* de se rallier à sa cause. Pourtant, après vous avoir vu tuer autant de compatriotes de *Yaardrake*, *Brimstone* fut moins impressionné par lui que par vous.

**Recrutement** : Dans la cave de *Yaardrake* en **1** à *Shadowspire*, vous trouvez *Brimstone*. Vous devez avoir fini les quêtes de l'alliance.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	50	<b>Dextérité</b>	15	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	0
<b>Intelligence</b>	23	<b>Vitesse</b>	24	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	9	<b>Chance</b>	14	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	30			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Dragon	9m	Identification	8m	Marchandage	7e
Alchimie	7m	Apprentissage	10g	Perception	10g
Musculation	8m	Méditation	7m	Régénération	4e



<b>Nom</b>	<b><i>Duroth the Eternal</i></b>	<b>Expérience</b>	1'225'000
<b>Age</b>	42	<b>Points de vie</b>	900
<b>Genre</b>	Mâle	<b>Mana</b>	900
<b>Classe</b>	Great Wyrm	<b>Points de développement</b>	8
<b>Niveau</b>	50	<b>Armure</b>	110

Peu de dragons vivent aussi longtemps que *Duroth*. Dégoûté de la société construite par la jeune génération à *Garrote Gorge*, il est parti avec son ami *Loeb* pour former un nouveau nid fondé sur les anciens idéaux. Depuis la chute de ce nid, il voyage avec vous, à la recherche d'une vérité plus pure.

**Recrutement** : *Duroth* vit dans la caverne de *Loeb* à *Regna*. Il vous suivra uniquement si vous avez reçu les quêtes des Elemental Hearts.

Attributs				Résistances			
<b>Force</b>	100	<b>Dextérité</b>	23	<b>Feu</b>	0	<b>Esprit</b>	17
<b>Intelligence</b>	41	<b>Vitesse</b>	27	<b>Air</b>	0	<b>Corps</b>	0
<b>Personnalité</b>	13	<b>Chance</b>	17	<b>Eau</b>	0		
<b>Endurance</b>	45			<b>Terre</b>	0		

Compétences					
Dragon	11g	Identification Monstres	10m	Marchandage	10e
Alchimie	10m	Apprentissage	11g	Perception	11g
Musculation	9m	Méditation	9m	Régénération	9e
Identification	10m				