

RAGMAR

Classe : Clerc Divinité : Mielikki
Race : Humain
Niveau : 5
Points d'expérience : 14.804 *15604*
Prochain niveau : 27.500

CARACTERISTIQUES

FORCE 11
INTELLIGENCE 12
SAGESSE 15
DEXTERITE 10
CONSTITUTION 11
CHARISME 12
CHANCE 12

Points de vie : 32 *30*
TCA0 : 18 *17*
CA : 4 *5*



COMPETENCES

Herboristerie	10	Premiers Secours	13
Lire et écrire	13	Maçonnerie	9
Sens de l'orientation	16	Religion (Féerune)	15
Maîtrise des animaux	14		

COMPETENCES MARTIALES

Bâton, spécialisation bâton, arc long
expérience

SORTS

Niveau 1 : 5
Niveau 2 : 3 *4*
Niveau 3 : 1

EQUIPEMENT

Kit de l'aventurier

Arc long (RAP 8, Domm 1d6/1d6, 2 flèches/rds)

Bâton +1 (RAP 3, Domm 1d6+1/1d6+1) *3 att/2 rds*

Armure de cuir clouté +1 (CA5)

Bracelet de CA +1

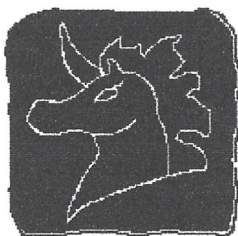
1 broche en or délicatement ciselée aux armes de Daggerfall : permet d'appeler les Cavaliers de la Liberté

Argent disponible : 202 pièces d'or, 7 pièces d'argent, 5 gemmes de 50 po chacune, 1 grenat

20 hectares de terrain à Daggerfall

4 hectares de terrain à Valombre (administrés par le temple de Chauntea)

HISTOIRE PERSONNELLE



ANNEE DE LA BANNIERE (1368), au mois de Tarsakh des Tempêtes :

Ragmar est un tout jeune prêtre de la déesse Mielikki, amie des créatures de la forêt. Il est venu à Valombre depuis sa région natale, le Cormyr, dans le but de fonder un temple pour sa déesse, qu'il construit en partie de ses propres mains, suivant en cela les traces de son père maçon. Jeune homme plein d'enthousiasme, Ragmar s'est joint à la quête de l'Épée des Vallées, à la recherche du souverain Randal Morn disparu mystérieusement. Il fait équipe avec le fier paladin Bertrand de Clairval, serviteur de la déesse Mystra, ainsi qu'avec le prêtre de Tyr nommé Karolin, et l'elfe Perindel Devreska. Au prix d'un voyage périlleux, ils parvinrent à récupérer l'épée mythique dans un ancien temple. Attaché à celle-ci se trouvait un message de Randal Morn enjoignant ceux qui retrouveraient l'épée à la lui rapporter dans le bois des Araignées,

non loin de Valombre.

Une fois rendus sur place, une brume mystérieuse les emporta dans un sombre demi-plan dans la région de Soranie, où ils contribuèrent à lever la malédiction qui pesait sur le village du Marais de Tarascon en terrassant le maître maudit des lieux, Pierre de Tarascon, maître des zombies. Au cours de cette aventure, ils durent laisser derrière eux Perindel, victime d'un mal étrange. Mais ils rencontrèrent de nouveaux alliés exilés venant eux aussi des Royaumes, dont, à la grande joie de Ragmar, un

*Pyarchemia: 1 prière, 1 soins de blessures graves, 1 aide.
Pyarchemia 1 Guérison maladies 2 guérison poisons
Bannière: potion soins 1d8 (7 applications)
Choroaf + équipement*

Annuaire

ranger de Mielikki répondant au nom de Kevin. Il était accompagné d'un nain, Nog Battlehammer, du clan du même nom, et d'Artus Sombrefoudre, un elfe rien moins qu'honnête, mais bien brave tout de même.

Leur périple les conduisit sur l'île sombre de Markovie, où ils durent vaincre le seigneur Frantisken Markov, un être sans scrupules qui faisait des expériences contre-nature, amalgamant des parties d'hommes et d'animaux. Peu après, la brume douloureusement familière revint, cette fois, à leur grand bonheur, pour les ramener sur leur monde.

Malheureusement, peu après, lors d'une bataille avec les Zhentarims, Karolin trouva la mort. Mais un nouveau compagnon se joignit à leur quête, Keranotrax, prêtre du dieu des morts, Kelemvor. Grâce à des rêves étranges et à l'aide du gnome Madam, résidant dans un village à proximité, les compagnons retrouvèrent la piste de Randal Morn dans une tour maudite depuis longtemps anéantie par la magie du puissant Elminster. Malgré leur bravoure, un sorcier maléfique zenthariem enleva Randal Morn. Les compagnons parvinrent finalement à délivrer le souverain lors d'une aventure virtuelle du plus bel effet, avant de jouer un rôle capital dans la bataille qui s'ensuivit. Ils furent fêtés comme des héros, puis chacun retourna en sa demeure, Kevin et Ragmar à Valombre, accompagnés d'Artus, qui commença à s'y faire construire une maison/palace. Bertrand quant à lui resta à Daggerfall.

Mais une nouvelle aventure attendait les compagnons, à la recherche de Rendal, un druide qui avait disparu, ainsi que sur les traces de deux jeunes enfants arraché à leur famille à Daggerfall. Il les retrouvèrent non loin de Voonlar, aux mains de prêtres de la déesse sado-masochiste Loviatar. Du massacre qui s'ensuivit aucun cultiste ne survécut. Un des bourreaux ressemblait de façon troublante au paladin Bertrand de Clairval, qui en perdit durant un temps la raison, et heureusement pour lui, la mémoire. Rendal, traumatisé par les tortures qui lui avaient été infligées, ne put révéler qu'il menait des expériences sur des oiseaux maléfiques, les Sympathiques, dont une des défenses consistait à changer la personnalité de ceux qui les touchaient. Ragmar en subit malheureusement l'expérience, ce qui lui valut durant un temps la disgrâce de sa déesse, Mielikki, ainsi que différents problèmes dus aux écarts de comportement que sa nouvelle personnalité lui causa. Bertrand de Clairval en fut également victime, encore que les compagnons ne constatèrent pas de grands changements de personnalité dans son cas. Après une tentative infructueuse de guérison de Rendal, clé de tout le mystère, auprès de la Haute Maîtresse des Moissons de Chauntea à Valombre, Glamaeri Rameau de Vent, les compagnons encore sains d'esprit firent appel au prêtre de Lathandre Cassimar Munroe, dont le comportement rien moins que mercantile, et l'incompétence manifeste n'empêchèrent pas pour autant la guérison du précieux druide, lequel fournit la liste des éléments nécessaires à la cérémonie nécessaire pour guérir Bertrand et Ragmar. Les compagnons durent ainsi convaincre le seigneur Trystemine Ancanthra de Valombre de leur laisser avoir accès au précieux médaillon des Vallées, et ils durent « emprunter » à un novice de Kelemvor nouvellement installé, Tristan Doux Sanglot, douze miroirs imposants, qu'il avait fait venir à grand frais pour se protéger de vampires imaginaires. Ceux-ci furent détruits au cours de la cérémonie, qui fut un succès complet. Au moment de sa guérison, Ragmar, à son immense joie, crut voir courir dans les bois une licorne.

Cette aventure endetta fortement les compagnons, qui durent accepter une mission de cartographie des catacombes, que leur « proposa » le seigneur Trystemine. Durant cette mission, les compagnons défirent un groupe d'elfes noirs, et découvrirent l'existence de créatures maudites qui concernaient beaucoup Ragmar : des arbres maléfiques.

Les finances des compagnons un peu rétablies, Ragmar décida de rembourser les miroirs brisés de Tristan Doux-Sanglots, lequel lui avoua à ce moment-là avoir renoncé à la prêtrise de Kelemvor, pour ouvrir un restaurant exploitant le plus possible le stock considérable d'ail qu'il avait entreposé pour se sauvegarder des vampires : « Le Défi des Amoureux ». Ragmar ne put cacher son inquiétude lorsque Tristan lui déclara que le dessert-maison, une tarte à l'ail, porterait le nom de « Surprise de Ragmar » en son honneur. Contre toute attente, ce dessert s'avéra digne d'un plat de grand chef. Malheureusement, ce fut également un jour tragique, puisque qu'un empoisonnement causa la mort de plusieurs des personnes invitées à l'inauguration, et que tout semblait accuser Tristan.

Lors d'une cérémonie enchantresse, la Cérémonie du Renouveau, Rendal le druide, et sa compagne Virielle la dryade, confièrent à Ragmar un bien précieux : un petit arbre de nature magique. Malheureusement, celui-ci ne tarda pas à être dérobé par deux individus sans scrupules qui assassinèrent toutes les personnes présentes au temple en construction. Ils s'attaquèrent également à la maison d'Artus, à qui ils volèrent un artefact alors reconverti en table de nuit.

L'enquête des compagnons les amena jusqu'à Tilverton, où un malentendu les conduisit à investir les entrepôts de la Compagnie de la Rose Noire, des commerçants dont l'honnêteté était sérieusement mise en question. Le désastre qui s'ensuivit força les compagnons à prendre la fuite, non sans avoir laissé derrière eux deux cadavres parmi les troupes des Gardes Pourpres du Cormyr. L'héroïne Dove Fauconnier prit contact avec eux le lendemain pour leur offrir une chance de se racheter, en aidant les gardes locaux à vaincre une bande de scélérats, vrais responsables des atrocités commises à Valombre. Dove leur confia même pour les guider son amie Mouffet la loutre. Les compagnons s'acquittèrent de cette tâche avec brio, et déjouèrent à cet occasion un sombre complot ourdi notamment par un prêtre maléfique de Talona, déesse du poison, afin de ressusciter le dieu Moandre, grâce à la corruption de l'Arbre Sacré de Mielikki. Kevin perdit malheureusement la vie lors de l'affrontement à la suite d'un empoisonnement, mais il fut un peu plus tard ramené à la vie par un prêtre de Kelemvor.

L'arbre fut retiré à la garde de Ragmar par le père Armand Sevambre de Mielikki. L'aventure suivante des compagnons les amena dans le Grand Désert d'Anauroch, guidés à l'oasis des Trois Chameaux Morts par la découverte des plans d'un dispositif mystérieux chez le prêtre de Talona. Celui-ci assainissait en apparence l'eau de l'oasis, mais en fait celle-ci se transformait au bout d'un certain temps d'incubation en un poison mortel. Dans un temple ancien situé en plein désert, les compagnons durent une nouvelle fois affronter des elfes noirs, et furent à deux doigts de succomber à une rencontre avec un illithid, si une prêtresse de Mystra, Tiana, ne les avait pas aidé à ce moment-là à s'échapper, payant sans doute sa bonne action de sa vie. Mais le coupable de l'empoisonnement ne tarda pas à être démasqué : Jollem, qui se prétendait gardien de l'oasis, et qui succomba sous les coups d'un taureau furieux tout droit issu d'un « sac à malices » trouvé par Kevin. Les héros détruisirent alors à jamais le dispositif maudit, condamnant à nouveau l'eau de l'oasis, qui ne pourrait jamais plus être consommée.

ANNEE DE LA BANNIERE (1368), au mois de Mirtul :

Alors qu'après leur victoire, les compagnons étaient poursuivis par des bédouins en colère, accompagnés des vistanis menés par Dulcimae, amie de Kevin, une vague de chaleur les enveloppa pour les transporter en un nouveau désert, dans un autre monde. Ils y découvrirent le village de Muar, entouré de murs de chaleur infranchissables, et dont les habitants étaient menacés par des créatures inconnues drainant leur énergie vitale. L'enquête des compagnons mit à l'évidence la duplicité d'Izou Ricotep, une prêtresse de Seth, qui prétendait servir Osiris, dieu des morts local, désireuse de contrôler pour les noirs desseins de son maître une momie majeure. Cette dernière périt sous les coups d'un autre non-vivant, le Pharaon Ank Tépoth le maudit. Malheureusement, les vistanis amis de Kevin, dont sa chère Dulcimae, périrent dans l'aventure, et le dernier geste de la gitane, alors sous forme de fantôme, fut d'indiquer aux compagnons le chemin pour s'échapper de ce demi-plan effroyable.

CREATURES RENCONTREES

Araignées géantes
Ailes obscures
Les Brisés
Centipèdes
Cloaker
Cube Gélatineux
Démon de poussière
Drider
Dryade
Elémental d'eau
Elfes noirs

Gambados
Goules
Gnolls
Grenouilles géantes
Hobgobelins
Homme champignon
Homme hybrides
Illithid (de loin)
Kobolds
Momies
Orcs

Prêtres de Loviatar
Prêtresse de Seth
Scorpions géants
Serpent de feu
Squelettes
Stirges
Sympathétiques
Zhentarims
Zombies

Libellules géantes

Loups

Gobelours