

Fael Barsere Ex-Enfant de la Lumière, Guérisseur Itinérant

Ghealdan 32 ans Guérisseur sans Le Pouvoir, ancien militaire

Histoire Personnelle Ancien Enfant de La Lumière, Fael a déserté après avoir assisté aux excès des Questionneurs lors de massacres qu'il ne pouvait plus cautionner. Sa fuite l'a mené à rencontrer Alise, une sage-femme du Kin, dont les méthodes de guérison lui ont ouvert les yeux sur une voie différente. Elle lui a enseigné les bases de la médecine traditionnelle, et il a décidé de consacrer sa vie à soigner plutôt qu'à faire du mal.

Contexte Culturel — Ghealdan Le Ghealdan est une nation instable, constamment troublée par les prétendants au titre de Dragon Réincarné et les conflits internes. Les Enfants de La Lumière y recrutent activement, prêchant la purification du monde par l'épée et la discipline. Cette organisation militaro-religieuse forme des guerriers fanatiques convaincus que tous les maux viennent de L'Ombre et du Pouvoir Unique.

Celui qui guérira la blessure entre Lumière et Ténèbres

Soldat fanatique au service d'une cause qu'il croyait juste

Traits de Roleplay

- **Rédemption par les soins** : Compense ses erreurs passées en soignant quiconque a besoin d'aide
- **Méfiance instinctive** : Son passé le rend naturellement suspicieux, mais cette méfiance l'aide à protéger ses compagnons
- **Leader discret** : Préfère voyager en groupe, propose spontanément d'accompagner ceux qui en ont besoin
- **Apparence trompeuse** : Son allure d'ancien militaire rebute avant qu'on découvre sa vraie nature

Habitudes et Manies

- Vérifie instinctivement les sorties dans chaque lieu
- Examine automatiquement l'état de santé des gens qu'il rencontre
- Garde ses armes en parfait état par habitude militaire
- Se lève toujours avant l'aube

Traits (2 points)

- **Ancien Enfant de La Lumière** (1) : Connaissance des tactiques militaires, méfiance instinctive
- **Guérisseur de renom** (1) : Réputation grandissante de thérapeute efficace



Compétences (25 points)

Compétences Physiques (8 points)	Combat	<i>Spécialisation : Épée</i>
	Athlétisme	<i>Course, escalade, endurance</i>
	Animaux	<i>Équitation, soins des chevaux</i>
Compétences Mentales (10 points)	Rural	<i>Spécialisation : Herboristerie</i>
	Folklore	<i>Prophéties, traditions</i>
	Érudition	<i>Histoire, géographie</i>
Compétences Sociales (7 points)	Faconde	<i>Persuasion, diplomatie</i>
	Représentation	<i>Discrétion, apparence</i>
	Argutie	<i>Détection mensonges</i>
Compétences Occultes <i>Aucune (ne peut pas canaliser)</i>		



- **Avec Fernando** : Relation de confiance mutuelle basée sur l'expérience commune de la fuite
- **Avec Alise** : Reconnaissance profonde envers celle qui lui a montré une autre voie
- **Avec Tamira** : Fierté discrète d'avoir sauvé une guerrière d'honneur
- **Avec Jorah** : Respect pour sa résilience et son pragmatisme
- **Avec Elara** : Fascination pour son lien mystérieux avec les animaux
- **Avec Kerwin** : Appréciation de son humour dans les moments difficiles
- **Épée longue** : Bien entretenue, lame gravée d'une prière aux Enfants de La Lumière (effacée)
- **Armure de cuir clouté** : Ancienne armure militaire, symboles retirés
- **Sacoche de guérisseur** : Herbes médicinales, bandages, instruments chirurgicaux
- **Journal médical** : Notes sur plantes et traitements
- **Cheval de selle** : Monture robuste, dressée au combat
- **Symbole du Kin** : Petit pendentif offert par Alise (porté en secret)
- **Recherché** : Les Enfants de La Lumière considèrent sa désertion comme une trahison impardonnable
- **Quête de connaissance** : Cherche activement des méthodes pour aider Fernando à résister à la folie
- **Dette d'honneur** : Doit sa nouvelle vie à Alise et cherche à honorer son enseignement
- **Conflit intérieur** : Lutte entre ses anciennes convictions et sa nouvelle compréhension du monde

“Le devoir est plus lourd qu'une montagne, la mort plus légère qu'une plume.”

— Proverbe shienaran