

FAEL BARSERE

Ex-Enfant de la Lumière, Guérisseur Itinérant

Origine : Ghealdan Âge : 32 ans Profession : Guérisseur sans Le Pouvoir

Traits (2 points)

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

Destinée

Celui qui guérira la blessure entre Lumière et Ténèbres

Compétences (25 points)

Physiques (8)

Combat (Épée) ○○○○○○○○○○
Athlétisme ○○○○○○○○○○
Animaux ○○○○○○○○○○

Mentales (10)

Rural (Herbo.) ○○○○○○○○○○
Folklore ○○○○○○○○○○
Érudition ○○○○○○○○○○

Sociales (7)

Faconde ○○○○○○○○○○
Représentation ○○○○○○○○○○
Argutie ○○○○○○○○○○

Occultes : Aucune (ne peut pas canaliser)

Équipement

- **Armes** : Épée longue (gravure effacée), armure cuir clouté
- **Soins** : Sacoche herbes/bandages, journal médical, instruments chirurgicaux
- **Divers** : Cheval de selle dressé au combat, pendentif Kin (secret)



FAEL BARSERE

Ex-Enfant de la Lumière, Guérisseur Itinérant

Origine : Ghealdan Âge : 32 ans Profession : Guérisseur sans Le Pouvoir

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.

Traits de Roleplay

- **Rédemption par les soins** : Compense ses erreurs passées en soignant tous ceux qui ont besoin d'aide
- **Méfiance instinctive** : Son passé le rend suspicieux, mais cela protège ses compagnons
- **Leader discret** : Propose spontanément d'accompagner ceux qui en ont besoin
- **Apparence trompeuse** : Allure d'ancien militaire rebute avant qu'on découvre sa vraie nature

Habitudes

- Vérifie les sorties dans chaque lieu • Examine l'état de santé des gens automatiquement
- Garde ses armes en parfait état • Se lève toujours avant l'aube

Relations

- **Fernando** : Confiance mutuelle (expérience commune de la fuite)
- **Alise** : Reconnaissance profonde (celle qui lui montra une autre voie)
- **Tamira** : Fierté discrète (sauva une guerrière d'honneur)
- **Jorah** : Respect (résilience et pragmatisme)
- **Elara** : Fascination (lien mystérieux avec les animaux)
- **Kerwin** : Appréciation (humour dans les moments difficiles)

Hooks Narratifs

- **Recherché** : Les Enfants de La Lumière considèrent sa désertion comme trahison impardonnable
- **Quête** : Cherche à aider Fernando à résister à la folie
- **Dette** : Doit sa nouvelle vie à Alise et cherche à honorer son enseignement
- **Conflit** : Lutte entre anciennes convictions et nouvelle compréhension du monde

"Le devoir est plus lourd qu'une montagne, la mort plus légère qu'une plume."
— Proverbe shienaran