

Oltrée !

WILDERID – Le maître-chien

« Ce tumulus est forcément rempli de choses anciennes. Je vais aller y jeter un œil avec Barbak. »

SA VIE, SON ŒUVRE



Wilderid est né dans un lointain clan des Terres Gelées. A l'âge de 12 ans, il embarque avec son père pour un long voyage commercial. Pris dans une tempête, le bateau endommagé s'échoue, son père est porté disparu, et les quelques survivants sont rapidement faits prisonniers par des esclavagistes. Quelques jours plus tard, les esclavagistes sont repérés par la Patrouille et mis à mort. Wilderid, seul survivant de ces mésaventures, est pris sous l'aile des patrouilleurs. Les années puis les décennies passent. Wilderid est devenu un fier patrouilleur à part entière, et son héritage est désormais bien loin. Ses capacités guerrières étaient évidentes dès son plus jeune âge, mais avec le temps, son affinité avec les animaux a également fini par s'épanouir. Il s'occupe désormais du chenil et n'apprécie rien de plus que son fidèle molosse, « Barbak ». Rien de plus, vraiment ? A défaut d'être un pillard comme ses ancêtres, Wilderid a conservé leur goût immodéré

pour les objets de valeur. Il ne cesse d'espérer de mettre la main sur un trésor, des artefacts, des reliques. Les légendes sur ces sujets le fascinent. Il n'est pas vraiment avide de richesses, mais plutôt porté par le désir de découvrir d'anciennes choses et de les exposer à nouveau à la lumière – leur possession ne l'intéresse pas vraiment. Contrairement à la plupart de ses frères, Wilderid n'a aucune affinité avec la magie et n'a pas réussi à acquérir le moindre pouvoir. Cet handicap lui ferme définitivement les portes qu'une quelconque ascension sociale dans la société de Brumazur, mais il n'en a cure.

COMMENT L'INTERPRETER ?

Vous êtes une « brute sympathique », qui aime effrayer ses ennemis et rassurer ses amis. Vous préférez la compagnie de Barbak à celle de la plupart des êtres humains, mais vous reconnaissez la valeur et l'importance de vos frères d'armes. Votre soif de découvertes est votre plus grand défaut. Vous êtes un bon combattant et vous pouvez vous débrouiller seul dans la nature.