

# ERIN DONNELLY, UNE ÉPÉISTE AU CARACTÈRE BIEN TREMPÉ

Le Jeune Royaume de Rundaar abrite les plus grandes écoles d'escrime du monde connu. Sa capitale, Priénov, en compte près d'une cinquantaine dont certaines prestigieuses. Erin Donnelly, cadette d'un clan du nord d'Arnor, est arrivée toute jeune à Priénov avec l'ambition de devenir une épéiste de renom. D'un caractère bien trempé, elle a su s'imposer dans un monde d'hommes.

Formée à l'école de Maître Kolotov, elle manie avec talent l'épée bâtarde. Au cours de sa formation, elle a participé à de très nombreux concours et on la connaît à Priénov sous le surnom d'Erin-la-Pointe, patronyme qu'elle doit à une de ses bottes célèbres qui se termine par un coup d'estoc aussi redoutable que précis.

Aujourd'hui, Erin a quitté Priénov et parcourt le monde en quête d'une cause à défendre et surtout d'ennemis à défier. Pour elle, le combat à l'épée est avant tout un art. Les maîtres d'armes de Priénov n'ont plus rien à lui apprendre, aussi espère-t-elle rencontrer des adversaires à la mesure de son expertise.

Plutôt bien faite de sa personne, elle se montre souvent hautaine et a une fâcheuse tendance à la vantardise, narrant ses passes d'armes et ses combats à qui veut bien l'écouter. Son attitude lui attire souvent des ennuis, ce qui lui donne maintes occasions de se battre en duel.

## L'HISTOIRE DU ROYAUME DE RUNDAAR

Le Rundaar obtint sa royauté suite à la Guerre des Jeunes Royaumes.

Forte d'une armée petite mais bien entraînée, elle a su garantir son intégrité territoriale et se faire respecter de ses voisins et notamment de l'ambitieuse Orcande. Bien que sous l'autorité d'un roi, Luctor I, le Rundaar est constituée de petites cités-états qui gèrent leurs affaires de manière indépendante.

Ce morcellement du pouvoir est une faiblesse que le baron Ildany d'Orcande compte bien exploiter pour servir ses desseins expansionnistes. Les agents et les espions Orcandiens sont nombreux et œuvrent dans l'ombre dans la plupart des grandes cités du Rundaar jusqu'à la cour du roi Luctor.

## QUELQUES BOTTES SECRÈTES D'ERIN-LA-POINTE

Voici une liste non exhaustive de bottes secrètes pratiquées par Erin Donnelly.

### LA MARQUE DU SERPENT

Ce coup marque l'adversaire à vie d'une cicatrice reconnaissable, généralement à la gorge, les joues ou le front. Ce coup, plutôt destiné à humilier l'adversaire, n'est pas mortel.

### LE BEC DU CYGNE

Ce coup, mortel, se porte directement à la gorge, l'épée haute, le bras tendu, tel le cygne frappant d'un coup de bec.

### LE POINÇON DE PRIÉNOV

Botte favorite d'Erin, il s'agit d'un coup d'estoc extrêmement violent portant en pleine poitrine en maniant fermement l'épée des deux mains, poussant la lame avec tout le poids du corps.

Ce coup est mortel à moins de porter une armure très solide.

### LA FAUCHEUSE

Le nom de ce coup sinistre est trompeur. Cette botte n'est pas mortelle mais estropiera à coup sûr l'adversaire. Il consiste en un large balayage au niveau des jarrets, coupant les jambes de l'adversaire comme la faux les blés.

### LE COUP DE KOLOTOV

Cette botte, imaginée par maître Kolotov, se pratique avec une main-gauche (dague utilisée en complément de l'épée). Elle consiste à berner l'adversaire en se laissant désarmer puis, profitant de l'effet de surprise, en piquant sournoisement la cible dans la région du bas ventre. Cette botte est délicate à mettre en œuvre ; si elle rate, on se retrouve désarmé et avec un adversaire furieux sur les bras.



ERIN DONNELLY, A TEMPERED WARRIOR

## AVENTURES & PÉRIPÉTIES

Voici quelques accroches d'aventures et de péripéties pour Erin Donnelly.

- Erin s'interpose lors d'une embuscade dans une ruelle ; les assaillants prennent la fuite mais la victime, mourante, s'avère être un espion à la solde du baron Ildany d'Orcande.
- Erin participe à un duel dans une ville où les duels sont interdits. La garde fait irruption. Prenant la fuite, elle tombe sur les autres PJ au détour d'une ruelle.
- Erin se rend en Ibéria pour y rencontrer un maître d'armes renommé. Dans la caravane qui franchit les montagnes, elle rencontre Amicia, une jeune magicienne.
- Dans une taverne, un ivrogne se montre trop entreprenant vis-à-vis d'une serveuse. Erin est témoin de l'incident.
- Par le plus grand des hasards, Siméon, Amicia et Erin se trouvent dans une auberge ; un individu encapuchonné les recrute pour une mission de la plus haute importance.