

Smile :

Ce 'petit' chat m'a l'air plutôt intéressant. C'est une petite histoire bien menée dans un recoin de monde qui est très agréable à lire. Le récit est parfois mécanique ce qui est dommage, mais c'est un petit détail à corriger. Peut-être expliquer plus en détail comment le déphasage du monstre fonctionne aurait été nécessaire. Je m'attendais à voir ses attaques passées à travers la défense comme si elle n'existait pas de mon côté. L'image final m'a l'air un peu hors-contexte par contre, si le chat répond froidement aux grimpeurs, je m'attendais pas forcément à ce qu'il est un si grand sourire de mon côté. Très bon personnage en tout cas !

Alistaire :

Prendre un esclavagiste est un choix intéressant je dois dire. Même si son histoire est un peu courte, c'est rafraîchissant de voir quelqu'un qui a fondamentalement l'air méchant. Je regrette de ne pas en savoir plus sur lui je dois dire. Étoffer un peu aurait été le bienvenu d'après moi. Même si tu explique qu'il a une satyriasis et qu'il tue/esclavagise ses ennemis, c'est un peu court pour se faire une idée du personnage malheureusement. Le personnage a en tout cas sa place au pied de la tour. Je le vois très bien faire ses affaires et gérer son bordel sans trop de problème. Une très bonne idée !

George Leming :

J'admets que c'est très original. Tu questionnes la tour en demandant ce qui se passera si on mélange la magie à la science et je pense qu'on pourrait effectivement avoir de bonnes surprises comme avec ton personnage. Le mélange scientifique/observateur marche très bien dans le cas de George, mais il faudra me dire comment il fait pour (si on suit ta logique) corriger les lois de la réalité pour que l'utilisation de compétences est bien un effet sur le corps. C'est une idée très intéressante en tout cas et le personnage soulève plusieurs questions qui méritent réflexion. En attendant je n'aimerais pas du tout me retrouver en face de lui vu le résultat. Je ne le souhaite pas non plus à Nomad, mais je me demande bien ce qui pourrait se produire lors d'une rencontre entre eux deux.

Henry :

J'avais dis trois personnages par candidat ! Bon, j'admets qu'au niveau originalité il y a de quoi faire avec cette troupe. Ils ont tous quelque chose d'attachant à leur façon et c'est vraiment très intéressant à lire sans être confus. Je suis un peu étonné que les exorcistes terriens n'aient rien pu faire pour aider Henry, mais passons. Pour le coup on a vraiment six personnages qui se partagent le même corps. C'est bien plus aboutis que le précédent concept de schizophrène qu'on a pu voir pendant l'un des concours. En passant de tour en tour, on voit énormément de choses et d'idées différentes qui apporte vraiment quelque chose à l'univers de TM. Bien sûr ton personnage est complètement cassé vu toute ses capacités et compétences et sa gestion sans problèmes de ses personnalités, mais il y a du charme à voir autant de « vie » dans ton personnage. Très bon concept !

Smiley alias Sato :

Personnage vraiment bluffant. Je m'attendais pas du tout à voir quelque chose comme ça. Même si l'histoire de se pauvre assassin est relativement 'triste', tu ouvres beaucoup de possibilités pour la classe de tatoueur avec ta proposition et c'est ce qui me marque le plus. J'imaginai quelque chose de ce genre pour cette classe donc je suis agréablement surpris par ton personnage. Clairement original et dans les bonnes proportions.

Dworem :

Personnage très compact. ( oui oui, blague facile)

Pour le coup, il a tout ce qu'il faut pour être apprécié et faire honneur à la fantaisie. Ce nain qu'on imagine très facilement raconté des histoires en échange d'une pinte de bière n'a rien à envier à ses confrères issus de mythes et légendes. C'est rafraîchissant de voir un tel personnage qui prend un défaut et le transforme en force. Le personnage reste simple, mais c'est aussi ce qui lui donne son intérêt.