

SEGMAG le TEMPÊTUEUX

Origine : Dredani

Les Dredanii sont considérés comme des sauvages. Défenseurs de la nature, vivant en harmonie avec elle, ils dédaignent les civilisations modernes et citadines. Même la Levée des Morts ainsi que la relative protection accordée par les solides murs des cités et les Chevaliers du Destin ne les ont pas incités à se rapprocher des autres peuples qu'ils jugent incapables de comprendre le respect dû aux forces naturelles. Segmag est l'image même d'un échec sur le plan culturel. Son père, un chasseur, était tombé amoureux d'une Aodissienne. Avec l'impossibilité de vivre leur amour au sein des leurs, ils vécurent en marge tant des Dredanii que des Aodissiens (qui voyaient d'un aussi mauvais œil la relation de leur fille avec un « sauvage »). Bien après la naissance de Segmag et sa formation en tant que jeune chasseur, ce sont les Dredanii eux-mêmes qui décidèrent de son sort lors d'un raid durant lequel son père fut tué. Sa mère et lui parvinrent à s'enfuir et à trouver la relative protection de la famille de sa mère à Oraoris. Inconsolable, elle dépérit et devint l'ombre d'elle-même au contact d'une famille qui haïssait son fils. Segmag ne tarda pas à s'éloigner de cet environnement toxique, mettant à profit ce que son père lui avait enseigné pour se trouver une place dans la société d'Oraoris.

Métiers : Chasseur et Mercenaire

Segmag a reçu les enseignements de son père dans la plus pure tradition des chasseurs dredans. Il se fit une place de choix auprès d'un maître de chasse d'Oraoris avant que son talent ne soit jaloué et ne lui attire des ennuis. Nourrissant une haine croissante tant pour les Dredanii qui ont tué son père que pour les Oraorinii qui détestent les premiers à travers lui, Segmag se chercha un autre emploi et devint chasseur de prime. Après des débuts difficiles où la chasse du gibier humain et la nécessité de tuer l'affecta moralement, il acheva sa reconversion en rejoignant un petit groupe de mercenaires auprès desquels il apprit à profiter de cette société qu'il abhorre. Segmag accepta de continuer à travailler avec ses collègues à l'occasion (ses talents de pisteur leur étaient des plus utiles) mais préféra garder son indépendance.

Domaines de compétence : Combat, Traque et Survie

Segmag est rompu à toutes les techniques de combat à distance et rapproché telles qu'on les pratique chez les Dredanii, ce qui, allié à la connaissance des postures oraorinies lui confère un net avantage. Il a appris de son père toutes les techniques de traque et de survie en milieu sauvage au cours de longues séances de chasse et d'entraînement.

Domaines de connaissance : Coutumes des Bourbeux, Terres de la rive droite du Gorgebleue, Les rues d'Oraoris

Segmag a appris à connaître les Issaliens (les Bourbeux est une appellation insultante) et leurs manières. Ils dominent largement Oraoris, mais leur mode de vie et leur idéologie reste assez proche de la façon dont Segmag entend mener son existence. De fait il connaît bien la ville et la région au nord du Gorgebleue où il a vécu et où il a chassé de nombreuses proies.

Spécialités : Manier l'arc court, Manier le coutelas, Esquiver au corps-à-corps, Combat à mains nues

Segmag a appris l'art du combat au coutelas et à mains nues auprès de son père. Relativement agile et doué pour l'esquive au corps à corps, il constitue un adversaire redoutable en combat rapproché. Mais c'est probablement à l'arc qu'il est le plus dangereux et le plus sournois, attendant, tel un chasseur, le meilleur moment pour décocher ses flèches.

Défaut : Colérique

Segmag a une propension forte à s'emporter pour un rien. Il n'aime ni les Dredanii, ni les Oraorinii, même s'il occulte généralement l'origine des rares amis qu'il peut compter. De fait, il a tendance à utiliser la colère comme moyen d'isolement. Cette rage non feinte est le prétexte inconscient de son rejet de toute relation excepté celles qui se créent sur le terrain ou de façon inopinée. Segmag sera d'une méfiance absolue envers quelqu'un qui souhaite obtenir quelque chose de lui, un trait adouci par sa capacité à négocier ses services, ce qui est tout de même son gagne-pain.

CONVICTION

HARMONIE

1

CONTROLE

NIHILISME

JOUEUR

PERSONNAGE

Segmag le Tempêteux

Humain de 28 ans

1.76m - 87kg

Brun aux yeux verts

METIER(S)

RANG

Mercenaire

1

Chasseur

2

ORIGINE(S)

RANG

Dredani

2

TYPE(S) DE MAGIE

RANG

DEFAUT(S)

RANG

Colérique

-2

DOMAINES DE CONNAISSANCE

RANG

Coutumes des Bourbeux

2

Terres de la rive droite du Gorgebleue

2

Les rues d'Oraoris

1

ETAT DE SANTE

SPECIALITES

RANG

Manier l'arc court

2

Manier le coutelas

1

Esquiver au corps-à-corps

2

Combat à mains nues

1

EQUIPEMENTS

Arc court + carquois 30 flèches

Coutelas

Vêtements de baroudeur

Gibecière

Sandales

Quelques Dettes

Quelques deniers aodissiens

BIFF le « BALAFRÉ »

Origine : Issalien

Comme tout Issalien, Biff arbore avec fierté l'origine douteuse de son peuple. Autrefois composée des rebus de la civilisation impériale astenite, la communauté qui s'installa dans les Îles Sales du Marais de la Rôdemort devint une nation à part entière, fière de son indépendance et de sa souveraineté. Les lois issaliennes, jugées injustes par les historiens, ont pourtant contribué à créer une puissante structure étatique, certes toujours vue par ses voisins comme un ramassis de hors-la-loi, mais à la sécurité intérieure presque irréprochable. Punissant le moindre crime, même le plus insignifiant, par la peine de mort, réduisant en esclavage leurs propres morts pendant des décennies, la nation issalienne a survécu à ses dissensions internes et à ses voisins incapables de la déloger de son inexpugnable refuge. La mort a toujours été dans le sillage des Issaliens, que ce soit au travers des hordes de morts-vivants à leur service qu'au travers des nombreux raids et pillages auxquels ils se sont livrés. Si Uyadan a quelque peu atténué l'impact de ce passé sulfureux, et la Levée des Morts bouleversé les coutumes des Issaliens, leur pleine intégration dans la Fédération Aodissienne demeure assez superficielle. Biff est né « marin », tel qu'on appelle les citoyens issaliens. Résident aux Îles Sales, il a eu le privilège de suivre l'enseignement de Nécromonde, l'académie de Nécromagie, et l'opportunité d'obtenir une place dans l'équipage des Fossoyeurs de son seigneur.

Métier : Fossoyeur

Biff, né d'une famille d'Issaliens terriens, avait un grand oncle Fossoyeur. Marqué par sa rencontre avec ce vieux membre de sa famille qui lui narra, alors qu'il était gamin, les terribles tragédies résultant de la Levée des Morts, Biff se mit très vite en tête de devenir comme son oncle, ce héros. Le destin lui accorda le don requis, sa capacité à manier la magie des arcanes, et il prit cela comme une invitation à concrétiser ses rêves. Les Fossoyeurs sont chargés de donner sépulture et de mettre hors d'atteinte des autres Nécromages les dépouilles des défunts ayant remboursé leurs dettes. Si les Morts sont rarement récalcitrants, ils le sont devenus avec la Levée des Morts.

Magie : Nécromagie

La maîtrise de la Nécromagie est une condition indispensable pour entrer au service des Fossoyeurs. Biff eut la chance d'être doté de ce pouvoir. Elève modèle à Nécromonde, il fit des études sans histoires. L'un de ses professeurs enseigne maintenant à la Tour de la Nécromagie d'Oraoris.

Domaines de compétence : Magie, Survie

Décidé à mener la vie aventureuse rêvée de son grand-oncle, Biff a insisté pour faire partie de la brigade de récupération des Fossoyeurs de son seigneur ce qui l'entraîne sur des terrains dangereux lors de missions parfois périlleuses.

Domaines de connaissance : Les navires issaliens, Les coutumes des Bourbeux, La magie d'entrave, La magie de sapience.

Malgré un accident qui le défigura, Biff est resté un Fossoyeur de terrain. Il n'aime rien tant que de voguer sur les flots et courir après les morts échappés de la tombe et qui devraient y retourner sans délai.

Spécialités : Manier la dague, Lancer « Détection de la mort », Lancer « Identifier un mort », Lancer « Soumission cadavérique IV », Lancer « Paralyser II ».

Même s'il faut savoir se défendre autant contre les morts que contre les vivants, Biff s'est surtout spécialisé dans l'enquête et la neutralisation. Il lui est arrivé plus d'une fois de reprendre aux Morts un cadavre de son peuple. Les Issaliens n'ont pas tant de considération pour les défunts des autres peuples qui leur ont servi d'esclaves des siècles durant et qui le feraient encore si la Levée des Morts n'y avait pas mis un terme.

Défaut : Hideux

Biff a failli mourir lors de sa première mission, touché au visage de l'oreille droite au menton opposé par un coup d'épée, il fut soigné à la va-vite par cautérisation avant d'être, in extremis, tiré des griffes de la mort par un soigneur. La cicatrice résultant de ce traitement, la coupure et les chairs brûlées, déforment le bas de son visage et notamment sa bouche dont les lèvres fondues par les flammes peinent à retenir sa salive et la plupart des liquides qu'il ingurgite. Ce défaut d'apparence nuit à ses relations, mais il est sûr d'une chose, ceux qui le fréquentent avec plaisir dans chaque port ne sont pas avec lui pour sa belle gueule et ont de fortes chances d'être d'authentiques amis.

CONVICTION

HARMONIE

CONTROLE

NIHILISME

1

JOUEUR

PERSONNAGE

Biff le Balafre

Humain de 31 ans

1.75m - 67kg

Chauve aux yeux bleu-vert

METIER(S)

RANG

Fossoyeur

2

ORIGINE(S)

RANG

Issalien

2

TYPE(S) DE MAGIE

RANG

Nécromagie

2

DEFAULT(S)

RANG

Hideux

-2

DOMAINES DE COMPETENCE

RANG

Survie

1

Magie

2

DOMAINES DE CONNAISSANCE

RANG

Les navires issaliens

1

Les coutumes des Bourbeux

1

La magie d'entrave

1

La magie de sapience

1

ETAT DE SANTE

SPECIALITES

RANG

Manier la dague

1

Lancer « Détection de la mort »

1

Lancer « Identifier un mort »

1

Lancer « Soumission cadavérique IV »

1

Lancer « Paralyser II »

1

Lancer « Annuler la magie »

0

Lancer « Contre-sort »

0

EQUIPEMENTS

Dague

Vêtements d'exploration

Vêtements de marin

Sacoche

Sandales

Bottes

Quelques Dettes

Quelques Contrats

Quelques deniers aodissiens

DUA ZINAT la « FORCENÉE »

Origine : Darkilienne

Les Darkiliens sont un peuple à la société patriarcale et polygame millénaire, guidé par une foi quasi-aveugle en Dar, leur dieu créateur. Après la chute de l'Empire d'Asten, lors de la création de la Fédération Aodissienne, la population de Darkil se scinda en deux, les plus conservateurs désireux de rester à Darkil, leur territoire situé dans le l'est du continent, et les plus modernes, écoutant la proposition des Aodis de participer à leur Fédération, donc dans l'ouest d'Alméra. La cité d'Osmondis fût érigée par ces derniers. Si Uyadan ne coupa pas définitivement les ponts entre Darkil et Osmondis, parvenant même à rapprocher ces peuples divisés sur la forme et non sur le fond, la Levée des Morts les brisa définitivement. Dua Zinat, née fille dans une digne famille darkilienne d'Osmondis, n'avait que le choix d'être mariée, devenant la première épouse d'un riche fils d'Osmondis pour la gloire de son père. Elle en décida tout autrement le jour où elle dit vouloir suivre la voie de Darjak afin de devenir soldat et qu'on lui refusa tout net une telle hérésie. À l'âge de 12 ans, dépitée, elle s'embarqua clandestinement pour Oraoris où elle tenta d'intégrer les Chevaliers du Destin. Elle n'eut qu'un bref aperçu de ce qui l'y attendait, avant que son caractère et sa volonté de ne pas perdre son temps en des enseignements futiles ne deviennent un problème insurmontable.

Métier : Mercenaire

Rendue à la vie civile avec un pécule des plus ridicules, Dua arpenta le port d'Oraoris à la recherche d'une nouvelle opportunité. N'ayant peur de rien, elle demanda après toutes les compagnies de mercenaires et les milices privées, mais personne ne voulait d'une gosse, darkilienne, qui plus est. Son insistance lui valut toutefois de rencontrer Simba, un Issalien qui avait de nombreuses relations et qui lui trouva une place de choix au service d'un ancien Soldat de la Foi originaire lui aussi d'Osmondis. Celui-ci errait de loin en loin et vendait ses talents particulièrement recherchés. Il se fichait de l'origine de Dua et accepta de lui enseigner son art de combat, la prenant comme apprentie pendant quelques années.

Domaines de compétence : Combat, Commandement

Auprès de son mentor, Dua apprit à se battre et à mener des hommes comme un Soldat de la Foi, une opportunité qu'elle n'aurait manqué pour rien au monde, dans l'espoir un jour de retourner à Osmondis et de montrer aux siens comment sa carrière a évolué. Bien que son mentor sache comment la gérer, l'impatiente Dua finit invariablement par griller les étapes et sortir du rang pour mener sa propre existence. À peine adulte, elle tenta à nouveau de s'engager comme mercenaire avant de conclure très rapidement qu'elle avait aussi vite fait de monter sa propre compagnie. Si elle eut, à différentes époques, quelques compagnons d'armes plus attirés par sa stature et sa beauté orientale que par son autorité, elle ne s'est jamais laissé dicter la moindre conduite. D'un abord sec et péremptoire, sa capacité à commander, aidée en cela par l'autorité naturelle qui émane d'elle, est quelque peu tempéré par son impatience et son refus d'accorder la moindre excuse à la première erreur commise.

Domaines de connaissance : Les bonnes personnes d'Oraoris, Les terres de la rive droite du Gorgebleue, Les coutumes des Bourbeux, La Fédération Aodissienne

En quelques années Dua a déjà parcouru nombre de lieues le long du Gorgebleue, apprenant tout ce qu'elle peut de son étrange peuple d'adoption et gardant de bonnes connaissances de tout ce qui a pu lui être enseigné sur les autres cultures et Aodissia. Elle a néanmoins tenu à rester loin d'Osmondis, apprenant que son promis a l'intention de remettre la main sur elle pour la punir comme il se doit de sa trahison.

Spécialités : Manier la lance, Manier le bouclier, Manier l'arc court

Dua est rompue à toutes les techniques martiales des Soldats de la Foi, concrétisant par ce biais son rêve de petite fille. Même si elle ne s'est jamais vraiment confrontée à cet ordre martial, elle n'aurait pas à rougir face à eux. Elle doit à ce rude entraînement sa carrure et sa musculature qui a maintenant tendance à faire fuir les hommes. En même temps, elle est tout à fait satisfaite de repousser ainsi les avances.

Défaut : Impatiente

Ce qui vaut à Dua Zinat d'avoir échoué dans le mercenariat au lieu d'une belle carrière chez les siens (ce qui, il faut l'admettre, n'était culturellement pas évident, voire impossible) est sa constante impatience. Cette même impatience qui lui a coûté sa place de recrue des Chevaliers du Destin, qui lui a fait manquer nombre d'affaires et à laquelle elle doit d'être régulièrement seule à la tête de sa compagnie de mercenaires.

CONVICTION

HARMONIE

NIHILISME

CONTROLE

1

JOUEUR

PERSONNAGE

Dua Zinat la Forcenée

Humaine de 29 ans

1.85m - 90kg

Rousse aux yeux bleus

METIER(S)

RANG

Mercenaire

2

ORIGINE(S)

RANG

Darkilienne

2

DOMAINES DE COMPETENCE

RANG

Combat

2

Commandement

2

TYPE(S) DE MAGIE

RANG

DEFAUT(S)

RANG

Impatiente

-2

DOMAINES DE CONNAISSANCE

RANG

Les terres de la rive droite du Gorgebleue

2

Les bonnes personnes à Oraoris

2

Les coutumes des Bourbeux

2

La Fédération Aodissienne

1

ETAT DE SANTE

SPECIALITES

RANG

Manier la lance

2

Manier le bouclier

2

Manier l'arc court

1

EQUIPEMENTS

Arc court + carquois 30 flèches

Lance

Bouclier

Armure de cuir

Sandales

Quelques Dettes

Quelques Contrats

Quelques deniers aodissiens

KARLA POLOFIN la « CURIEUSE »

Origines : Rougemérienne et Aodissienne

Les Rougemériens, appelés ainsi en raison de leur profond attachement à la Rouge Mer, l'océan qui s'étend depuis la côte ouest d'Alméra jusqu'aux confins inexplorés du monde, forment un peuple de marins accomplis aux croyances bien ancrées et à la dévotion sans pareille envers la mer. Leur passé glorieux s'efface devant l'impérieuse raison d'adorer l'océan et plus particulièrement Normot, le Disciple d'Aod que l'on dit né de l'eau, ainsi que Sockar, l'Aodis qui serait son fils. Œuvrant pour la Fédération Aodissienne en tant que messagers, transporteurs et commerçants à bord de tout ce qui va sur l'eau, que ce soient par les fleuves ou en Rouge Mer, les Rougemériens s'opposent idéologiquement aux Issaliens qui ont été leurs ennemis bien avant Uyadan. Hélas née à terre, à Sockaris, Karla Polofin a eu une enfance terriblement malheureuse, loin de ses parents qui, accrochés aux croyances rougemériennes, refusaient de l'embarquer sur leur voilier de peur qu'elle ne leur porte malheur. Si elle put, à de nombreuses occasions, jouer sur des bateaux à quai et tout apprendre d'eux, elle n'eut, depuis son plus jeune âge, que peu d'occasion de naviguer. Principalement élevée par ses grands-parents à Sockaris, elle développa une forte rancune envers ses parents qui l'avaient pour ainsi dire abandonnée, ainsi qu'un certain dégoût pour les coutumes de son peuple, au point de finir par les rejeter en bloc. S'intéressant plus à la vie des Aodissiens qu'à ceux des Rougemériens, elle forgea son caractère au contact d'enfants de son âge qui la rejetaient tout autant.

Métier : Roublard

Si Karla a suivi quelques temps les cours prodigués par la Guilde du Savoir à Sockaris, son assiduité ne mit pas longtemps à défaillir. Rejetée de toute part et, bien qu'elle aimât ses grands-parents, se considérant plus ou moins comme orpheline et livrée à elle-même, elle commença à commettre quelques larcins pour garantir tant son indépendance financière que pour satisfaire à l'image qu'on lui renvoyait d'elle, celle d'une laissée pour compte. Attirant bien trop l'attention par ses maladroites débuts, ses exactions déplurent aux voleurs des rues du quartier où elle sévissait. Le chef du petit groupe qui opérait sur place la contacta et lui proposa de les rejoindre ou de quitter définitivement son territoire. Pour la première fois que quelqu'un s'intéressait à ce qu'elle savait faire, Karla ne put refuser de tenter l'aventure. Ce qu'elle apprit de la vie, des peuples et du monde lui vint alors par le biais de cette nouvelle famille.

Domaines de compétence : Manipulation, Cambriolage, Combat

Karla apprit autant à travailler son agilité et ses talents qu'à se battre, car la concurrence était rude à Sockaris. Elle se révéla assez douée pour devenir rapidement la sous-chef du groupe jusqu'à ce qu'un conflit ne coûtât la vie à son mentor. Avec les deux survivants de son groupe, elle quitta Sockaris pour tenter sa chance à Oraoris, là où les voleurs sont rares.

Domaines de connaissance : Coutumes des Bourbeux, Les usages de la monnaie issalienne, Les Légendes des Bourbeux, Les rues d'Oraoris

À l'âge de 18 ans Karla débarqua à Oraoris et fut séduite par l'ambiance. Elle apprit très vite que les Issaliens ne plaisaient pas avec le crime, condamnant à mort les coupables du moindre forfait, quelle qu'en soit la gravité. Pourtant elle n'eut jamais peur de braver le danger et se fit une place dans cet univers libéré des croyances absurdes de son peuple d'origine. Navire ou bâtisse, aucune construction mobile ou fixe d'Oraoris n'eut longtemps de secrets pour elle et elle s'amusa à pouvoir vendre ses services de cambrioleuse aux plus offrants, une proposition des plus alléchantes pour ceux qui veulent récupérer certains biens sans avoir à se salir les mains et à risquer la potence ou le billot.

Spécialités : Manier les couteaux, Escalader à mains nues les façades d'Oraoris, Crocheter les serrures de porte, Faire les poches

Karla n'a pas eu le moindre mal à mener sa barque dans la Cité-État des Pirates Nécromages, sachant très bien se défendre, connaissant les parois d'Oraoris comme sa poche, n'étant arrêtée ni par les portes trop solides, ni par les bourses trop étroites.

Défaut : Addiction à l'adrénaline

Karla est accroc au risque. Chaque méfait qu'elle commet est une condamnation à mort et Karla aurait probablement dû être pendue des centaines de fois. Mais elle a toujours réussi à s'en sortir, à ne jamais être identifiée ou pourchassée, ou alors par des personnes qui n'ont pas su rester assez longtemps en vie pour la ramener devant le juge. Le problème est que Karla aime ça et, à choisir entre une action sans le moindre risque et celle lui procurant le plus d'adrénaline tellement elle est audacieuse et folle, elle choisit le plus souvent la seconde option. Devant cet état de fait, ses anciens compagnons de Sockaris ont fini par s'éloigner d'elle.

LES MANUSCRITS DE LA MÉMOIRE MORTE

LES TREPASSES DE LA FANGE

CONVICTION

HARMONIE

NIHILISME

CONTROLE

1

JOUEUR

PERSONNAGE

Karla Polofin la Curieuse

Humaine de 35 ans

1.67m - 50kg

Châtain aux yeux bleus

METIER(S)

RANG

Roublard

2

ORIGINE(S)

RANG

Rougemerienne

1

Aodissienne

1

DOMAINES DE COMPETENCE

RANG

Manipulation

2

Cambriolage

2

Combat

2

TYPE(S) DE MAGIE

RANG

DEFAUT(S)

RANG

Addiction à l'adrénaline

-2

DOMAINES DE CONNAISSANCE

RANG

Coutumes des Bourbeux

1

Les usages de la monnaie issalienne

1

Les légendes des Bourbeux

1

Les rues d'Oraoris

1

ETAT DE SANTE

SPECIALITES

RANG

Manier les couteaux

1

Escalader à mains nues les façades d'Oraoris

2

Crocheter les serrures de porte

1

Faire les poches

2

EQUIPEMENTS

Panoplie de couteaux (5)

Vêtements classiques

Tenue moulante et chaussures souples

Sandales

Quelques Dettes

Quelques deniers aodissiens

Outils de crochetage

Petite sacoche

(quelques richesses cachées)

JEMMA SKYRIDGE la « FIDÈLE »

Origine : *Aodissienne*

Les Aodissiens, formant depuis Uyadan (et un peu avant à en croire les Aodis) une peuplade relativement jeune, se targuent d'être les représentants d'une civilisation commune émergeant du marasme culturel né de la création de la Fédération Aodissienne. Reliquats de l'Empire d'Asten, les générations se sont succédées à la reconstruction d'une société bâtie sur des impératifs différents, plus sains et plus ouverts que ceux qui ont détruit la civilisation astenite. La société aodissienne s'est donc à la fois renforcée en tant que culture indépendante et transformée au contact des différents peuples qui ont forgé ou retrouvé leur indépendance après l'Empire. Jemma est née d'une famille venue s'installer à Oraoris qui promettait de devenir la capitale du commerce aodissien. Non seulement la Guilde des Marchands n'a pas daigné mettre un pied dans le fief des Issaliens mais de plus le père de Jemma s'est très largement endetté pensant faire des affaires qui finalement n'ont jamais vraiment décollé. Jemma est née à Oraoris et a reçu une éducation typiquement aodissienne jusqu'à ce qu'elle passe le test de l'Eglise d'Aod et que ses dons lui soient révélés.

Métier : *Prêtresse*

Jemma a hésité quelques temps entre la Chevalerie du Destin et la Prêtrise pour finalement choisir la seconde option, faisant ainsi plaisir à son père timoré qui craignait que devenir militaire ne lui coûtât rapidement la vie et ce malgré les encouragements de sa mère l'incitant à faire un choix plus personnel. Volontaire et curieuse, Jemma s'investit inconditionnellement dans ses études jusqu'à être attirée par une particularité propre à quelques prêtres d'Oraoris : la Nécromancie. Son attirance pour l'art honni des Issaliens ne rencontra pas l'approbation de son père dont l'avis fut, cette fois, promptement ignoré. Sa mère regretta d'ailleurs son précédent conseil. Décidée à embrasser une carrière d'enseignante dans l'Eglise d'Aod, Jemma, telle une éponge, absorba goulument toutes les leçons de ses professeurs et plus particulièrement celles d'un Nécromancien.

Magie : *Nécromancie, Prêtrise d'Aod*

Jemma commença par arpenter les chemins de la Prêtrise d'Aod. Elle remarqua les points communs de cette discipline avec la Nécromancie et se découvrit bien plus d'attraits pour cette dernière. Ces deux formes de magie se complètent selon elle.

Domaines de compétence : *Magie, Education*

Jemma s'est beaucoup exercée à l'usage de la magie de la foi, aussi bien à travers la Prêtrise d'Aod que par son approche particulière de la Nécromancie. Elle s'est convaincue de devoir maîtriser autant de formes de magie que possible afin d'être en mesure d'enseigner dans plusieurs domaines à la fois. Faisant montre d'une très grande pédagogie, elle a déjà pu montrer à ses mentors ses propres qualités d'enseignante et n'a pas tardé à se faire une place dans la branche éducative de l'Eglise d'Aod, véhiculant des idées parfois controversées sur le mariage des deux pouvoirs de la foi.

Domaines de connaissance : *La magie curative, La magie de sagesse, les Légendes des Bourbeux, Les cultures d'Alméra*

Les prédispositions de Jemma à aider autrui l'ont poussées à se parfaire dans la magie curative, tandis que sa curiosité la poussait à regarder au-delà des limites de ses perceptions, au travers de la sagesse. Si les connaissances de Jemma sont assez vastes et générales en ce qui concerne le continent, elle n'a pas manqué de s'intéresser aux légendes qui se racontent sur ces Issaliens qui la fascinent, au point d'aller régulièrement les fréquenter dans des lieux où les jeunes femmes ne sont pas toujours les mieux traitées.

Spécialités : *Lancer « Soins IV », Lancer « Divination précise », Lancer « Détection des formes de magie », Lancer « Détection des morts-vivants », Lancer « Barrière anti-Mort »*

Jemma, en plus d'être une bonne soigneuse, s'intéresse principalement à la divination, à l'étude de la magie et des énergies et aux Morts, de façon plus défensive qu'autre chose.

Défaut : *Embonpoint*

Jemma n'a jamais été très sportive et n'a pas non plus manqué de bonne chair dans sa jeunesse. Même si Jemma doit ses nombreux kilos en trop à ses fréquentations et à l'abondance de nourriture et de boissons alcoolisées dans les milieux qu'elle côtoie. Son activité est essentiellement sédentaire. Son embonpoint a même largement contribué à son orientation.

LES MANUSCRITS DE LA
MÉMOIRE MORTE

LES TREPASSES DE LA FANGE

CONVICTION

1

NIHILISME

HARMONIE

CONTROLE

JOUEUR

PERSONNAGE

Jemma Skyridge la Fidèle

Humaine de 26 ans

1.65m - 92kg

Brune aux yeux noisette

METIER(S)

RANG

Prêtresse

2

ORIGINE(S)

RANG

Aodissienne

2

TYPE(S) DE MAGIE

RANG

Prêtrise d'Aod

1

Nécromancie

1

DEFAUT(S)

RANG

Embonpoint

-2

DOMAINES DE CONNAISSANCE

RANG

La magie curative

1

La magie de sapience

1

Les légendes des Bourbeux

1

Les cultures d'Alméra

1

ETAT DE SANTE

SPECIALITES

RANG

Lancer « Soins IV »

1

Lancer « Divination précise »

1

Lancer « Détection des formes de magie »

1

Lancer « Détection des morts-vivants »

1

Lancer « Barrière anti-Mort »

1

Lancer « Annuler la magie »

0

Lancer « Contre-Sort »

0

EQUIPEMENTS

Robe de prêtresse

Sandales

Sacoche

Symbole d'Aod

Poignard & gaine

Quelques deniers aodissiens

Quelques Dettes

Quelques Contrats

DOMINGO RODOLFO (LEANDRO) le « RUSÉ »

Origine : Issalien

Comme tout Issalien, Domingo arbore avec fierté l'origine douteuse de son peuple. Autrefois composée des rebuts de la civilisation impériale astenite, la communauté qui s'installa dans les Îles Sales du Marais de la Rôdemort devint une nation à part entière, fière de son indépendance et de sa souveraineté. Les lois issaliennes, jugées injustes par les historiens, ont pourtant contribué à créer une puissante structure étatique, certes toujours vue par ses voisins comme un ramassis de hors-la-loi, mais à la sécurité intérieure presque irréprochable. Punissant le moindre crime, même le plus insignifiant, par la peine de mort, réduisant en esclavage leurs propres morts pendant des décennies, la nation issalienne a survécu à ses dissensions internes et à ses voisins incapables de la déloger de son inexpugnable refuge. La mort a toujours été dans le sillage des Issaliens, que ce soit au travers des hordes de morts-vivants à leur service qu'au travers des nombreux raids et pillages auxquels ils se sont livrés. Si Uyadan a quelque peu atténué l'impact de ce passé sulfureux, et la Levée des Morts bouleversé les coutumes des Issaliens, leur pleine intégration dans la Fédération Aodissienne demeure assez superficielle. Domingo est né « marin » dans l'équivalent de la noblesse chez les Issaliens. Petit-fils d'un Seigneur de la Fange, Adolpho Leandro, il a joui toute son enfance des avantages de la position de son sang.

Métier : Marinier

Domingo fut formé à la vie de marin, voguant de voiliers en voiliers et connut plus de navires de la flotte de son grand-père que de filles au cours de sa vie. Il se détacha pourtant assez vite du cordon ombilical de la notoriété de son nom pour opérer comme mousse, puis marin, puis charpentier de bord, puis navigateur, avant de goûter au poste d'officier en second. Après 15 ans d'une vie déjà bien remplie de marinier jusqu'à l'âge de 24 ans, il brigua le titre de capitaine jusqu'au jour où son grand-père abandonna le nom d'Adolpho Leandro pour prendre sa retraite. Dépossédé de son nom Domingo vit son capitaine échapper au complot ourdi pour le renverser et prendre sa revanche en provoquant un accident. Relégué au rang de simple charpentier, Domingo chut du mat qu'il devait réparer et se blessa à la jambe.

Domaines de compétence : Navigation, Charpenterie, Commandement

Domingo sait y faire sur un navire et a fait ses preuves à des postes clés de l'équipage. Si d'aucuns se demandent comment l'on passe de charpentier à navigateur, ce n'est probablement pas à la portée du premier venu. En l'occurrence, Domingo savait très bien lire les cartes et évita le naufrage du bâtiment à deux reprises, un acte qui lui permit d'avoir du crédit en tant que navigateur, en tout cas bien plus que celui qui dirigeait le deux-mats vers les récifs.

Domaines de connaissance : Les navires issaliens, Les bonnes personnes d'Oraoris, Au large du Gorgebleue, La Politique des Seigneurs de la Fange

En tant qu'Issalien typique, Domingo Rodolfo s'est fait des relations et a acquis de solides bases sur tout ce qu'il convient de savoir à propos de son peuple et sur les lieux d'importance. Devant la concurrence flagrante entre les Îles Sales et Oraoris, montée en puissance par sa facilité d'accès, il était naturel, pour Domingo, d'investir dans la nouvelle capitale des Bourbeux.

Spécialités : Lire les cartes marines, Construire / entretenir un voilier, Manier la dague, Manier l'arbalète

L'éducation et l'expérience de Domingo l'ont conduit à la maîtrise de quelques atouts essentiels à son métier. De bons appuis pour monter en grade, hélas insuffisants quand on n'a plus l'appui d'un Seigneur de la Fange, fut-il son grand-père.

Défaut : Pied bot

L'accident provoqué de Domingo mit un terme temporaire à ses ambitions. Amené à terre et contraint d'y rester en convalescence, il ne se remit jamais pleinement de sa blessure et sa cheville droite demeura définitivement tordue. Son traumatisme psychologique dura lui-même un certain temps. Il mit des années à se reconstruire, refusant de s'appuyer sur les richesses acquises de sa famille et secrètement désireux de devenir le futur porteur du nom Adolpho Leandro qui, dans son esprit, revient de droit à son sang. C'est ainsi qu'il se fit de nombreux contacts à Oraoris et obtint de travailler de temps en temps comme charpentier, navigateur ou officier en second indifféremment selon les opportunités. Il n'a hélas toujours pas trouvé le moyen d'entrer définitivement dans un équipage ni comment il allait s'y prendre pour satisfaire son ambition toujours vivace.

LES MANUSCRITS DE LA
MÉMOIRE MORTE

LES TREPASSES DE LA FANGE

CONVICTION

HARMONIE

NIHILISME

CONTROLE

1

JOUEUR

PERSONNAGE

Domingo Rodolfo (Leandro) le Rusé, Humain de 31 ans

1.81m - 92kg

Blond aux yeux marron

METIER(S)

RANG

Marinier

2

ORIGINE(S)

RANG

Issalien

2

TYPE(S) DE MAGIE

RANG

DEFAUT(S)

RANG

Pied bot

-2

DOMAINES DE CONNAISSANCE

RANG

Les navires issaliens

2

Les bonnes personnes à Oraoris

2

Au large de l'estuaire du Gorgebleue

2

La politique des Seigneurs de la Fange

2

ETAT DE SANTE

SPECIALITES

RANG

Manier la dague

2

Manier l'arbalète

2

Lire les cartes marines

2

Construire / entretenir un voilier

1

EQUIPEMENTS

Arbalète légère + 30 carreaux

Dague

Vêtements usés de marin

Sandales

Sacoche et rouleaux de cartes

Quelques Dettes

Quelques Contrats

Quelques deniers aodissiens