

Ihram, le mujahidin d'Emeraude

Ihram était un des nombreux mercenaires d'Emeraude, louant son bras et son arme à qui le voulait. Mais un jour, il reçut l'inspiration divine en découvrant un cristal incolore planté dans une dune. Depuis, il est devenu un mujahidin, un guerrier sacré de l'unique, qui défend les opprimés et prêche la parole de la divinité lumineuse.

Ihram est un grand homme à la peau sombre et aux yeux verts. Son corps musculeux est parcouru de tatouages blancs figurant les versets sacrés, et son front arbore une étoile blanche, symbole de sa foi.

Il a **25** ans.

Traits :

Combat : **3**

Erudition : **1**

Robustesse : **2**

Influence : **4**

Adresse : **1**

Survie : **2**

Ihram dispose de **7** points de vie

Dons :

Main du destin : Ihram peut piocher (et garder) deux cartes événement à chaque partie.

Punir : La foi d'Ihram est telle qu'il peut infliger des dégâts aux créatures immunisées aux armes normales.

Faiblesse :

◆ **Voeux de pureté** : Ihram doit prier trois fois par jour (au lever et coucher du soleil, et au milieu de la journée. Il doit se laver avant chaque prière. Il ne doit pas manger d'animal (insectes inclus), et doit rester chaste. Si il rompt ses devoirs, il perd ses pouvoirs jusqu'à ce qu'il ait fait pénitence (jeune diurne et prière pendant sept jours). (- **4**)

Avantage :

◆ **Marque de l'unique** : Ihram dispose de tatouages mystiques aux propriétés étranges... (**4**)

Réflexe : Ihram effleure souvent le tatouage qu'il porte sur le front en murmurant une prière à l'Unique.

Possessions :

Arme : Ihram manie un grand sabre à lame courbe qui inflige **2** points de dommage.

◆◆ **Défense** : Les tatouages mystiques d'Ihram le protègent **2** fois par aventure.

◆ **Besace** : Hiram possède un fragment de cristal incolore, le seul existant à sa connaissance.

Relations :

- x **Shadia** et **Ihram** ont été amants peu de temps avant qu'il ne se convertisse. Leurs chemins se sont séparés, mais ils sont restés en bons termes.
- x **Ihram** a protégé **Poussière** lorsque celui-ci fuyait ses maîtres. Ils sont depuis devenus amis malgré leur nombreuses différences.

Grim, le gladiateur wolfen

Grim était un des esclaves d'une famille de nomades. Un jour, on l'a vendu à Opaline. Il est devenu la propriété d'un jeune sorcier qui voulait en faire un gladiateur. Transféré à Émeraude, il a passé les années suivantes sur les terrains d'entraînement, puis dans les arènes, où son physique impressionnant et ses talents de guerrier en ont bien vite fait une célébrité.

Grim est très grand, même pour un wolfen. Il est aussi très musclé. Il n'hésite pas à se jeter seul dans l'arène face à plusieurs adversaires, hommes, quasi-hommes, créatures sauvages ou autres. Sa silhouette fait s'écarter les passants et nul ne manque de respect à ce colosse paré d'anneaux et de bracelets de bronze, ainsi que d'un pagne en cuir de sangrelin.

Il a **22** ans.

Traits :

Combat : **4**

Erudition : **1**

Robustesse : **2**

Influence : **3**

Adresse : **2**

Survie : **1**

Grim dispose de **7** points de vie

Dons :

Sauvagerie : La réputation des wolfens les précède toujours. Très peu de gens se permettront de provoquer Grim et ce dernier peut faire fuir **1D6 Petits bras** en réussissant un jet en *Influence*.

Enchaînement : **Grim** peut répartir les dégâts qu'il inflige entre plusieurs adversaires, à condition que la difficulté pour les toucher soit la même (ou inférieure).

Faiblesse :

♦ **Poseur** : Grim a une fâcheuse tendance à en faire trop, histoire d'impressionner les spectateurs, même quand ça n'est pas nécessaire. (- **4**)

Avantage :

♦ **Champion** : Grim est une star de l'arène, et à ce titre, célèbre à Émeraude et ailleurs dans le désert. (**3**)

Réflexe : Grim est toujours prêt à dégainer ses armes, en cas de danger ou pour impressionner ses fans.

Possessions :

Arme : Grim se bat avec une paire de kama, des sortes de piolets de combats qui infligent **2** points de dommage.

♦♦ **Défense** : Grim porte des brassards en bronze qui lui permettent de dévier les coups **2** fois par aventure.

♦ **Besace** : Son entraîneur a confié à Grim une fiole d'élixir des furies au cas où il aurait un passage à vide.

Relations :

- x Grim appartenait auparavant au clan Haluk. C'est un ami d'enfance de Shadia.
- x Le propriétaire actuel de **Grim** n'est autre qu'**Akim**.

Callisto, la diplomate de Sinople

Callisto est une noble Sinoplienne, qui a très tôt su oeuvrer de son physique très avantageux pour obtenir ce qu'elle voulait. À tel point qu'elle est désormais une représentante de son oasis natale. On lui confie des missions diplomatiques, et les rares qui ne se laissent pas convaincre par son charme ne peuvent que céder face à ses manipulations.

Callisto est une femme absolument sublime, au port altier et au sourire hypnotique. Elle est parée de vêtements précieux et de bijoux hors de prix, le tout laissant deviner (et parfois voir) des courbes affolantes.

Elle a **20** ans.

Traits :

Combat : **2**

Erudition : **3**

Robustesse : **1**

Influence : **4**

Adresse : **2**

Survie : **1**

Callisto dispose de **6** points de vie

Dons :

Main du destin : Callisto peut piocher (et garder) deux cartes événement à chaque partie.

Ambassade : Callisto est toujours bien reçue dans chaque ville ou village où elle se rend. Elle y trouvera le gîte et le couvert et même des renseignements sur l'endroit où elle se trouve si elle ne se comporte pas comme une rustre.

Faiblesse :

♦ **Intrigante** : Callisto a un besoin compulsif de s'assurer un ascendant sur ses interlocuteurs, que ce soit par le charme ou par le chantage. (- **4**)

Avantage :

♦ **Noble** : Callisto est issue d'une famille noble très influente (**4**)

Réflexe : Callisto sourit tout le temps et flirte avec tous les hommes (et femmes) qu'elle croise.

Possessions :

Arme : L'éventail de Callisto est en réalité une arme dont les baleines métalliques infligent **1** point de dommage.

♦♦ **Défense** : La chance insolente de Callisto la protège **2** fois par aventure.

♦ **Besace** : Callisto dispose de tout un jeu d'essences, huiles et parfums, qui feraient tourner la tête du plus stoïque des ermites.

Relations :

- x Callisto emploie souvent Poussière pour mettre la main sur des informations que voudraient lui cacher ses interlocuteurs.
- x **Akim** est chargé de la protection (et de la surveillance) de **Callisto** par l'ordre du Dragon.

Poussière, le cambrioleur krisling

Poussière était un esclave, comme ses parents et les parents de ses parents. Pour soulager la peine de ses proches, il avait appris l'art de la cambriole. Mais un jour, il fut pris la main dans le sac par ses maîtres, et n'eut d'autre choix que de fuir. Il a dû se réfugier dans les égouts. Il sort aux heures sombres et dévalise les humains qui oppressent les siens.

Poussière est un petit krisling, aux muscles noueux. Ses yeux jaunes brillent dans l'obscurité, bien qu'une large capuche dissimule généralement ses traits.

Il a **15** ans.

Traits :

Combat : **2**

Erudition : **1**

Robustesse : **3**

Influence : **1**

Adresse : **4**

Survie : **2**

Poussière dispose de **8** points de vie

Dons :

Incredible : Poussière est immunisé à tous les poisons et toutes les maladies. Son corps est si flexible qu'il peut échapper à la plupart des liens et se glisser dans les passages les plus étroits.

Doigts de fée : Poussière arrive toujours à subtiliser un objet pas plus gros qu'une bourse sans que sa victime s'en aperçoive. De plus aucune serrure ne lui résiste (tant qu'elle n'est pas magique).

Faiblesse :

◆ **Paranoïaque** : Les anciens maîtres de Poussière le poursuivent toujours, ce qui a le don de le rendre un peu nerveux (doux euphémisme). (- **4**)

Avantage :

◆ **Esclave en fuite** : Les krisling ont entendu parler de Poussière et l'aideront si ils le peuvent. (**1**)

Réflexe : Poussière vérifie systématiquement la présence de cachettes et le cas échéant d'issues diverses, quel que soit le lieu.

Possessions :

Arme : Les trois dagues de lancer que cache Poussière dans sa ceinture et ses manches font **1** point de dommage.

◆◆ **Défense** : À force de recevoir coups et projectiles, Poussière a appris à les esquiver, ce qui le protège **2** fois par aventure.

◆ **Besace** : Poussière possède un sac sans fond dans lequel il range toutes ses affaires, ce qui est bien pratique, vu qu'il n'a pas de maison.

Relations :

- x Callisto emploie souvent Poussière pour mettre la main sur des informations que voudraient lui cacher ses interlocuteurs.
- x **Ihram** a protégé **Poussière** lorsque celui-ci fuyait ses maîtres. Ils sont depuis devenus amis malgré leur nombreuses différences.

Akim, le sorcier d'Opaline

Akim est issu d'une famille de sorcier. Comme ses aïeux, il est très fier d'appartenir à la caste dirigeante de son oasis, et il raconte même à qui veut l'entendre que les maîtres des arcanes sont selon lui une classe à part dans le désert. Il fait partie de l'Ordre du Dragon, un ordre prestigieux de mage-guerriers aux ordres directs du doyen de la cité.

Akim est un homme de corpulence moyenne, et c'est surtout par son teint clair et ses yeux bleus, une caractéristique familiale, qu'il se distingue. Il arbore avec orgueil une tunique grenat aux armes du Dragon, ainsi que l'épaisse cape caractéristique de son ordre, tandis qu'un souffle de vent fait tournoyer du sable rouge autour de lui.

Il a **22** ans.

Traits :

Combat : **3**

Erudition : **4**

Robustesse : **2**

Influence : **1**

Adresse : **2**

Survie : **1**

Akim dispose de **7** points de vie

Dons :

Main du destin : Akim peut piocher (et garder) deux cartes événement à chaque partie.

Maître de l'erg : Akim peut déplacer, modeler, projeter du sable, que ce soit une poignée ou une dune entière. Il faut en revanche impérativement que sa peau soit en contact avec du sable. Tant qu'un sortilège est actif, Akim ne peut en lancer d'autres.

Faiblesse :

◆ **Orgueil** : Akim perçoit les mages comme l'élite du désert. Par conséquent, il est assez méprisant avec ceux qui ne maîtrisent pas l'Art, et il est très exigeant envers lui-même et les autres sorciers. Un tel statut se mérite. (- **4**)

Avantage :

◆ **Ordre du Dragon** : Akim fait partie de l'Ordre du Dragon et bénéficie à ce titres de privilèges variés. (**1**)

Réflexe : Akim joue en permanence avec une poignée de sable (il en conserve dans une bourse à sa ceinture), qu'il fait voler entre ses doigts.

Possessions :

Arme : En combat, Akim peut projeter la poignée de sable qu'il fait léviter autour de sa main en un pic de silice et ainsi infliger **2** points de dommage.

◆◆ **Défense** : Grâce au tissu enchanté de sa cape, Akim est protégé de **2** attaques par aventure.

◆ **Besace** : Akim a reçu de sa mère, avant qu'elle ne meurt, un coffret contenant sept gemmes aux couleurs des dieux.

Relations :

- × Akim est chargé de la protection (et de la surveillance) de Callisto par l'ordre du Dragon.
- × Le propriétaire actuel de **Grim** n'est autre qu'**Akim**.

Shadia, la guide nomade

Shadia est une membre du clan Haluk, respecté par les nomades, mais aussi les habitants des oasis. Elle est la fille du griot, et a hérité de son père une grande empathie, ainsi qu'un lien fort avec les insectes du désert. Devenue adulte, elle s'est faite guide, et escorte les voyageurs là où nul sédentaire n'oserait se rendre.

Shadia est une petite femme gironde qui ne paye pas de mine. Malgré tout, ses yeux mauves brillent d'une intelligence bienveillante. Elle est vêtue, comme tout les nomades, d'une ample tunique indigo, ainsi que du traditionnel chèche, et une nuée d'insecte la suit où qu'elle aille.

Elle a **24** ans.

Traits :

Combat : **2**

Erudition : **2**

Robustesse : **3**

Influence : **1**

Adresse : **1**

Survie : **4**

Shadia dispose de **8** points de vie

Dons :

Main du destin : Shadia peut piocher (et garder) deux cartes événement à chaque partie.

Langue Indigo : Shadia peut se faire comprendre et obéir de n'importe quel insecte. Elle peut contrôler jusqu'à *Survie* animaux simultanément mais ne peut pas les obliger à se battre. Elle est de plus immunisée à tous les venins et poisons.

Faiblesse :

♦ **Sauvage** : Shadia est mal à l'aise en ville, et évite le plus possible de rentrer dans les oasis. Quand elle y est, elle ne s'y attarde jamais, et préfère passer la nuit dans le désert. (- **4**)

Avantage :

♦ **Clan Haluk** : Shadia fait partie du très apprécié clan Haluk. (**1**)

Réflexe : Consciente du danger, Shadia ne dort jamais que d'un oeil.

Possessions :

Arme : L'arc fait d'une mandibule de lucane géante et d'un fil de soie que porte Shadia inflige **1** points de dommage.

♦♦ **Défense** : L'épaisse toile d'araignée du désert dans laquelle est taillée sa tunique offre à Shadia une protection **2** fois par aventure.

♦ **Besace** : Shadia garde toujours avec elle des décoctions d'insectes confiées par son père, qui peuvent servir d'antidote contre tous les venins et poisons.

Relations :

- × Shadia et Ihram ont été amants peu de temps avant qu'il ne se convertisse. Leurs chemins se sont séparés, mais ils sont restés en bons termes.
- × **Grim** appartenait auparavant au clan Haluk. C'est un ami d'enfance de **Shadia**.