

Eliel Grimhe - Altmer cartographe

Description

Eliel est un altmer bien plus cultivé que ses pairs, et qui en paie le prix : toujours fourré dans ses livres, il en paierait le prix social s'il n'était également un linguiste des plus demandés. Il ne se contente pas d'être un puit de connaissances sur Tamriel, il a aussi fait des études intensives sur le continent d'Akavir, qu'il sait être composé en réalité d'un archipel d'îles plus une assez importante île principale, plus grande de Cyrodiil, c'est pour dire ! Il a pratiqué les langues de toutes les espèces connues là-bas par les quelques Tsaesci encore dans l'Empire, à savoir le Tsaesci évidemment mais aussi l'Imga, la langue de leurs anciens esclaves.

Eliel est calme et posé. Il prend le temps de réfléchir avant d'agir, et y réfléchit à plusieurs fois avant de tenter quelque chose de dangereux. Certains prétendent qu'il s'agit de peur, lui-même préfère parler de prudence. Toujours est-il qu'il ne fonce pas dans le tas. Son appréciation de la magie s'en ressent, il ne pratique que la Restauration et le Mysticisme (qui lui permet de défier le temps et de fuir plus rapidement).

La dernière demande qu'on lui a faite l'angoisse et l'emplit de joie en même temps : on souhaite qu'il embarque avec de futurs colons sur Akavir, car les autorités souhaitent envoyer des hommes en avant d'une armée. Et pour qu'une armée puisse débarquer, il faut tâter et préparer le terrain... Il n'ira pas seul pour cela, et on l'a assuré d'un paiement plus qu'adéquat, en plus de la cession d'un esclave argonien dont les qualités d'éclaireur et d'informateur pourraient aider : Teinaava.

Notes

Eliel Grimhe - Altmer cartographe

Traits

- Meilleur cartographe selon lui-même (Intellect)
- (altmer) C'est un puits de connaissance (Intellect)
- On ne dérange pas un érudit en plein travail (Âme)
- Peu de gens ont mes connaissances, et beaucoup feraient tout pour elles ! (Influence)
- (altmer) Extrêmement arrogant. (Âme)
- Sa "prudence" le guide du côté opposé au danger. (Intellect)

Équipement

-
-
-

Blessures

- Indemne
- Égratigné (pas de malus)
- Blessé (-1 échelons au dés)
- Gravement blessé (-1 échelons au dés)
- Mortellement blessé (-2 échelons au dés)

Caractéristiques

- Physique : D4
- Intellect : D10
- Social : D4
- Ame : D8
- Influence : D6

Compétences

- Tout savoir : D10
- Parler des langues que personne ne connaît : D8
- Diplomatie : D6
- S'est entraîné à fuir des livres dans les mains : D6
- Un altmer invisible ? Ça existe ! : D6

Magie

- Restauration : D8
- Mysticisme : D8

Teinaava - Argonien éclaireur/informateur

Description

Bon, déjà, être esclave, c'est pas une condition sympathique quand on reste toujours au même endroit. Mais alors quand ses maîtres l'envoient régulièrement voir ce qui se passe dans les endroits mal famés et où les maladies pullulent, c'est vraiment pas chouette. Qu'il soit argonien et donc très résistant aux maladies doit y être pour quelque chose, c'est certain.

Teinaava est grand, agile, pas spécialement balaise mais il a un doigté et des réflexes que n'importe qui rêverait d'avoir (même d'autres argoniens). Il est aussi finalement très peu différent des autres esclaves. C'est la force des argoniens : comme leurs mâchoires ne sont pas faites pour prononcer le Tamrielique, tout le monde les prend pour des demeurés. Mais Teinaava n'est pas du tout stupide. Il écoute, il apprend vite, et utilise les préjugés à son avantage. Personne ne se méfie de l'argonien ? Dommage...

On l'a confié à un altmer, Eliel. Il l'aime bien, à première vue, bien qu'il soit du genre à rester dans un bureau, ce n'est qu'un prétentieux pas dangereux, qui est cependant très gentil derrière son "masque" altmer. Reste que Teinaava doit le protéger, et cela passera par l'étape de renseignements. Pour réfléchir correctement, l'Intellectuel a besoin des bonnes infos, et d'être vivant. C'est ça que Teinaava doit faire... pour l'instant. Mais sur une île loin de tout, si les conditions et les alliés se trouvent, pourquoi ne pas faire ce qu'il souhaite depuis un moment : être libre ?

Notes

Teinaava - Argonien éclaireur/informateur

Traits

- (argonien) Insensible aux toxines et maladies (Physique)
- Les argoniens entendent très très bien (Social)
- Il a des réflexes incroyables (Physique)
- Un argonien, surtout celui-là, c'est tout sauf stupide (Intellect)
- (argonien) La seule chose qu'il souhaite par dessus tout : la liberté. (Ame)
- Mal vu en dehors des milieux louches... (Influence)

Équipement

-
-
-

Blessures

- Indemne
- Égratigné (pas de malus)
- Blessé (-1 échelons au dés)
- Gravement blessé (-1 échelons au dés)
- Mortellement blessé (-2 échelons au dés)

Caractéristiques

- Physique : D8
- Intellect : D6
- Social : D6
- Ame : D6
- Influence : D6

Compétences

- Je te sussure à l'oreille, tu n'y vois que du feu : D8
- Malandrin, espion, on m'a donné beaucoup de titres : D8
- Quand tu pars devant il faut savoir revenir : D8
- Si tu veux me surprendre, il va falloir te lever tôt : D8
- Étiquette et manières, on l'a forcé à les apprendre : D4

Magie

- Illusion : D6
- Mysticisme : D6

Ymir Trijdal - Nordique capitaine de son navire

Description

Un nordique marin, Ymir est la preuve que cela existe !

Abandonné tout petit, il a d'abord été mousse, puis devant sa force, sa capacité à se faire respecter et à commander, il a fini par grimper les échelons ! Alors forcément, ça fait des jaloux, mais Ymir il pète la gueule à tous les mécontents et sa vie reste simple. Il ne faut d'ailleurs pas lui demander la lune, parce que ce qu'il sait faire, c'est motiver son équipage et aborder des bateaux pirates, c'est d'ailleurs un de ses loisirs favoris !

La mer et lui sont amoureux depuis longtemps, et il navigue dans des eaux dangereuses, pour le frisson de l'aventure ! Son physique massif, titanesque presque, ses cheveux blonds, sa peau mate, les muscles saillants : on y réfléchit à deux fois avant de le chercher ! Il sait naviguer comme personne, il est respecté et/ou craint, ainsi, quand on lui proposa une somme réellement impressionnante pour amener deux bateaux de colons en Akavir, le défi lui sembla plus qu'intéressant...

Notes

Ymir Trijdal - Nordique capitaine de son navire

Traits

- On me surnomme le titan des mers (Physique)
- La mer, c'est ma terre. Je m'y sens bien. (Âme)
- Quand t'es sur le pont, c'est un combat de tous les instants (Physique)
- Quand tu navigues, tu prends du poids. En muscles. (Physique)
- Se repérer aux étoiles, ça c'est utile (Intellect)
- (nordique) Incapable de fuir un combat (Ame)

Équipement

-
-
-

Blessures

- Indemne
- Égratigné (pas de malus)
- Blessé (-1 échelons au dés)
- Gravement blessé (-1 échelons au dés)
- Mortellement blessé (-2 échelons au dés)

Caractéristiques

- Physique : D10
- Intellect : D6
- Social : D4
- Ame : D8
- Influence : D4

Compétences

- La vie de marin, je gère : D10
- Je manie l'épée, il faut bien, pour tuer des pirates : D8
- Commander un navire. Et l'équipage qu'est dedans : D8
- La bagarre, c'est le quotidien, sur un bateau : D6

Magie

- Destruction : D6
- Altération : D6

Ks'aashra - Khajiit chasseuse

Description

Ks'aashra est une esclave, comme Teinaava. Mais contrairement à ce dernier, elle est une Khajiit. Les Khajiits sont plus proches des animaux que des mers (impériaux, altmer, etc...). Leurs instincts, leur rage, ils ont beaucoup plus de mal à les contenir que les argoniens. Bien qu'elle soit agile, Ks'aashra est avant tout une combattante. Sa souplesse et sa vitesse ne sont qu'un atout de plus aux qualités naturelles qu'elle a : des griffes acérées, et des crocs qui jaillissent d'une mâchoire capable de solidement broyer ce qu'elle contient.

Achetée par Ymir il y a de cela longtemps, Ks'aashra est sa brute personnelle. Sa force de frappe. Les derniers mousses qui ont contredit le capitaine ont été retrouvés tabassés. Lacérés. Il n'y avait qu'une personne à bord capable de tout ça. Ks'aashra en souriait. Elle apprécie le capitaine qui ne la considère pas réellement comme une esclave.

Notes

Ks'aashra - Khajiit chasseuse

Traits

- (khajiit) Agilité Féline (Physique)
- Quand elle est enragée, rien ne la retient (Physique)
- Renifler et sentir la proie, c'est un don (Intellect)
- Dans la jungle, tout n'est qu'obstacles que j'évite. (Physique)
- (khajiit) Dépendante au Skooma (une drogue) (Physique)
- Une fois un combat engagé, l'un des deux doit être tué. C'est la loi du plus fort. (Ame)

Équipement

-
-
-

Blessures

- Indemne
- Égratigné (pas de malus)
- Blessé (-1 échelons au dés)
- Gravement blessé (-1 échelons au dés)
- Mortellement blessé (-2 échelons au dés)

Caractéristiques

- Physique : D12
- Intellect : D6
- Social : D4
- Ame : D6
- Influence : D4

Compétences

- Traquer sa proie : D8
- Tuer sa proie : D8
- Surprendre sa proie : D8
- Impressionner sa proie : D8
- Survivre à l'hiver : D4

Magie

- Restauration : D6
- Destruction : D6

Riagrín Morden - Dunmer bourrin et charmeur

Description

L'autre capitaine, celui de l'autre gros navire de colons, c'est pas un tendre.

Un dunmer comme lui, y en a pas beaucoup. Il parcourt les mers depuis un certain temps, mais bien que capitaine de son navire, c'est pas pour ça qu'il est connu, ni pour ses capacités de navigateur hors pair. C'est un corsaire, les huiles de Cyrodiil le chargent depuis des années de défendre leurs biens sur les mers, et c'est exactement ce qu'il adore faire. Son activité principale consistait à trouver et décimer les pirates sur les voies commerciales entre Morrowind et Solstheim, pour le compte de la compagnie minière de l'Est.

Quand il y a peu, on lui a proposé de "conquérir" un continent, ou tout du moins d'aider à y poser les fondements d'une colonie impériale avant l'arrivée du gros des troupes, contre somme conséquente et droit à sa part sur les biens récoltés là-bas, ça lui a plu, et il a accepté rapidement.

Il compte aussi suivre les directives du cartographe, Eliel, parce que ce dernier a l'air de savoir où il va, tout comme le capitaine de l'autre navire. Hmmm, peut-être qu'il aurait du apprendre lui aussi à être malin ?

Notes

Riagrín Morden - Dunmer bourrin et charmeur

Traits

- (dunmer) Sait reconnaître les menteurs (Social)
- Par la force, on peut se sortir de toutes les situations (Physique)
- Je vis pour combattre (Âme)
- Embobiner les gens c'est ma seconde nature (Social)
- La plume est vraiment moins forte que l'épée (Physique)
- (dunmer) Très mal vu en société (Social)

Équipement

-
-
-

Blessures

- Indemne
- Égratigné (pas de malus)
- Blessé (-1 échelons au dés)
- Gravement blessé (-1 échelons au dés)
- Mortellement blessé (-2 échelons au dés)

Caractéristiques

- Physique : D8
- Intellect : D4
- Social : D10
- Ame : D6
- Influence : D4

Compétences

- Combat acrobatique : D10
- Tu vas m'écouter, oui ? : D8
- Naviguer et aborder l'ennemi : D6
- Repérer par où les ennuis peuvent arriver : D6
- Survivre en milieu hostile, j'ai déjà fait : D6