**Nephénie**

**Questions importantes:**

**-Qui est le personnage ?**

Nephénie est une tengu, benjamine des 4 rejetons d’Ajax. Ajax étant le bras droit du chef du clan des Amyrs.

Indépendante et migratrice, Néphénie apprécie voguer seule librement au gré des vents et souhaite faire ses preuves, complexée d’être la dernière à avoir éclos.

Elle nourrit des ambitions de découvertes et connaissances des autres peuples, bien que son orgueil ne la pousse parfois à s’attirer des ennemis.

Nephénie se sait de sang pur et de caste dominant les autres tengus de son groupe. Elle apprécie le faire savoir à son entourage.

**-Quelle est la famille du personnage ? Ses amis, connaissances ? (en a-t-il?)**

**Famille :**

Ephèbe : 1er ainé parti depuis plusieurs années en mission et dont elle n’a plus aucune nouvelle. Elle s’entendait très bien avec lui et revêtait le même plumage en termes de couleurs.

Portuis : 2nd frère cadet avec lequel elle voue une rivalité. Portuis est sédentaire et aime rabaisser Néphénie comme dernière de la fratrie. Il fait tout en son pouvoir pour l’évincer, n’appréciant que leur père la confonde avec Ephèbe par son talent.

Kirua : 3ème sœur cadette, volupteuse et coquette, Nephénie est quelque peu jalouse de sa beauté mais sa paresse l’horripile, Nephénie étant combattive.

Ajax (père) : portait de grands espoirs sur Ephèbe, le fils prodige disparu, qu’il retranscrit au travers de Nephénie qui lui ressemble. Père aimant et motivant sa fille à accomplir sa destinée de migratrice.

Ourguette (mère) : étant sédentaire elle privilégie Portuis et Kirua mais crains de voir partir sa benjamine.

**-Quels sont les buts du personnages dans la vie, ses ambitions ?**

Nephénie souhaite partir sur les pas de son grand frère et explorer de nouveaux horizons. Elle ne le cherche pas forcément et se dit qu’il a accompli son dessein de devenir indépendant et… libre.

Nephénie cherche à aller toujours plus loin, où son peuple ne serait pas encore allé, découvrir d’autres peuples et territoires.

C’est ainsi qu’elle rejoint l’équipage pour l’aventure, pleine d’espoirs.

**-Quelles situations font réagir le personnage (ses triggers) ?**

Elle redoute les hommes-chats, félins de manière générale. Elle apprécie les flatteries qui la feront roucouler.

**-Quels sont les évènements marquant de sa vie ?**

Un jour, Nephénie tomba par hasard sur une vision qui la marqua : son père, Ajax, en larmes à la lecture d’une lettre qui semblait l’affecter terriblement. Elle aperçut le sceau de son grand frère Ephèbe, ouverte sur la table. Jamais elle ne sut le contenu et elle n’en parla jamais à son père.

-Comment le personnage a-t-il acquis ses compétences? pourquoi ?

Nephénie a toujours voulu se démontrer indépendante et forte. A cet effet, elle s’est investie dans une carrière de bretteuse, pour son élégance sa maitrise.

Questions optionnelles:

-quelle est sa religion ? Et quel est son degré d'implication dans celle-ci?

Nephénie n’est pas attachée à une religion en particulier. Elle apprécie les connaitre de manière générale pour son savoir.

-Si cela venait à se produire, comment le personnage imagine-t-il sa mort ? Comment le joueur imagine-t-il sa mort ?

Nephénie se sent invincible et dans la fleur de l’âge. Elle reste donc insouciante et ne s’imagine pas trépasser de si tôt. Un acte de sacrifice pour un plus grand dessein serait une mort digne pour elle.

-Le personnage a-t-il des objets ou des éléments avec une signification particulière pour lui ?

Elle possède un charme fait de plumes de chaque membre de sa famille.

Comment le personnage a découvert les autres persos ?

Derviche :

Néphénie à découvert Derviche après le départ du bateau. Celui-ci en effet est en charge des taches ménagères de la cabine (1ere classe) de Néphénie. Elle est satisfaite de son service et est admirative du fait qu’une si imposante personne soit capable de réaliser de minutieuses taches avec tant d’attention (une dextérité pratiquement similaire à la sienne !?). Néphénie est curieuse de connaitre l’histoire de cet individu qui semble cacher un sombre passé et n’être pas réellement à la place qui lui es due.

Rhakkan :

Ne supportant la paresse et curieuse sur un bateau remplis d’autres espèces, Néphénie ne tenait pas en place. Dés les premiers jours de trajet elle s’inscrivit aux entrainements entre combattants qui avaient quotidiennement lieux sur le pont du navire. D’une part pour jauger le niveau des combattants de l’expéditions, mais également pour donner quelque peu ses talents en spectacle.

C’est ainsi qu’elle fut surprise de rencontrer de talentueux compagnons, notamment Rhakkan l’homme lézard rougeoyant, un Gladiateur peu commun qui semble avoir troqué ses instincts féroces pour afficher une sérénité déconcertante durant ses affrontements. L’ayant affronté amicalement à plusieurs reprises, Néphénie ressent déjà qu’il peut s’agir d’un allié de poids sur qui compter sur le champ de bataille.

Nathaniel :

Néhpénie à remarqué qu’un humain posait beaucoup de questions à toutes les créatures présentes à bord du navire, elle se doute qu’en étant la seule Tengu du navire, elle sera certainement abordée à son tour à un moment ou l’autre.

Ma’isha :

A l’entente même de ce prénom connoté Khajit, les plumes de Néphénie se hérissent déjà. Bien qu’essayant de se montrer ouverte et équitable envers toutes les espèces, Néphénie ne peut refouler ses instincts de méfiance envers ces individus répugnants. Néphénie n’a pas encore rencontré Ma’isha mais sait qu’une poignée de Khajit sont présents sur le navire.