

Le Sang d'Ambre & La Dernière Croisade

Votre identité

Nom : *Harmony Bakersville (dite 'Ylmungne')*

Race : *Ambrienne, Patricienne (homo sapiens superior symbolensis)*

Statut marital : *Célibataire (?)*

Profession : *Aventurière, Ethnologue*

Lieu de résidence : *Observatoire Obscur (Chaos)*

Vos attributs

Cambrioleuse : 2 (Médiocre)

Diplomate : 3 (Supérieure)

Exploratrice : 5 (Extraordinaire)

Inventeuse : 2 (Médiocre)

Privilégiée : 4 (Excellente)

Soldate : 3 (Supérieure)

Traits particuliers

- Mais si, ça va passer, ne vous inquiétez pas !
- Mère accidentelle ou quelque chose du genre.
- Le Chaos, c'est ma passion !
- Libre et célèbre, rien que ça.
- Fille illégitime, presque royale.

Méta (*dans la limite des Traits*)

- Quelqu'un vous doit une faveur.
- Vous avez un(e) allié(e).
- Vous pouvez entrer.
- Vous pouvez en apprendre plus.
- Vous vous y connaissez.
- Vous êtes connue.


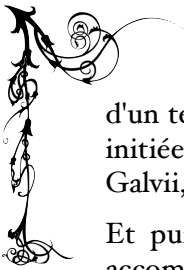
Quelques mots à propos de vous

"Aventurière", "Trompe-la-mort", "Baroudeuse" – avant même votre grande aventure, vous aviez fait les titres des journaux plus d'une fois. C'est peut-être parce que votre père, le milliardaire Martin Fitzrandom, a toujours su qu'il n'était pas votre père qu'il vous a laissé autant de liberté. Peut-être même le brin d'affection que vos demi-frères, vos sœurs et même votre mère, Faith, vous ont toujours enviée. À 12 ans, vous avez appris que votre père biologique s'appelait Tesla, et qu'il vivait "très loin", dans le "merveilleux royaume d'Avalon". Votre mère vous a fait jurer de ne jamais essayer de le rencontrer et de ne jamais en parler à qui que ce soit – l'honneur de la famille était en jeu. Alors vous avez discrètement correspondu avec lui, par télégraphe et microfilms. Vous avez collectionné ses mentions dans les journaux et le moment venu, vous avez commencé à lui envoyer les vôtres.

Quand est venu l'âge de vous marier... vous avez tout simplement refusé de répondre à l'invitation. C'est peut-être la seule fois où vous avez vu votre père officiel éclater de rire. Vous êtes partie à l'aventure, rejoignant en Terre Sainte l'expédition Yggdrasil 5. Las, votre Sumbranef a fait naufrage en tentant de traverser la Barrière McDougalloch. Vous vous êtes retrouvée de l'autre côté de la Barrière mais seule, sans matériel, sans armes ni véhicule. La tribu des Helgram vous a accueillie spontanément, sans même vous demander d'où vous veniez. C'est de cette tribu que, plusieurs semaines plus tard, vous avez été secourue – le terme est tout relatif – par Le Veilleur et ses hommes.

Le Veilleur était un vieil homme taciturne, Ambrien ou peut-être un Avalonien, qui vivait dans un manoir impossible et bourré de gadgets, isolé dans la Frange, entouré de serviteurs inquiétants et identiques. Le Veilleur était fou, c'était certain. Il s'est occupé de vous, à sa manière, en vous parlant comme si vous étiez Deirdre, sa sœur disparue, abandonnée, ou peut-être son fantôme, comme s'il refusait de croire que vous étiez vraiment là. Il peignait. Il peignait sans cesse. Des scènes de violence, de trahisons, de meurtres. Et il vous peignait. Des dizaines de tableaux pendant les deux mois que vous avez passés avec lui, il vous a peinte petite fille et adulte guerrière, pleurant la mort d'un être cher et piégée dans une prison obscure. Vous avez fini par fuir cette ambiance morbide et malsaine.

Vous êtes retournée parmi les Chaosiens chez les Helgram, pour plus d'un an. Vous vous êtes fait deux amis-amants Angpetu et Hahkethomemah, et vous avez même, symboliquement, eu à vous trois un enfant, Dominic Tashunka – sexualité et reproduction sont choses compliquées chez les Chaosiens. Lorsque la tribu nomade des Thutiya a séjourné auprès des Helgram, vous avez décidé qu'il était tout de même temps de partir. Angpetu et Hahkethomemah vous ont suivie avec Dominic Tashunka. Ils souhaitaient découvrir cette fameuse "civilisation" dont vous parliez tant. Il vous a fallu encore près de deux ans pour revenir à Hopeville, à dos de Shaxocceh, à pied sur des ponts d'herbe flottante, dans les poches buccales d'Heemiaurs, en traversant des catacombes et en vous faisant héberger dans les ruines



d'un temple souterrain par des éleveurs de Galvii. Vous avez appris des langues et des légendes, été initiée aux premiers mystères Hendrake et à ceux de l'Esprit des Rocs, vous avez appris à traire les Galvii, à prévoir les chutes de lave et à appeler les dangereux Hrakning.

Et puis un jour, vous avez mis le pied sur l'îlot de l'Observatoire Obscur. Méconnaissable, accompagnée par des Chaosiens, vous avez failli être chassée par les gardes mais vous avez réussi à les convaincre que sous la poussière du voyage et les habits locaux se cachait une Patricienne. Quelques semaines plus tard, vous débarquiez tous les quatre en Ambre. Deux ans se sont écoulés depuis. Vous avez publié deux livres, qui ont rencontré un succès phénoménal. Vous avez fait le tour des salons, raconté vos aventures, inauguré avec un peu de scepticisme l'Exposition Ethnologique du parc zoologique d'Ambre... et vos ouvrages ont achevé de convaincre l'Académie des Sciences que les Chaosiens étaient des animaux plus que des êtres humains.

Étouffée, vous êtes repartie et vous avez rejoint l'expédition Yggdrasil 7. À votre grande surprise, votre famille chaosienne vous a suivie. Et puis Dominic a commencé à changer sous vos yeux, en permanence. Ses deux autres parents vous ont convaincue : il lui faut un shaman Helgram.

Vos missions

- Guider l'expédition au Couloir Bakersville. Aider Ambre à planter son drapeau sur Yggdrasil.
- Retrouver Le Veilleur, le ramener à la civilisation, où il pourra être soigné.
- En apprendre plus sur la secte Chaosienne des Roseraies.

Vos objectifs

- Protéger Angpetu, Hahkethomemah et Dominic Tashunka, ainsi que votre mère et son secret.
- Cacher vos liens avec Angpetu, Hahkethomemah et Dominic Tashunka et la nature protéiforme et donc monstrueuse de Dominic Tashunka, qui pourraient vous détruire tous les quatre.
- Faire partager à Ambre votre amour du Chaos, faire reconnaître les Chaosiens comme humains.

Vos connaissances

- Le Veilleur. Un vieil homme fou qui a essayé de vous sauver, à sa manière – vous ou sa sœur.
- Martin Fitzrandom. Votre père légal. L'un des hommes les plus puissants du Cercle d'Or. Un homme triste, méfiant, peut-être cruel, mais pas avec vous. On dit qu'il s'est installé au Chaos.
- Faith Fitzrandom. Votre mère. Une femme triste, qui n'a jamais oublié son histoire d'amour avec votre vrai père, et s'est toute entière consacrée à ses enfants.
- Lancelot Yutani (PJ). Philanthrope Avalonien passionné d'ethnologie avec lequel vous correspondez. Il a lui-même rencontré plusieurs tribus chaosiennes dont une tribu Helgram.
- Sœur Arya (PJ). Votre grande sœur, Marguerite Wilkinson, apparemment devenue Nonne de Guerre. Vous n'avez jamais été proches et vous n'aviez plus de nouvelles d'elle depuis son mariage – mais c'est tout de même votre sœur et la seule autre femme de l'expédition. Vous avez déplacé vos quartiers pour être sur la même Sumbranef. Vous avez peut-être eu récemment une brève et discrète liaison avec Oscar, son mari.
- Jessica Wilkinson, 17 ans. Votre nièce, fille de Marguerite, que vous avez rencontrée pour la première fois pendant votre voyage d'Ambre. C'est son dernier voyage de mineure, puisqu'elle doit se marier au retour. Charmante mais s'est refermée lorsque vous lui avez parlé de sa mère.
- Nikola Tesla (PJ). Votre père biologique. Inventeur génial en Avalon. Vous aimeriez le rencontrer discrètement un jour. Votre célébrité pourrait vous y aider.
- Angpetu, Hahkethomemah et Dominic Tashunka. Votre famille chaosienne. Officiellement, Angpetu et Hahkethomemah sont vos serviteurs convertis et Dominic Tashunka est leur fille.
- Lieutenant Deacon Primrose (PJ). Un de vos admirateurs. Vous l'avez un peu réquisitionné comme aide de camp durant cette mission.
- Caporal Krieger (PJ). ours. Selon toute apparence, quoique plus loquace. Une Patibulaire, bâti comme un l'un des serviteurs du Veilleur, de ses mains est en pierre.
- Atuatuaqtopi, shaman les plus intelligents que vous avez rencontrés. Il prépare des potions étranges à base de champignons.

