

Le Sang d'Ambre & La Dernière Croisade

Votre identité

Nom : *Krieger*, aussi dit « *Le Golem* » ou « *Le Balafre* »
Race : *Ambrien* (*homo sapiens superior*)
Statut marital : *Célibataire*
Profession : ~~Caporal Déserteur~~ *Caporal (Flotte Coloniale)*
Lieu de résidence : *Fort Relentless (Chaos)*

Vos attributs

Cambrioleur : 3 (Supérieur)
Diplomate : 3 (Supérieur)
Explorateur : 4 (Excellent)
Inventeur : 2 (Médiocre)
Privilegié : 2 (Médiocre)
Soldat : 5 (Extraordinaire)

Traits particuliers

- Brute sadique – ou pas.
- Indestructible.
- Patricien sans le savoir.
- Trop de souvenirs et pas assez.
- Qui que je sois, qui que j'aie été, j'ai changé.

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 connu.

Quelques mots à propos de vous

Vous êtes une véritable machine de guerre, le vétéran d'une dizaine de campagnes, probablement un sadique pervers et largement soupçonné de comportements indignes de l'uniforme. En tout cas, c'est ce qui est écrit sur votre dossier. Vous, vous en avez au mieux de vagues souvenirs. Vous vous êtes réveillé il y a quelques mois, la tête pâteuse, la mémoire défaillante, bardé de cicatrices et d'un large tatouage *Krieger* et, comme cela ne suffisait pas, avec une main en pierre. Tout cela à la morgue d'Hopeville, le bidonville glorifié qui fait office d'avant-poste d'Ambre au Chaos. Causes apparentes de la mort : "traumatisme par pétrification, traumatismes multiples par mutilations à l'aide instruments tranchants – en attente de confirmation par autopsie".

Vous vous êtes enfui sans attendre ni la confirmation, ni l'autopsie. Direction la rue, les bas-fonds, n'importe quel endroit où vous pourriez vous cacher et essayer de comprendre ce qui vous arrivait. La bonne surprise, c'est que votre visage patibulaire était connu et ouvrait toutes les portes – ou en tout cas les moins bien famées. C'est au-dessus du bordel Les Fleurs du Kolvir que vous avez passé les semaines suivantes, cajolé par des filles effrayées, à essayer de rassembler les souvenirs qui vous restaient, de déduire qui vous étiez et de faire un plan.

Votre nom n'a pas été difficile à obtenir, votre réputation non plus – vous avez été soldat, mercenaire, tueur à gages, garde du corps, tous ceux qui vous ont cherché des noises y ont laissé la vie, ou un membre, ou un membre de leur famille. Aux dernières nouvelles, vous faisiez partie de l'Expédition Haukesworth, sauf que personne ne semble savoir de quoi il s'agit. Personne ne sait non plus à quoi rime votre main en pierre, même s'il y a des rumeurs de colons et de soldats retrouvés pétrifiés, quelque part au Chaos, loin d'Hopeville. L'autre problème, c'est que vous n'êtes pas certain d'être ce tueur. Certains de vos souvenirs collent, d'autres non. Vous pouvez utiliser la violence mais ce n'est pas votre premier réflexe. Soit le Caporal Krieger cache bien son jeu, soit il y a erreur sur la personne. Même votre langage surprend aussi vos interlocuteurs : on dirait que vous avez appris à parler dans des pièces de théâtre.

Votre enquête vous a emmené des bas fonds à la morgue puis aux souterrains : l'Abîme, l'immense et mortelle nécropole envahie par les chasseurs de trésors et par-dessus laquelle s'est construite Hopeville. Vous avez lancé plusieurs expéditions pour y retrouver certains de vos contacts, pour le moment en vain. À croire qu'il leur est arrivé quelque chose. C'est au retour d'une de ces virées que

vous avez trahi par un petit receleur et arrêté par la Police Militaire. La Cour Martiale n'a pas attendu et la punition pour la désertion est la mort.

Alors que vous attendiez votre exécution en mijotant des plans d'évasion plus ou moins probables, vous avez appris que votre sentence était commuée. En haut lieu, on avait décidé que vous seriez plus utile au sein de l'expédition Trondheim-Kent que six pieds sous terre.

C'est donc décidé. Vous voici de nouveau Caporal, à bord du HMS Spirit of Investigation, en direction de Licorne sait où.

Vos missions

- Utiliser votre charisme naturel pour maintenir la discipline au sein du groupe des Malodorants.
- ... ou peut-être se rebeller contre les officiers, il faut voir dans quelle direction le vent tourne.

Vos objectifs

- Déterminer qui vous êtes.
- Apprendre ce qui vous est arrivé.
- S'il y a quelqu'un à faire payer, s'arranger pour que cela arrive.

Vos connaissances

- Lilly la Tigresse. Femme d'affaires, à l'en croire, mais surtout une femme de poigne et une mère maquerelle de première, la propriétaire de plus d'un tiers des tripots et bordels d'Hopeville et, dit-on, une membre du conseil local de la Spirale, le syndicat du crime. Apparemment, une ancienne patronne à vous. Manifestement, vous êtes amis et occasionnellement amants. Elle a tout de suite compris que quelque chose ne collait pas et elle vous aide comme elle peut à recoller les morceaux. Elle ne se gênera pas pour demander quelques petits services en échange.
- "Toad-face" Murray. Petit receleur à deux shillings. C'est lui qui vous a livré à la Police Militaire.
- Colonel Haukesworth ? Chef de l'armée d'Ambre au Chaos. Disparu il y a deux ans avec 2.000 hommes dont vous. Sauf que vous, vous n'aviez pas si disparu que ça, apparemment.
- The O'Morrow Brothers ? Gigyago, William et Ellis, trois casseurs de genoux, bandits de grand chemins, mercenaires occasionnels. Apparemment, ils faisaient partie de vos contacts lors de vos passages à Hopeville. Une piste potentielle, si vous arrivez à les trouver. Ils auraient récemment rejoint les rangs des chasseurs de trésor de la Nef des Ombres – ou, plus probablement, ceux des chasseurs de chasseurs de trésors.
- Raquel Amengual et Qorichullpi ? Elle est bricoleuse, il est traqueur, ils sont criblés de dettes et travaillent fréquemment pour Lilly ou, paraît-il, pour vous. Introuvables pour le moment.
- Lliwkillla. Un gamin chaosien des rues, pickpocket, espion, informateur. Il est devenu votre assistant dans votre quête de vous-même.
- Ševčík. Ouvrier ombrien et contact à vous dans l'Armée des Rats. Ne semble rien savoir sur votre amnésie mais il achète des informations et vend des services.
- Lieutenant Deacon Primrose (PJ). Dans l'expédition, c'est votre officier supérieur. Apparemment, la Spirale a moyen de faire pression sur lui – il a reçu quelques instructions pour vous laisser vaquer à vos occupations autant que possible. Clairement, c'est quelqu'un de malin et qui peut vous être utile.
- Sœur Arya (PJ). Nonne guerrière et infirmière dans l'expédition. Une nonne guerrière n'a pas grand chose à faire à ce poste et surtout, son visage vous est familier. Mais d'où ?
- Harmony Bakersville (PJ). paraît-il, qui sert de guide à deux serviteurs chaosiens.
- Private Grabbe & Private membres de l'expédition, mis à vos ordres en vous eux deux mais ils peuvent



Une célébrité ambrienne, l'expédition. Accompagnée de

Coyle. Deux brutes épaisses, qui se sont immédiatement voyant. Pas un demi-cerveau à être utiles.