Kil’narh dit l’Intouchable, ou le Pacificateur Noir.

Depuis que les Jur’nah avait installé Kerro’thanis à la tête d’Eudipya, un nouveau conseil avait été formé pour intervenir dans les affaires les plus importantes de la planète. A la tête de ce contingent de diplomates avait été choisi un redoutable magicien. Plus guerrier dans l’âme que négociant, Kil’narh était surtout présent dans les zones à conflits lorsqu’une négociation pouvait passer du verbe aux armes. Pour avoir réprimé la quasi-totalité des rebellions humano-komadiennes dans de terribles bains de sang, il fut affublé du titre le « Pacificateur Noir ». Etant très certainement autant haï que craint par les habitants d’Eudipya, il fut la cible d’un nombre incalculable d’attentats visant directement sa personne. Jamais aucun des tueurs à gages, assassins ou mercenaires engagés pour le tuer ne purent mener à bien leur forfait. Chacun de leur plan avait été déjoué avec brio, leurs pièges se retournant souvent sur eux même. La seule personne qui aurait pu réellement mettre les jours du Mage en danger, le garde-chasse mais aussi limier et protecteur d’un des Trois Honorables, a échoué. On raconte que le projectile le plus meurtrier du Chasseur a dévié de sa trajectoire quelques centimètres avant de toucher Kil’narh, de façon totalement anormale et incompréhensible.

Citation :

« Je ne sais pas qui ou quoi veille sur cet homme, mais cela m’effraie au plus haut point.» Yllnad, Limier de Zu.

----------------------------------------------------------------------

Pour le graphiste :)

Bon, concrètement je vais commencer par décrire un peu les « Jur’nah ». C’est bien sur une race d’humanoïde imaginaire qui n’existe pas dans d’autre jeux/films/livres etc. ce qui donne un beau champ d’action quant à l’apparence que ça a ! J’ai un peu détaillé (grosso modo) dans « Eudipya-background » ce à quoi j’aimerais que ça ressemble. Pour reprendre rapidement ce que j’ai dit, ce sont des humanoïdes grands mais plutôt fins avec une peau qui tire sur le bleu-gris. Je ne sais pas du tout si tu connais Starcraft mais dans l’idée ça peut se rapprocher au niveau du physique à des Protoss.

Comme exemple j’ai bien ce fan art qui sort de devian art sur un protoss (on voit bien le corps) : <http://fc01.deviantart.net/fs41/f/2009/021/1/6/Protoss_Slasher_by_Konartist3D.jpg> mais ça ne me gêne pas non plus de penser que ca puisse ressembler aux cloneurs de Kamino sur Star wars : <http://membres.multimania.fr/sitespecialstarwars/Kamino2.jpg>.

N’étant pas très penché sur le dessin je ne sais pas trop ce que je pourrais te donner de plus en ce qui concerne les détails qui pourrait t’aider pour ton dessin … Je vais faire une petite liste de ce qui me passe par la tête. Essaies de coller au plus à ça, mais n’hésite pas à modifier/supprimer certains éléments si tu vois que ça colle pas, que c’est trop compliqué ou tout simplement pas très beau en application ! Bonne chance et amuse toi bien ! ;)

* Grands et élancés
* Peau pale bleu-grise (je ne sais pas si tu colorises dans un premier temps mais je mets ça au cas où :P)
* Des grands cheveux blancs avec des bijoux accrochés dessus
* Un corps élancé donc peu musclé (mais des muscles qui peuvent être saillants)
* Une peau lisse
* Un visage qui peut prendre une espèce de forme de masque comme pour le fan art protoss de deviant art ça serait parfait
* Au niveau des articulations ça peut être quelque chose de très banal, comme un humains au final mais on peut aussi voir des « cassures » au niveau des tibias/genoux encore une fois comme sur le fan art protoss
* Le nombre de doigts importe peut tant que c’est raisonnable (genre 3 à 6)
* Les habits sont censés être des robes, surtout pour Kil’narh qui est « mage ». Des grandes robes ornées de gravures/runes, ceinture, cape, coiffe, etc. Ca je te laisse gérer du temps que ça ressemble à un mage dans des habits noirs :)