

LES ARPENTEURS DES TEMPÊTES

"LA MER EST IMPARTIALE. TANTÔT CALME ET PAISIBLE, TANTÔT TEMPÉTUEUSE ET CRUELLE.
SI VOUS NE LA RESPECTEZ PAS, ELLE SERA SANS PITIÉ ET VOS CHANCES DE SURVIE SERONT MAIGRES."



AVANT-PROPOS

Ce document a été réalisé lors des lives stream Twitch d'EpicFumble, un passionné de jeu de rôle. Merci à tout les viewers présents durant ces émissions qui ont participé et donné des idées pour donner naissance à ces personnages et leur historique.

UTILISER CE SUPPLÉMENT

Les personnages présentés ont été créé suivant le système SRD utilisé par Dungeons & Dragons (5ème édition) ainsi que par tout les jeux compatibles. On y retrouve leur caractéristiques, leur maîtrise et leur capacités spécifiques. Un historique a été entièrement imaginé afin de leur donner une vraie profondeur et de les rendre inoubliable.

Les personnages sont niveau 1 malgré leur archétype défini (exemple : roublart bretteur) qui s'acquiert au niveau 3. Cela permet d'avoir une idée dès le départ de leur orientation, leur historique est construit en partie autour de cette archétype.

Ils peuvent être utilisé en guise de personnages non-joueurs (PNJ) pour vos scénarios et vos campagnes mais également servir de base d'inspiration pour vos personnages joueurs (PJ). Si le niveau ne convient pas, référez-vous aux règles Dungeons & Dragons (5ème édition) pour augmenter leur niveau et ajouter les capacités nécessaires.

CRÉDITS

Page 1 - Port : "Bataille de Trafalgar", peinture d'Auguste Mayer

Page 2 - Aedan : illustration réalisée avec Leonardo.ai (IA) - Prompt: "short gray bearded man with tempest cleric war priest armor and a thunder warhammer, background of black cloud with thunder, inspired by Akira, fantasy art, concept art"

Page 3 - Bateaux : "La frégate l'Herminie", peinture d'Auguste Mayer

Page 4 - Aedan : illustration réalisée avec Leonardo.ai (IA) - Prompt: "short gray bearded man with tempest cleric war priest armor and a thunder warhammer, background of black cloud with thunder, inspired by Akira, fantasy art, concept art"

Page 5 - Yvrath : illustration réalisée avec Leonardo.ai (IA) Prompt : "shaved beard half elf man with leather clothes, broadsword on his side, climbing house wall in a medieval city, background port city, inspired by Akira, fantasy art, concept art"

Page 6 - Bateau : "Vue du port de Brest", peinture de Pierre-Julien Gilbert

Page 7 - Nemeia : illustration réalisée avec Leonardo.ai (IA) Prompt: "beautiful woman with evil red skin (tiefling), demon horn with jewelry, long white wavy hair, wearing magician clothes, cast fire spell, background dark shadows, inspired by Akira, fantasy art, concept art"

Page 8 - Ecole magique : illustration réalisée avec Leonardo.ai (IA) Prompt : "magic student room, cristal ball orb, bookshelves with magic book, a little candle with flame, a ink pot with feather, potion stuff and component, concept art, digital art"

Page 9 - Zoch : illustration réalisée avec Leonardo.ai (IA) Prompt : "half orc with short black hair, some earrings, with a grey heavy armor plate like a soldier, two short swordsbackground of grass plains, inspired by Akira, fantasy art, concept art"

Page 10 - Château sous la pluie : illustration réalisée avec Leonardo.ai (IA) Prompt : "medieval dark stone castle, exterior, dark ambient, dark heavy stormy rain, horse stable, with soldat at the entrance, concept art, digital sketch drawing, more rought style"

AEDAN

Clerc de la tempête [niveau 1]

Classe d'armure : 16

Points de vie : 9

Vitesse : 9 mètres

| FOR | DEX | CON | INT | SAG | CHA |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 15 (+2) | 13 (+1) | 14 (+2) | 9 (-1) | 16 (+3) | 11 (0) |

Armures Toutes et boucliers

Armes Armes courantes et armes de guerre

Outils Outils de navigateur, véhicules aquatiques

Langues Commun, Nain

Fureur de l'ouragan Au niveau 1 également, vous pouvez réprimander vos attaquants avec la puissance du tonnerre. Lorsqu'une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous vous touche, vous pouvez utiliser votre réaction pour obliger l'attaquant à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts de foudre ou de tonnerre (selon votre choix), ou la moitié en cas de réussite. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1). Vous regagnez toutes vos charges après un repos long.

Place à bord Lorsque vous en avez besoin, vous pouvez vous assurer un embarquement gratuit sur un voilier pour vous-même et vos compagnons. Vous pourriez naviguer sur le navire au bord duquel vous avez servi par le passé, ou sur un autre navire avec lequel vous étiez en bons termes (peut être parce qu'il est dirigé par un ancien coéquipier). Puisqu'il s'agit d'une faveur, vous ne pouvez pas être certain que le moment du départ ou que le trajet du navire correspondra à tous vos besoins. Votre MD déterminera combien de temps cela prendra d'aller là où vous le souhaitez. En compensation de votre passage gratuit, vous et vos compagnons devrez assister l'équipage durant la traversée.

Actions

Marteau de guerre. Attaque d'arme au corps-à-corps: +4 pour toucher, touché : 1d8+2 (contondant) ou 1d10+2 (polyvalent)

Lance Attaque d'arme au corps-à-corps: +4 pour toucher, lancer (portée 6 m/18 m), touché : 1d6 (perforant) ou 1d8 (polyvalent)





LE CALME AVANT LA TEMPÊTE

Aedan accumule les défauts : râleur, paresseux, vulgaire et violent. Il ne reculera devant aucune bagarre. Cependant, derrière ce mauvais caractère se cache un homme bon, généreux et loyal envers ses camarades. Pour gagner sa confiance, rien de tel qu'une bonne bière et de la tarte à la cerise, son péché mignon.

SON ENFANCE

Aedan est né à Bérégest, un petit village, avec une cuillère d'argent dans la bouche. Un père obnubilé par son travail, les bonnes manières ont été inculqué à Aedan par sa mère. Un des meilleurs souvenirs d'Aedan est la tarte aux cerises de sa mère, les rares fois où elle acceptait de se mettre aux fourneaux à la place des domestiques.

Un jour, la famille décide de partir en voyage en bateau. Malheureusement, une tempête fait rage et le bateau sombre dans les abysses. Seul Aedan, son père et quelques marins se réveillent sur une île. Les survivants perdent espoir peu à peu et décident de s'enfoncer dans la jungle pour trouver d'autres sources de nourriture et une civilisation.

Une nuit, Aedan est réveillé par des murmures et aperçoit des petites lueurs qu'il décide de suivre jusqu'à tomber face à un arbre ancien dont les feuilles au sol sont noires. Un visage se détache de l'écorce de l'arbre et explique qu'une malédiction l'immobilise. La forêt est sans protection. Aedan aperçoit un petit objet cubique encastré dans les racines, fait d'un métal obscur, causant la malédiction. Malgré sa faible force, il parvient à l'extraire sauvant l'arbre puis s'endort.

Aedan se réveille le matin au côté de son père, le cube à la main. Les jours passèrent, les vivres diminuèrent mais personne ne prêta attention à l'objet de l'enfant jusqu'au jour où une manipulation spécifique déclencha un sifflement intense. Mauvais présage pour les marins, ils s'énervèrent sur l'enfant. La faim, la pression psychologique d'une mort imminente et la peur leur ont fait perdre la raison : ils dégainèrent leur épée courte et le père, jusqu'alors distant avec son enfant, s'interposa et le défendait au prix de sa vie.

Aedan, seul debout, se rapproche de son père, gisant au sol parmi les autres corps. Ce dernier, dans un dernier souffle, lui sourit et lui demande de continuer à vivre avant de fermer les yeux pour le repos éternel.

UNE VIE DE PÊCHEUR

Seul sur la plage, sans vivre, Aedan est sauvé miraculeusement par un homme du nom de Thomass. Ce vieillard est un modeste pêcheur de la cité portuaire d'Athkatla. Ne pouvant se résigner à le laisser dans un orphelinat, Thomass décida de l'adopter et de lui apprendre l'art de la pêche ainsi que sa foi envers Niord, le dieu de la mer et du vent. Chaque virée en mer débutait par une prière pour une bonne prise et revenir sain et sauf.

Aedan tissa des liens avec cette divinité qui lui accorda quelques pouvoirs. Au fil des années, il arpenta les tavernes, n'hésitant pas à se défendre contre les mauvaises fréquentations, ce que Thomas désapprouvait très souvent.

Les pouvoirs divins d'Aedan lui permettait de savoir les fluctuations météorologiques mais un jour, il oublia de prévenir Thomass avant un départ en mer de l'approche d'une tempête. Ce dernier ne revint pas.

De nouveau orphelin, Aedan éprouvait un sentiment de culpabilité qui le rongait, la colère ne se calmait jamais et sa divinité semblait ne pas apprécier ce changement d'humeur. Ces deux émotions ne font pas partie des valeurs associées.

Un soir, il tomba dans un traquenard, des brigands commencèrent à le rouer de coup. Tout devint noir lorsqu'il entendit un murmure suivi d'un tonnerre émanant du petit cube de métal. Une nouvelle source de pouvoir divin, plus violente, chargée de colère, coula en lui. À son réveil, les hommes qui l'avaient préalablement attaqué se trouvaient au sol, fumant, leurs vêtements carbonisés à certains endroits. Le corps d'Aedan venait de contre-attaquer en déployant une barrière foudroyante.

Après quelques recherches dans les différents temples locaux, sa nouvelle divinité se nommait Ràn, déesse des tempêtes.

EXPÉDITIONS EN PLEINE MER

Plusieurs années plus tard, Aedan maîtrisait beaucoup mieux son nouveau pouvoir et canalisait mieux sa colère. Barbe bien fourni, on le voyait souvent dans les tavernes à donner des roustes à tout ceux qui lui manquaient de respect. Il se fit une place de choix sur un navire d'exploration où il travaillait à bénir les virées en mer et à réparer magiquement les objets.



YVRATH SIMDAR

Roublard bretteur [niveau 1]

Classe d'armure : 14

Points de vie : 10

Vitesse : 9 mètres

| FOR | DEX | CON | INT | SAG | CHA |
|--------|---------|---------|--------|---------|---------|
| 11 (0) | 17 (+3) | 14 (+2) | 10 (0) | 12 (+1) | 15 (+2) |

Armures Armures légères

Armes Armes courantes, arbalète de poing, épée courte, épée longue, rapière

Outils Outils de voleur et outils de charpentier

Langues Commun, elfique, draconique et halfelin

Vision dans le noir Vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible éclairage. Vous pouvez voir à 18 mètres dans une lumière faible.

Ascendance féérique Vous avez un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas vous endormir

Attaque sournoise Une fois par tour, vous pouvez infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires à une créature que vous réussissez à toucher si vous avez un avantage au jet d'attaque ou si un allié est à 1,50 mètre de la cible. L'attaque doit utiliser une arme de finesse ou une arme à distance.

Jargon des voleurs Au cours de votre formation de roublard, vous avez appris le jargon des voleurs, un mélange secret de dialecte, de jargon et de codes, qui vous permet de cacher des messages dans une conversation apparemment normale. Seule une autre créature qui connaît le jargon des voleurs comprend ces messages. Il faut quatre fois plus de temps pour transmettre un tel message qu'il ne le faudrait pour transmettre la même idée clairement.

Membre de guilde En tant que membre de votre guilde, vous pouvez compter sur certains avantages. Vos compagnons de guilde vous procureront le gîte et le couvert et peuvent vous mettre en relation avec des patrons, alliés et larbins potentiels. Ces mises en relation peuvent toutefois nécessiter que vous fassiez un don d'or ou d'objet magique au coffre de la guilde. Vous devez payer 5 po par mois à la guilde.

Actions

Épée courte (main droite) Attaque d'arme au corps-à-corps: +5 pour toucher, touché : 1d6+3 (perforant)

Épée courte (main gauche) Attaque d'arme au corps-à-corps: Action bonus, +4 pour toucher, touché : 1d6 (perforant)



L'ODEUR DU BOIS TREMPÉE

Yvrath est un demi-elfe vivant depuis sa plus tendre enfance dans la cité portuaire de Athkatla. Il connaît cette cité mieux que quiconque et n'hésite pas à grimper sur les toits pour observer la mer. Pour lui, la mer est un immense miroir où il peut contempler son joli minois. Bien qu'il soit égocentrique, c'est une personne avenante où l'humain sera plus importante que ses propres ambitions. Il est rare de trouver des personnes sur qui on peut réellement compter ! Les deux choses qu'il aime le plus au monde : sa petite soeur et les chats.

LA GUILDE DES CHARPENTIERS

Son enfance n'a rien d'exceptionnel : il a toujours vécu avec ses parents et sa petite soeur à Athkatla. Très vite, son père lui apprit son savoir-faire : construire et réparer des navires, au sein de la guilde des charpentiers maritimes. Ses talents d'acrobates furent très utiles pour grimper en haut d'un mat, se suspendre dans le vide pour recoudre une voile ou lustrer la coque des navires. La plupart du temps, il s'occupait de minuscules bateaux de pêcheurs comme celui de Thomass, le père adoptif d'Aedan, mais parfois, il travaillait sur d'énormes galions d'exploration, ce qui le laissait à rêver qu'un jour, il partirait à la découverte du monde.

Sa jovialité, son goût pour les hauteurs et le danger étaient plutôt bien vus au sein de la guilde. Très rapidement, le chef, Morn Pashar, le remarqua et lui proposa la formation martiale que tout les hommes de la guilde ont passé. Les résultats de cette formation n'étaient pas ceux escomptés par son mentor : Yvrath apprenait mais réadoptait tout les postures, toutes les techniques de combat pour en faire une nouvelle méthode de combat, plus légère, plus aérienne. Son agilité en était central. En parallèle de ça, à l'abri des regards indiscrets, il tomba amoureux de Mara, la fille de Morn, et pendant plusieurs mois, ils entretenèrent une relation intime.

RETOUR À LA RÉALITÉ

La vie était belle pour lui. Le jour, il travaillait sur les navires dont il rêvait de faire partie de l'équipage et le soir, il alternait entre les plaisirs charnels avec Mara et la douce odeur ambrée du houblon à la taverne des Cinq Chopes. C'est notamment dans ce lieu qu'il fit la connaissance de l'halfelin Milo Lancepavé. Ce dernier aimait écouter les histoires d'Yvrath, ils passèrent leur temps à jouer aux échecs. Yvrath perdait toujours, l'intelligence de Milo était bien trop élevée pour ce modeste charpentier.

Les semaines passèrent, aucune ombre ne pesait sur les épaules d'Yvrath. Un jour, son ami Milo lui demandait si sa guilde n'avait pas besoin de main d'oeuvre, même pour des tâches insignifiantes. La crédulité et la gentillesse du demi-elfe eurent raison de lui : une fois, Milo engagé et infiltré dans les quartiers du contre-maître Morn, il déroba des documents confidentiels d'un nouveau prototype de bateau destiné à un membre d'une famille noble. Ce fut un coup dur terrible pour la guilde qui fit endosser la responsabilité à Yvrath. Après une semaine de jugement, les membres de la guilde acceptèrent de le garder parmi eux à une seule condition : rembourser la somme du contrat qui s'élevait à plusieurs milliers de pièces d'or. Cette somme astronomique contraignit le demi-elfe à accepter une nouvelle vie d'aventure à la recherche de trésor au valeur inestimable. Ce n'est pas avec son salaire de charpentier qu'il arrivera à s'acquitter de cette dette.

En regardant le visage d'Yvrath, il est difficile de savoir si cela était une bénédiction pour lui, rêvant d'une vie d'exploration et d'aventures trépidantes ou bien une malédiction car la somme paraissait impossible à combler. Pendant plusieurs semaines, il chercha Milo dans les bas-quartiers d'Athkatla en vain. Puis, il trouva une affiche pour un recrutement de matelot pour une expédition pour des terres encore inconnues. Il accepta de postuler. Le voilà parti en haute-mer pendant 6 longs mois.

NEMEIA

Occultiste [niveau 1]

Classe d'armure : 12

Points de vie : 11

Vitesse : 9 mètres

| FOR | DEX | CON | INT | SAG | CHA |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 10 (0) | 13 (+1) | 16 (+3) | 12 (+1) | 14 (+2) | 17 (+3) |

Armures Armures légères

Armes Armes courantes

Langues Commun, Nain, Infernal, Primordial

Étreinte des profondeurs Vous gagnez la capacité d'invoquer un tentacule spectral pour frapper vos ennemis. Par une action bonus, vous créez un tentacule de 3 mètres de long à un endroit que vous pouvez voir à 18 mètres ou moins de vous. Le tentacule reste invoqué pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous utilisiez cette capacité pour créer un autre tentacule. Quand vous créez le tentacule, vous pouvez faire une attaque avec un sort contre une créature dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Si l'attaque touche, la créature subit 1d8 dégâts de froid ou de foudre (vous choisissez l'un des deux quand la cible subit les dégâts) et sa vitesse est réduite de 3 mètres jusqu'au début de votre prochain tour. Quand vous atteignez le niveau 10 de cette classe, les dégâts infligés passent à 2d8. Vous pouvez à votre tour utiliser une action bonus pour déplacer le tentacule d'au maximum 3 mètres et répéter l'attaque.

Rejeton des profondeurs Votre patron vous introduit dans le cercle de ses plus proches serviteurs. Vous pouvez communiquer par télépathie avec toutes les aberrations, les bêtes, les élémentaires ou les monstruosité qui ont une vitesse de nage innée et qui sont situées dans un rayon de 36 mètres autour de vous. Ces créatures peuvent vous comprendre et vous répondre par télépathie.

Sorts

Décharge occulte. Attaque magique (niveau 0) : +6 pour toucher, touché : 1d10 (force)

Armure d'Agathys Sort défensif (niveau 1) : +5 PV temporaires. Si un ennemi vous touche au corps-à-corps, il subit 5 dégâts de froid.

Compréhension des langues Sort utilitaire (niveau 1) : Pendant 1 heure, vous comprenez toutes les langues que vous voyez ou entendez.





LE GRIMOIRE INTERDIT

Nemeia est une tieffeline originaire de la Porte de Baldur. Née avec une cuillère en argent dans la bouche, vite repéré par un érudit, elle fit ses études de magie à Château-Suif mais sa curiosité pour les interdits la mène à fuir et changer de vie. Solitaire et mélomane, elle aime jouer du tympanon lorsqu'elle se retrouve seule.

LA CUILLÈRE MAGIQUE DANS LA BOUCHE

Ses parents ont fait fortune en tant que négociants et investisseurs dans les expéditions de recherche d'objets magiques. D'un naturel solitaire, elle préférait lire et écouter de la musique, accompagnée de Tikus, sa souris noire. Les enfants la brimaient pour son origine démoniaque et sa noblesse, certainement par peur et jalousie. Elle pratiquait également le tympanon, un instrument exotique et peu connu des bardes de la Porte de Baldur, que lui avait rapporté son père d'une excursion dans une contrée lointaine.

Très rapidement, elle montra des signes de liens avec la magie. Un jour, un érudit venant commercer avec ses parents remarqua ce pouvoir brut dans les petites mains de cet enfant. Il rédigea rapidement une lettre de recommandation pour que Nemeia puisse faire ses études dans une académie prestigieuse de magie à Château-Suif et parfaire ce don qui lui a été accordé. Avidée de connaissance, l'enfant ne cacha pas son enthousiasme et ses parents cédèrent à l'un des seuls caprices de leur fille.

ÉTUDES ARCANIQUE ET SES INTERDITS

Là voilà devant la Grande Bibliothèque de Château-Suif réputée pour son nombre titanesque d'ouvrages sur le monde, la magie, les divinités, les autres plans et bien d'autres sujets. Pendant plusieurs années, elle étudie la magie avec d'autres apprentis. La seule personne avec qui elle se lia d'amitié est un jeune humain répondant au doux nom de Ian.

Son caractère à braver les interdits et ne pas respecter les règles établies par l'académie la mena à trouver dans les dédales de la Grande Bibliothèque une petite cache où se trouvait un grimoire étrange.

Elle l'étudia longuement à la discrétion de ses pairs et compréna très vite qu'il s'agissait d'une forme de magie profane rare et interdite liée aux esprits de la mer. Un jour, elle se fit attraper et la sentence fut rapide : ses pairs n'appréciaient aucunement ses recherches et elle fut discréditée. Avant même que le jugement ne tombe, elle prit la fuite en emportant avec elle ce fameux grimoire. Elle savait très bien que ce vol engendrerait une traque de l'académie pour la retrouver mais sa curiosité était plus forte, elle voulait achever l'étude de ce grimoire.

Dans sa cavale en direction du sud, elle longea les côtes pour finalement atterrir à Athkatla, un des villes portuaires les plus importantes de ce continent. Soudain, elle entendit une voix dans sa tête. Très vite, elle comprit que cela venait d'un esprit intelligent habitant dans le grimoire. L'entité se présenta comme l'esprit d'un kraken qui, à l'approche de la mer, avait enfin trouvé le moyen de communiquer avec la détentrice du grimoire. Il lui proposa un pacte en échange de connaissance, ce que Nemeia accepta sans aucune hésitation. Sa prudence l'avait abandonné quelques instants pour signer avec cette créature dont elle ignore tout.

L'entité des abysses lui donna un bâton en bois flotté, orné de tentacules sculptés qui enserrent un magnifique cristal bleuté, en guise de bonne foi, ainsi qu'une nouvelle source de magie liée à la mer. Pendant quelques mois, elle s'entraîna à utiliser ses nouveaux pouvoirs tout en cherchant de nouveaux livres pour parfaire ses connaissances sur le monde. Les informations sur sa fuite et le vol du grimoire arrivèrent à Athkatla, sa tête mise à prix et l'arrivée de mages de Château-Suif lui fit très vite comprendre qu'elle ne pouvait rester très longtemps dans cette cité. Elle envoya un dernier message à son ami Ian pour le rassurer, lui qui continuait de l'informer des plans de l'académie pour la retrouver malgré les interdictions. Son amitié restait intact.

Très vite, Nemeia, confrontée à la pénurie d'information dû à la nature commerçante de cette ville, décida de partir en mer pour découvrir de nouvelles contrées, de nouvelles populations et de nouveaux savoirs, à bord d'un bateau d'exploration nommée "Matilda l'Intrépide", la prunelle des yeux de son capitaine demi-orc : Zaromar.



ZOCH

Guerrier Chevalier occulte [niveau 1]

Classe d'armure : 16

Points de vie : 12

Vitesse : 9 mètres

| FOR | DEX | CON | INT | SAG | CHA |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 17 (+3) | 13 (+1) | 15 (+2) | 11 (0) | 12 (+1) | 9 (-1) |

Armures Toutes les armures et boucliers

Armes Armes courantes et armes de guerre

Outils Jeux de dés et véhicules terrestres

Langues Commun et orc

Vision dans le noir Vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible éclairage. Vous pouvez voir à 18 mètres dans une lumière faible.

Endurance implacable Si vous tombez à 0 points de vie, votre ténacité vous fait rester à 1 PV (recharge après repos long)

Style de combat : arme à 2 mains Si vous obtenez 1 ou 2 sur un jet de dégâts, relancez. S'applique uniquement si l'arme est une arme à 2 mains ou polyvalente (tenue à 2 mains).

Attaques sauvages Si vous faites un coup critique, vous ajoutez un dé de dégâts supplémentaires.

Second souffle En action bonus, vous pouvez récupérer 1d10 (+votre niveau) en points de vie. Recharge en repos court ou long.

Grade militaire Permet de réquisitionner du matériel ou des chevaux dans les lieux où son grade est reconnu. Les grades inférieurs au sien reconnaissent encore son autorité et influence.

Actions

Coutille (2 mains) Attaque d'arme au corps-à-corps: +5 pour toucher, touché : 1d6+3 (perforant)

Épée courte (main gauche) Attaque d'arme au corps-à-corps: Action bonus, +4 pour toucher, touché : 1d6 (perforant)



UNE PLUIE DE SANG

Doué pour le combat, Zoch est recruté comme soldat. Ce jeune demi-orc va découvrir le cruel dilemme entre suivre les ordres et suivre son cœur. D'un naturel doux, calme et bienveillant, il vivra avec pour seul objectif : la protection des innocents face aux injustices. Son pêché mignon ? Les douceurs sucrés et notamment les tartines de chocolat qu'on trouve à Athkatla.

UNE ENFANCE DIFFICILE

Zoch n'a jamais connu sa famille. Ses parents sont-ils toujours en vie ? A-t-il des frères ou des sœurs ? Impossible de le savoir. Il a été abandonné à la naissance dans un petit village méconnu du nord de la Côte des Épées. Recueilli par Mara, la jeune prêtresse de la ville qui s'occupe de l'éducation des jeunes orphelins. Malheureusement, il s'agit d'un tout petit village et l'argent se fait rare, les enfants sont livrés à eux-même la journée et commettent des petits larcins pour subvenir à leur besoin. Zoch n'y échappe pas, il vole de la nourriture, des babioles et parfois même du bois pour confectionner des petites armes de jeu.

Quelques années plus tard, une milice arrive dans le village pour recruter des jeunes orphelins afin de les entraîner et de leur inculquer une éducation militaire dans une grande ville. Zoch, âgé d'une dizaine d'année, est emmené de force à Eauprofonde. Il y fera son service militaire pendant 10 ans.

UN RETOUR TRAUMATISANT

Un jour, un bataillon est missionné pour récupérer un artefact dangereux en possession d'un petit village au nord des terres. Zoch connaît bien ce village puisque ce n'est autre que son village d'enfance où il a grandi. Pendant 10 ans, il n'avait pas pu y retourner. Arrivé sur place, son supérieur lui ordonne de jouer les porte-parole auprès du chef du village afin qu'il lui remette l'artefact sous peine de voir son village rasé par le bataillon.

Lors des échanges, Zoch comprend très vite qu'il y a malentendu : il n'y a jamais eu d'artefact dans ce hameau. Quand il fit son rapport à son supérieur, ce dernier ne voulait rien entendre. Pour lui, le mensonge était bien présent. Il donna l'ordre de pénétrer dans le village et de ne laisser aucun survivant sous prétexte que la population n'a pas voulu se plier aux lois dictés par les Seigneurs.

Zoch, confus, pris la décision de désobéir et de sauver les personnes qui lui sont chers : les enfants de l'orphelinat et Mara, la prêtresse. Il organisa un plan pour faire s'évader les enfants en utilisant un petit passage dérobé menant à l'extérieur du village. Malheureusement, le soir, au moment de l'assaut, le plan échoua et une escouade de soldats tomba nez-à-nez avec les enfants. Leur lame ne les épargnèrent pas. Zoch assista de loin à la scène, sous une pluie battante. Pétrifié pendant de longue minute, il ne pouvait décrocher ses yeux de ces innocents gisant au sol.. C'en était trop ! Il déserta et prit la fuite vers le sud durant des semaines pour finalement atterrir à Athkatla, la cité portuaire la plus importante de la nation de l'Amn.

C'est ici qu'il se pose après de longues semaines de voyage. Très vite, il est engagé en temps que garde du corps du chef de la guilde des Charpentiers, guilde très influente de la ville. Il y découvre une nouvelle ville plus paisible et calme que durant son enfance en tant qu'orphelin ou en tant que soldat. Ses salaires lui permettent d'assouvir sa gourmandise en découvrant de nouvelles saveurs sucrés notamment les tartines de chocolat.

Quelques mois plus tard, suite à l'incident de vol et les dettes que possède le jeune Yvrath Simdar, le chef de la guilde missionne Zoch de surveiller l'endetté lors de son exploration maritime où il s'est engagé afin qu'il revienne sain et sauf pour rembourser ses dettes. C'est une nouvelle aventure pour Zoch qui va découvrir la voie maritime en montant à bord de "Matilda l'Intrépide", le bateau du capitaine Zaromar.