

Friends

Les amis des gentils de l'histoire

- [Ali l'Alchimique](#)
- [Aro de Balla](#)
- [Capitaine Kilij Arshak](#)
- [Cryphius](#)
- [Dereck](#)
- [Dorsa Atlasi](#)
- [Elizete Carodoso](#)
- [Enheduanna](#)
- [Felipe La Riva](#)
- [Flavio](#)
- [Haram Baal](#)
- [Heliodromus](#)
- [Inokwu](#)
- [Jakita Yari](#)
- [Jamila Al Jafari](#)
- [Octavia](#)
- [Owardo Amalina](#)
- [Reine Chitaka](#)
- [Santiago](#)
- [Sergent Patricio](#)
- [Tenbo](#)
- [Tica](#)
- [Uta Napishtim](#)
- [Verdadera "Verda" Destreza](#)
- [Zina](#)
- [Zyanya](#)

Ali l'Alchimique



Concept

- Le vendeur de plantes et substances rares que tous les alchimistes connaissent dans le coin. Quasiment en situation de monopole.

Aspect

- Grassouillet avec une barbichette, des bagues en or sur les doigts.
- Se triture la barbichette régulièrement. Fait le geste "oseille" avec son pouce et son index.

Background

- Né en Turan, dans Aghrapur Le Joyaux de la Vilayet.
- A un fils, Ali le Colérique, qui lui donne bien des soucis à lui et à sa deuxième femme, Maria. [Ergen](#) le connaît pour l'avoir recousu plus d'une fois.
- Part parfois pour ramener de son pays natal des produits rares. Accepte parfois des commandes particulières, et aime que l'on l'épaulé durant ses voyages.
- Sa deuxième femme s'appelle Maria, il n'a pas d'enfant avec elle, mais elle s'occupe de bon coeur d'Ali le Colérique.

Motivation & Goals

- C'est un commerçant, il est là pour faire de l'argent. Et bien faire son travail, c'est la meilleure façon de faire de l'argent.

Evolution

[L'incendiaire](#)

- A aidé [Ergen](#), qui est de ses amis, à trouver [Andreas](#) qui lui achetait de la poudre de foie de salamandre, utilisée dans les feux rituels, et qui a la particularité de sentir le romarin.

[Le poignard du nécromant](#)

- Doit partir pour Turan chercher des produits : l'approvisionnement est interrompu en raison des troubles politiques là-bas. Demande à [Ergen](#) de l'accompagner. Finalement à la demande d'Aro de Balla, tout le groupe l'accompagne. Il n'y avait pas grand chose à faire à Valadelad de toute façon.
- A disparu mystérieusement lors du séjour à [Belthaar](#), se comportant bizarrement. Il se dirige vers les catacombes, semble-t-il à la recherche du tombeau d'un sorcier, Ikhtanabu Xul.
- Etait possédé par l'esprit de Xul, caché dans une dague qu'il a ramassée après une échauffourée. Le sorcier voulait recouvrer sa puissance en prenant possession de ses livres de sorcellerie, cachés dans son tombeau. L'intervention des quatre de Dadûn a mis fin à ses projets, et à la hantise.
- Ali se dirige maintenant avec les PCs vers Turan, en prenant la caravane de [Haram](#) Baal. La traversée du [Al Khaz](#) le rend nerveux, les nomades en sont cruels.

[L'ombre du roi en guenille](#)

- Retenu en otage par le shaykh Muleh Al Jafari, pour forcer les aventuriers à ramener sa petite fille, Jamila, et son ravisseur, Azam, de la partie nord-est du désert [Al Khaz](#) de sinistre réputation.
- Libéré en plutôt bonne santé lorsque le marché a été respecté par les PCs.

[La prophétie de jade](#)

- Est parti dans la famille, puis faire des emplettes, laissant les PCs dans l'auberge "la troisième morue", tenue par un ami.
- A réussi à rentrer avec qqes marchandises à Valadelad, en payant grassement des gardes du corps. Ceux de Dadûn ont dû quitter précipitamment Turan à la suite de plusieurs catastrophes.

Aro de Balla



Concept

- Un Marchand de Valadelad.

Aspect

- Gros gars, gilet en cuir sans manche retenu par des lanières, poilu, capable de poser une bière sur son bide. Barbe épaisse, rire épais.
- Propriétaire d'un bateau, Le Capricieux, avec lequel il commerce le long de la côte, notamment avec les royaumes Noirs.
- Petite tendance à roter sa bière. Parle avec la voix d'Arno
- "Pas de parole que des faits"

Background

- Un Marchand de Valadelad, pas le plus riche.
- Ancien aventurier, boite à la suite d'une blessure au genou gauche : a reçu une flèche.
- Il a aidé, lors d'un voyage sur son bateau pour des affaires importantes en Kush, [Tica](#) qui devait fuir rapidement sa contrée sous peine de faire face à une punition désagréable, pour avoir couché avec la femme de [Soda](#). [Tica](#) s'est révélé très utile plus tard lors d'une attaque de Pirates, et depuis ils sont amis.
- Aro de Balla lui trouve des contrats de protection, et il l'utilise de temps à autres lorsque les négociations peuvent être dangereuses. Avec le temps, [Tica](#) est devenu son bras droit.
- Utilise de temps en temps les PCs pour des missions de protection ou pour motiver des débiteurs.

Evolution

[Le démon sous les étoiles vertes](#)

- Retenu en Kush par [Soda](#), le Chef de guerre, avec qui il a réussi à marchander : les PC aideront Soda dans sa quête d'un objet magique (les Yeux de Jade), contre sa liberté et celle de [Tica](#).

[L'arrivée](#)

- Faisait chanter Iago Mescalito, le maître de chai du domaine La Riva. Iago avait des dettes de jeu, qu'Aro s'est proposé de rembourser contre des livraisons régulières de vin du domaine. Serigno La Riva, père de [Felipe](#), a réussi à remonter jusqu'à Aro, et s'est arrangé avec lui peu de temps avant de mourir.

[Le poignard du nécromant](#)

- A demandé à Daruk, Diogo & Altaïr d'accompagner Ergen & [Ali](#) vers Turan, afin de le protéger et éventuellement régler ce problème de fourniture de marchandise d'Orient : l'épice doit circuler.

Capitaine Kilij Arshak



Concept

- Capitaine ambitieux

Aspect

- Grand, visage taillé à la serpe. Petit bouc bien taillé, avec une grande moustache.
- Il porte une djellabah au-dessus de son armure, qui est bien entretenue.
- Son casque pointu, en spiral, est plaqué à l'or fin, et à l'intérieur un turban de soie douce le rend agréable à porter.

Background

- Vient d'une famille importante de [Belthaar](#).
- Intransigent, prêt à fouetter ses soldats pour le moindre pas de côté, donc franchement impopulaire.
- Prend la mouche pour le moindre souci.
- Le fameux Malik Khan est son oncle

Development

[L'ombre du roi en guenilles](#)

- Capturé à l'issue de l'attaque de la caravane d'[Haram Baal](#) par les khazrajites du clan Al Jafari.
- Mis à nu, et écartelé entre des piquets, offert au soleil.
- Il ne doit sa vie qu'aux PCs, qui l'ont marchandée, avec celle d'[Ali](#), contre celle d'[Azam](#) le traître.
- Ramené devant les puissantes murailles de Belthaar, soigné.

Cryphius



Concept

- Un prêtre de Mitra, invité quasi permanent dans le domaine des [La Riva](#).

Aspect

- Bien jeune pour être un prêtre. C'est un blondinet qui paraît bien propre et sûr de lui. Il a une robe blanche immaculée, de prêtre de Mitra. Très souriant. Il sent l'encens. Il aime le bon vin, comme on le voit lors des repas.
- Peut-être vu régulièrement un verre de vin à la main. Écrit un livre expliquant que le vin est le sang de Mitra, par Lui donné comme symbole de Son Alliance avec les hommes.

Background

- Ce qu'il raconte :
 - Il a été formé à Kordova, et le domaine La Riva et ses environs est sa première affectation.
 - A repris un temple abandonné, dans la forêt. Le précédent prêtre, Valheim, est mort écrasé par un arbre qu'il essayait de couper.
- Son vrai nom est Haraf, ancien garde de Valadelad, qui a massacré toute une famille sous le coup de la colère et de la peur. Recherché par les gardes locaux.
- Il est devenu prêtre initialement par nécessité, mais la profondeur des enseignements de Mitra l'a transformé.

Développement

[L'arrivée](#)

- Va quitter le domaine La Riva maintenant que Serigno est mort, et va se consacrer à l'oeuvre de sa vie, le message divin que l'on trouve au fond d'un verre de vin, surtout quand il est bon et accompagné d'une bonne viande en sauce.

Dereck



Concept

- Un vieux copain des PC

Aspect

- Grand dadais de 17 ans et d'aspect flegmatique, menton fuyant, barbe mal taillé, bide à bière, mains molles, cheveux couleur de paille.

Background

- Ses parents sont des paysans propriétaires et s'en sortent bien. Ils ont des moutons et des terres à céréales. Lui même voulait reprendre la ferme de la famille, mais il est le cadet de deux.
- N'a jamais bien réussi dans la vie, sans être un vrai loser.
- Ne voit plus très bien à la suite d'une chute avec traumatisme crânien sur un caillou, mousse, glissant.

Motivation & Goals

- Gagner correctement sa vie un moment dans les bois, puis avec l'argent mis de côté s'acheter un lopin de terre, et prendre [Octavia](#) comme épouse

Development

[Le Village au fond de la vallée](#)

- S'est vu proposer par [Tobbias Kadar](#) de participer aux attaques de convois dont la fréquence augmente ces derniers temps.
- N'ayant pas mieux à faire, et voyant cela comme un moyen d'avoir rapidement de l'argent pour se fixer, il a accepté.
- N'a aucune idée de qui est [Edmur Oeil Noir](#), mais sait que la base des brigands est dans la Vieille Tour au dessus de la route.
- Resté en arrière après l'attaque du chariot emportant [Sybille](#), ses parents et un marchand, et a tendu une embuscade aux PJs. Les PJs l'ont assommé, interrogé, il était très désolé. Le deuxième archer resté en arrière, Giamoco (appelé Jimmy), a eu moins de chance et est mort, tué par [Diogo](#), par derrière, puis décapité par [Altaïr](#), sa tête posée sur une pique.
- Laisse vivant par les PJs et les villageois, va profiter de l'argent donné par [Daruk](#) à sa soeur [Octavia](#) (avec qui Dereck va se marier) pour fonder sa ferme et vivre tranquillement.

[Les doigts gauches](#)

- Est arrivé à Valadelad pour chercher de l'aide : des gens disparaissent à Dadûn. Retrouvé mort dans la chambre d'[Ergen](#), le cœur arraché. [Ergen](#) ne se souvient de rien. Dereck n'a pas eu le temps de donner plus d'informations sur ce qui arrive.
- L'enquête à Dadûn trouvera la responsable : [Sarah Kadar](#), qui venge son [père](#) et son [frère](#), et tient pour responsable Edmur & tous ses associés. [Sibylle](#) qui a survécu au flammes probablement pour une part grâce à la magie de [Sarah](#), participe en dirigeant les cousins Kadar.

Dorsa Atlasi

Concept

Une Zingarienne qui parcourt le monde à la recherche d'opportunités.

Aspect

Dorsa est une jolie brune fine, petite, originaire de [Zingara](#), avec des sourcils bien dessinés, des lèvres fines et des fossettes lorsqu'elle sourit. Elle a de magnifiques yeux pers.

Background

Elle est née dans une famille de paysans à Zingara. Ne se satisfaisant pas de sa situation, elle est partie jeune avec une colonne de mercenaires, se rendant utile en reprisant chausses et chemises, puis, une fois atteint l'âge légal, en se prostituant.

Le hasard l'a amenée au [fort Yirlat](#) où elle continue de pratiquer les mêmes activités, lingère et fille à soldat, sous la protection de Yadida, une Zamorienne.

Development

[L'ombre du roi en guenilles](#)

- Elle rencontre Diogo qui passe un moment agréable avec elle. Il lui propose une place bien payée au [trône de fer](#), un établissement de qualité qu'il vient d'ouvrir à [Valadelad](#) avec Daruk. Dorsa accepte de retourner dans son pays natal, et quitte le fort dans les jours qui suivent.

[La mère du démon](#)

- [Blackie](#) vient au trône de fer et lui propose un poste mieux payé encore. Dorsa accepte. En effet ses patrons Diogo et Daruk étant loin (sur le chemin douloureux les ramenant de

Turan) et ce depuis longtemps, elle redoue que l'affaire s'effondre.

- Elle travaille donc au [Valet Borgne](#), mais si la paie est bonne les conditions de travail sont déplorables. Elle ne peut quitter l'établissement, isolé au milieu de la forêt zingarienne.
- Diogo vient la sauver une nouvelle fois, la ramène à Valadelad et lui propose de devenir la troisième associée dans le trône de fer. Elle accepte bien sûr.

Elizete Carodoso



Concept

- Aventurière au passé brumeux, voleuse, puis chanteuse de l'Auberge du "Lézard D'argent", puis femme de noble.

Aspect

- Une belle brune fine, à la peau sucrée, en robe rouge et au visage en forme de cœur.
- Porte un beau pendentif en collier, représentant une main en or recouverte d'écailles.

Background

- Jolie fille au passé mystérieux.

- Pendant un moment, elle a couru les villes avec des amis aventuriers, dont un (son amant, Nasser) a péri lors d'une aventure en Stygie. Son autre associée, Amandine, est partie de son côté.
- Une précédente aventure avait pour cible la [Main du Serpent](#), qu'elle porte encore autour du cou. Dans la Tour du Serpent Nasser a trouvé la mort dans les anneaux d'un reptile titanesque, et les deux filles ont décidé de se séparer. Le terrible Grand Prêtre [Aram Khalsoum](#) a juré de les retrouver et de les faire souffrir mille ans.

Développement

[L'incendiaire](#)

- Veut se marier avec [Felipe](#), tomber enceinte rapidement, et pas forcément dans cet ordre là.
- Il y a peu [Charmide](#) la diseuse de bonne aventure est venue la voir pour la mettre en garde :
- "Le Serpent te cherche, il te jettera dans les flammes, où tu trouveras le Soldat, le Mendiant, le Marchand et bientôt le Prêtre". Elle pensait avoir été retrouvée par le clergé de Set.
- Depuis Charmide est venue 4 ou 5 fois l'avertir juste avant qu'[Andreas](#) tente de la tuer.
- Dans les jours qui ont suivi est apparu [un homme boiteux](#), au visage ingrat, à la démarche aussi répugnante que l'odeur. Elle en a peur.
- A survécu grâce aux PCs, a réussi à tomber enceinte de [Felipe](#) et à l'épouser. Vit maintenant plutôt bien, riche, dans le domaine des La Riva, et a donné naissance au petit Marcus La Riva.

[L'arrivée](#)

- Son beau-père Serigno est mort, [Felipe](#) n'a pas d'inclination particulière pour la gestion, et c'est donc Elizete qui gère le domaine avec intelligence.
- [Aram Khalsoum](#) l'a retrouvée grâce à un message de Hans. Il a voulu lui reprendre la main du serpent et lui faire payer son blasphème, mais il a été tué par ceux de Dadun.

[La prophétie de jade](#)

- Dans la tour d'[Ibn Ghazi](#), la lecture d'une correspondance avec [Aram Khalsoum](#) apprend aux PCs qu'Elizete a plus de 500 ans, que la main du serpent lui a permis de se protéger du prêtre de Set et probablement d'autre chose encore.

[La mère du démon](#)

- On apprend à la lecture d'une lettre de [Jean](#) et à celle du [livre du retour qui vient du futur](#) qu'Elizete devrait être l'épouse d'[anamelech](#), mais qu'elle s'est enfuie il y a sept fois mille ans.
- anamelech la cherche et veut s'unir à elle.
- Elle a réussi à s'en cacher par des moyens magiques, dont la [main du serpent](#).

Enheduanna



Concept

- La prêtresse d'Ishtar à Mashkan-Shapir

Aspect

- Voluptueuse avec des seins lourds et des hanches larges, de type shémite, avec des yeux verts jade. Voix rauque.
- Robe de prêtresse blanche en soie.
- Fait le duck face, personnalité ouverte et enjouée.

Background

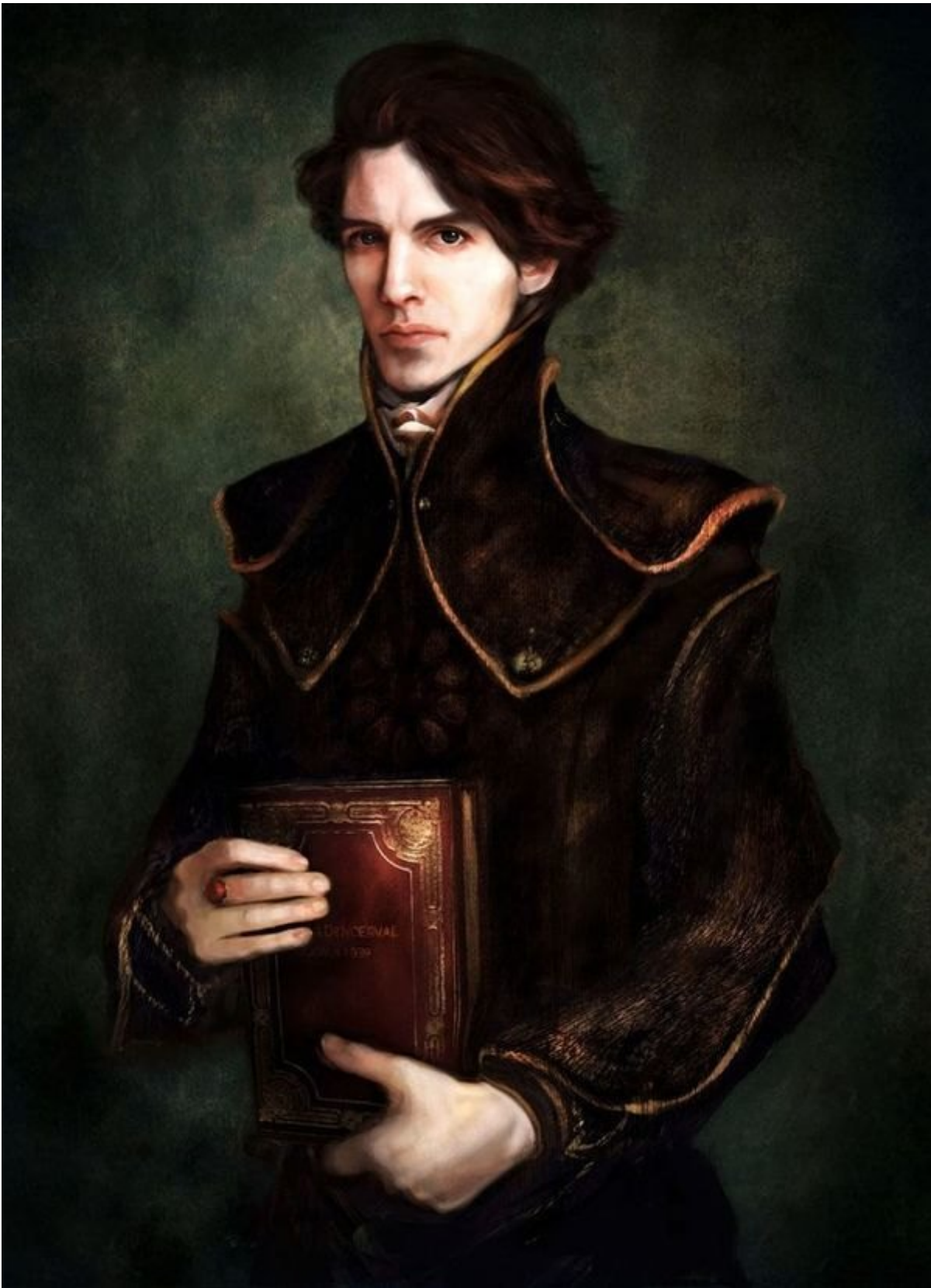
- Prêtresse d'Ishtar depuis deux ans dans la ville, comprend que Aumag-Bel se terre dans le sous-sol.
- Se sent protégée de la magie cruelle d'Aumag-Bel dans l'Eanna.

Développement

[L'oeil d'Aumag Bel](#)

- Amie de [Jakita Yari](#), elle a voulu la protéger et l'accueillir au temple, trop tard.
- Sait que le Trou du Lotus Noir n'est pas qu'un lieu de perdition.
- Sauvée d'une tentative d'assassinat par [Daruk](#), qui l'a protégée de son bouclier et a arrêté le trait d'arbalète.
- S'est vue offrir de larges richesses par les PCs, qu'elle utilise pour aider les pauvres.

Felipe La Riva



Concept

- Un nobliau un peu niais mais avec un grand coeur

Aspect

- Le cheveu brun et mi long, les yeux bleus et le regard souvent vide.
- De beaux vêtements chatoyants de bonne facture, une épée fine de style Zingarienne à ses côtés. Elle est toute neuve son épée.

Background

- C'est le fils de Serigno La Riva, un noble local avec une petite propriété à quatre jours de marche de Valadelad
- Serigno a réussi en restant neutre à ne pas être embrigadé dans les luttes intestines qui grèvent Zingara.
- Laisse la gestion du domaine à son épouse, lui compose des poèmes et cueille des fleurs.

Développement

[L'incendiaire](#)

- A réussi à épouser [Elizete](#), enceinte, avec la bénédiction d'[Heliodromus](#), grâce à [Ergen](#). Son père a été mis devant le fait accompli, mais a finalement accepté cette belle fille qui semble faire de son fils un homme.

[Les doigts gauches](#)

- Il se fait enlever, alors qu'il cueille des fleurs dans la forêt, sans qu'[Owardo](#) qui l'accompagnait ne remarque rien. Il est dans les mains des Doigts Gauches, qui en réclament 10 000po, ce qui est énorme.
- Suspendu au dessus de l'armée des goules de [Sarah Kadar](#), il est sauvé par [Diogo](#) & [Daruk](#) qui réussissent à hisser sa cage, lui évitant une mort douloureuse.
- Il retourne dans le domaine familial accompagné de ses sauveurs.

[L'arrivée](#)

- Serigno est mort, empoisonné par [Sharran al Ghula](#) et trahi par [Hans Grüber](#) son régisseur. [Elizete](#) a repris les rênes du domaine, de façon admirable.

- Depuis, il est heureux, compose des poèmes, s'occupe de sa femme et de son fils Marcus.

Flavio



instagram: lukasz.jaskolski www.fadingray.com

Concept

- Le seul garde de Dadun, un alcoolique qui ne peut pas travailler dans les champs, et qui paraît miraculeusement ne pas devoir tomber dans la faille.

Aspect

- Grand et gras, rasé, cheveux gris et gras eux aussi, rire fort, dents absentes. Mains toujours moites, vêtements de propreté douteuse. La cinquantaine.
- Sent le vomi. Aimé par les chiens errants, il les appellent par leurs noms.
- Parle très fort et lentement.

Background

- N'était pas apte à travailler dans les champs en raison de son alcoolisme massif, et ne trouvait pas sa place dans la communauté.
- Ancien aventurier, boite à la suite d'une blessure au genou gauche : a reçu une flèche. Devenu alcoolique depuis.
- Pas de femme, pas d'enfant, plus de parents. Les chiens errants sont ses amis.
- [Santiago](#) lui a proposé d'assurer le calme dans le village, de régler les rares problèmes de troubles fêtes, et de nettoyer un peu la place.

Motivation & Goals

- Trouver sa prochaine bouteille.

Schemes & Plots

- N'en a aucun, n'appartient à aucun groupe d'influence parce que personne ne veut de lui.

Friends

- Les chiens errants.
- La plupart des gens du village sont bienveillants avec lui, et lui assurent de quoi se loger (petite cabane qu'il entretient pas mal) et se nourrir.

Development

[Le Village au fond de la vallée](#)

- A survécu à l'incendie de Dadun, mais sa maison a été détruite.
- Après avoir erré quelque temps seul, arrêtant de boire, il a croisé en Shem une caravane de marchandises appartenant à Jakar Yari, qui l'a embauché. Sa sobriété sans faille et son sens du conflit lui ont permis de grimper rapidement dans l'organisation de Jakar. Il boit toujours mais est un très bon bretteur qui sait surprendre ses adversaires.

[L'oeil d'Aumag Bel](#)

- Il devait surveiller [Jakita Yari](#), fille de Jakar Yari, mais elle a disparu. Elle a échappé à sa garde. Sa personnalité fantasque et sa grande beauté lui ont probablement attiré des soucis.
- Il demande aux PCs de l'aider à retrouver la gamine, après tout, ils ont détruit tout ce qu'il possédait à l'époque.
- Les héros la retrouvent, et il peut retourner à Agraphur sans craindre pour sa vie. [Jakita](#) gardera le secret sur cette aventure dont elle est la principale responsable.

[La prophétie de jade](#)

- A réussi à ne pas se faire arrêter avec son ami et patron [Jakar](#) lorsque [Jakilo](#) a pris le pouvoir.
- A monté la résistance contre l'usurpateur.
- A aidé les PCs à découvrir où était retenu Yezadig.
- A participé au sauvetage de celui-ci, a poignardé Jakilo moribond, mais a été terriblement blessé.
- Alors que [Yezadig](#) s'approchait de lui pour le remercier et le récompenser pour son sauvetage, Flavio a utilisé sa dague pour le tuer.
- Il s'est élancé ensuite du balcon vers le bassin en contrebas, se sacrifiant pour transmettre sa dague au pommeau d'ivoire en forme de tigre à d'autres membres du culte de Kiki, dont il est devenu le grand prêtre lors de son séjour à [Mashkan Shapir](#). Altaïr était le seul qui aurait pu tenter de l'arrêter, mais il n'a rien fait.
- Il est mort après s'être écrasé vingt mètres en contrebas, dans un bassin peu profond. Des complices ont pu récupérer la dague. Les conséquences de ce drame ne sont pas encore toutes connues.

Haram Baal



Concept

- Un marchand de [Belthaar](#), qui fait l'aller-retour entre Belthaar et Eshnunna.

Aspect

- Gras, chauve avec une barbe bien soignée, huilée.
- Bonne nature, toujours un mot gentil pour tout le monde. Mais c'est un redoutable commerçant.
- Porte des riches robes colorées, comme un Turanien, avec des franges dorées. Il porte un turban blanc comme la neige avec à nouveau des fils d'or, et une exceptionnelle plume de paon.
- La garde de son cimenterre est travaillée en ivoire et en or, avec un rubis de belle taille au pommeau.

Background

- Très apprécié par les grands de Belthaar, qui n'hésiteraient pas à payer une rançon considérable.
- Lui même se jette dans des entreprises risquées, et il sait rétribuer grassement ses compagnons.

Motivation & Goals

- Faire de l'argent, être connu pour ses prouesses.

Schemes & Plots

- None

Friends

- [N'Gomba](#)
- [Ali](#)
- De nombreux puissants de Belthaar

Foes

- D'autres commerçants de Belthaar, mais cela reste dans le cadre des affaires.

Development

Heliodromus



AJMANZANEDO

Concept

- Le prêtre de Mitra de Valadelad.

Aspect

- Il est marié, il est gentil, il est vieux, robe blanche, longue barbe blanche, rides de bienveillance.
- Il dit "Mes Enfants"

Background

- Vieux prêtre qui a toujours officié dans Valadelad, il a gravit les échelons à force de sacrifices. Tous les habitants de Valadelad l'apprécient, même ceux qui ne partagent pas sa foi.
- Avec son épouse Maria ils s'occupent des pauvres & des déshérités de Valadelad.
- Il pense que se conforter aux principes généraux d'amour du prochain est plus important que de venir au Temple.
- Ami de Serigno La Riva, le père de [Felipe](#), qu'il reçoit régulièrement lors de ses passages à Valadelad.

Motivation & Goals

- Aider son frère humain dans le besoin.

Schemes & Plots

- Vraiment dubitatif concernant Zohra, et apprécierait que qqun se renseigne sur elle. Il a déjà envoyé plusieurs coursiers/pigeons à ses supérieurs de la capitale (Kordava), mais il n'a reçu aucune réponse. Ils sont bien sûr morts/abattus.

Friends

- Toute la population de Valadelad, ou peu s'en faut.
- Le Grand Prêtre de la Capitale (Kordava), appelé Pater.

Foes

- [Zohra](#), mais il ne le sait pas.

Development

[SC2 L'incendiaire](#)

- Sauvé de la mort des mains de Zohra par les PC lors d'un rituel qui avait pour but de réveiller des prêtres Homme Serpents qui auraient asservi la ville à Set.

Inokwu



Concept

- Le Vieux Sage

Aspect

- Comme les autres Xhotatse, yeux légèrement proéminents, et couvert de bijoux.
- La peau tannée, tendue sur les os, avec un petit bide à bière incongru. Les sourcils blancs et fournis qui donnent à son regard une acuité permanente.

Background

- C'est le conseiller des [Xhotatse](#) depuis 4 générations, et il a vu la dégénérescence s'installer à force de mariage entre cousins voire frères & soeurs.
- Il sent bien que c'est la fin d'une période.

Motivation & Goals

- Maintenir le pouvoir de la [Reine Chitaka](#).

Schemes & Plots

- La [Reine Chitaka](#) a l'esprit d'une enfant. C'est lui qui, caché derrière un grand éventail à plumes, prend les décisions.

Friends

- La [Reine Chitaka](#) et ses Loyaux Sujets

Foes

- Les [Mekutu](#)
- Les [Tangani](#)

Development

[Le Démon sous les étoiles vertes](#)

- Tué par le [Gorille à Plume](#), après avoir confié aux héros que la [Reine Chitaka](#) avait l'esprit d'un enfant.

Jakita Yari



Concept

- Fille d'un riche marchand de Turan.

Aspect

- De grands yeux noirs toujours cernés, des cheveux noirs ondulés. Porte des pantalons rayés serrés à la taille, bouffant aux chevilles.
- Court partout, achète pas mal de bêtises, rit beaucoup, boit pas mal. "Je dormirai quand je serai morte !"

Background

- Fille de [Jakar Yari](#), riche prince marchand de Turan.
- C'est aussi la soeur de [Jakilo Yari](#), aveugle.

Développement

[L'oeil d'Aumag Bel](#)

- Sauvée d'un sort pire que la mort par les PCs.
- Aumag Bel voulait se transférer dans son corps, au terme du cycle de 23 ans. Le tube de transfert était déjà enfoncé dans sa gorge, mais les PCs ont réussi à arrêter le transfert au dernier moment, et à tuer la créature vermiforme, dernier représentant de sa race.
- Il voulait utiliser le jeune corps de Jakita pour réveiller tous ses pareils de leur rêve mille fois millénaire, et reprendre leur dû aux singes évolués qui peuplent la surface.
- Ne racontera pas à son père cet épisode, et passera le reste du voyage à se faire pardonner par [Flavio](#).

[Le roi en guenilles](#) -

- Exilée de force par son frère Jakilo et escortée par [Guram Khal](#) un chef de brigands vers [Belthaar](#).
- Sur le trajet Guram et ses hommes ont été attaqués par les sbires du [roi en guenilles](#), et elle s'est retrouvée prisonnière de [Dibak](#) possédé par [Anamelech](#), avec [Jamila Al Jafari](#).
- Libérée par les aventuriers de Dadûn, elle leur apprend que son frère Jakilo a retrouvé la vue grâce à de mystérieux [yeux de jade](#). Il a ainsi accompli une prophétie et grâce à des prêtres cruels a pris le pouvoir à Turan, emprisonnant ou tuant le roi légitime.

- Le clan Al Jafari l'accompagne, ainsi que [Ali](#) et les PCs, jusqu'à Eshnunna.

Jamila Al Jafari



Concept

- Princesse du désert enlevée et ensorcelée

Aspect

- Petite, fine, athlétique. Cheveux noirs aile de corbeau qui pendent en longues boucles. Yeux bleus étincelants ce qui est rare chez ceux de son origine, dont elle partage le teint.
- [Azam](#) l'a habillée comme une danseuse afin de cacher ses origines.

Background

- C'est la petite fille de [Muleh Al Jafari](#), le Shaykh du clan Al Jafari. Son père est mort dans une embuscade contre un autre clan. Elle sait que le désert est dangereux.
- Un bel homme, [khazrajite](#) du clan des Ahramites, a été invité à vivre qqes temps avec le clan de son grand père. Il s'agit d'Azam. Il lui a fait une cour assidue à l'insu de tous. Elle a accepté de le rencontrer seule une nuit. Son petit frère l'a suivie ce soir-là, et a voulu venger l'honneur de sa soeur en tuant Azam. Rapidement, il s'est vidé de son sang dans le sable.
- Azam l'a ensorcelée : elle ne peut maintenant plus parler, ni exprimer quoi que ce soit. Elle doit le suivre docilement.

Friends

- [Jakita](#)
- Les PCs

Foes

- [Azam](#)

Development

[L'ombre du roi en guenilles](#)

- Sauvée par les PCs, elle a pu rejoindre le camp de son grand-père sur l'un des dromadaires mal en point de la forteresse d'Akharon.

- A participé à la "punition" d'Azam.

Octavia

Concept

- La promise de [Dereck](#) , mais aussi la soeur de [Daruk](#).
- Paysanne assez peu gâtée par la nature sur le plan physique, mais avec une âme en or et un courage qui pourrait abattre des montagnes.

Aspect

- Grande maigre à l'aspect chevalin, poitrine tombante comme deux sacs vides, bassin trop large.
- Teint pâle, cheveux noirs comme le jais.

Background

- La petite soeur de [Daruk](#), dont personne ne veut finalement en dehors de [Dereck](#) . Elle cache une vraie douceur, et sa voix ferait fondre le plus assoiffé de sang des cimériens.

Motivation & Goals

- Veut marier [Dereck](#) , et l'aider à travailler dans leur ferme.

Schemes & Plots

- RAS.

Friends

- [Dereck](#)
- Sa famille, dont [Daruk](#).

Foes

- RAS.

Development

[Le Village au fond de la vallée](#)

- Va marier [Dereck](#) , et s'installer avec lui dans un coin pour fonder une ferme et une famille, grâce à l'argent laissé par [Daruk](#) (10po).

[Les doigts gauches](#)

- [Dereck](#) est mort, tué par [Sarah](#) la Sorcière, en allant alerter à Valadelad les PCs. Elle se retrouve seule, avec un petit à venir, une mère démente. Elle arrivera à s'en sortir. [Daruk](#) lui a donné à nouveau de l'or afin de l'aider, lors de leur passage dans Dadûn afin d'enquêter sur les meurtres commis par les goules.

Owardo Amalina



Concept

- Garde chasse de la famille La Riva

Aspect

- Rustre, ne sent pas bon, plutôt sale avec des rides soulignant la crasse de son visage.
- Boit du vin, un peu trop, gros nez couperosé.
- Se balade avec un gros chien, Donald, qui pourrait servir de monture à des gamins.
- Solide sur ses pieds et la main sûre, même quand il a clairement trop bu. Son armure bien entretenue, avec des modifications adaptées à ses habitudes de combat et la garde de son épée parfaitement entretenue et portant la marque d'une utilisation régulière suggèrent le combattant aguerri.

Background

- C'est le garde chasse de la famille La Riva. C'est sous sa garde que [Felipe](#) a été enlevé. Owardo était en train de relever des pièges, [Felipe](#) l'a suivi pour ramasser des fleurs et les offrir à [Elizete](#). Il y a eu des cris de plusieurs hommes dont [Felipe](#), et lorsque Owardo est arrivé sur la clairière où s'est déroulé l'affaire il n'y avait plus personne.
- Une flèche avec un message attaché a été trouvée sur la porte du Manoir familial qqes jours plus tard, réclamant une forte somme d'argent (10000po, ce qui est énorme) contre la libération de [Felipe](#).

- Il est envoyé par le gérant du domaine La Riva, un certain [Hans Grüber](#), pour "réparer sa bêtise" et trouver un terrain d'entente avec les ravisseurs.

Développement

[Les doigts gauches](#)

- A demandé de l'aide aux PCs, contre la promesse de 250po chacun.
- Sauvé d'une mort certaine par les PCs alors qu'il se vidait de son sang sur le flanc du volcan abritant la base des Doigts Gauches. Une goule énorme l'avait pris en embuscade lui et Donald son chien.

[L'arrivée](#)

- A retrouvé Grentel sa femme
- Avait suivi Ricardo et ses contrebandiers jusque chez [Aro de Balla](#).
- Terrassé par la mort de Serigno, son maître et ami de chasse
- Est reparti surveiller les abords du domaine avec quelques gardes.

Reine Chitaka



Concept

- Jolie fille avec malheureusement un retard mental, c'est la Reine des [Xhotatse](#).

Aspect

- Comme les autres Xhotatse, yeux légèrement proéminents, et couverte de bijoux.
- Plus grande que les autres Xhotatse, elle est ample, soyeuse, souple, ses dents sont blanches comme la neige et ses yeux verts comme la jungle qui entoure Zukundu.
- Elle rit ou pleure comme une enfant en cas de grosse émotion. A la fin des longues séances, elle s'ennuie et a envie de jouer.
- Quand elle doit prendre une décision elle se cache derrière un grand éventail à plume, officiellement pour murmurer ses ordres à [Inokwu](#), son loyal conseiller.

Background

- Reine des Xhotatse dont l'arbre généalogique n'a pas beaucoup de branches et n'a pas eu de chance sur le plan génétique.

- Retard mental, elle est comme une enfant.

Motivation & Goals

- Faire semblant d'être une grande reine, et laisser [Inokwu](#) le Sage prendre les décisions. Elle pourra ensuite aller jouer tranquillement dans ses appartements.

Schemes & Plots

- A l'esprit d'une enfant, et doit le cacher de ses ennemis & sujets pour maintenir la puissance du clan Xhotatse.

Friends

- [Inokwu](#)
- Ses loyaux sujets.

Foes

- Les [Mekutu](#)
- Les [Tangani](#)

Development

- [Le Démon sous les étoiles vertes](#)
 - Sauvée, mais les héros savent que derrière sa sérénité, elle a un retard mental l'empêchant de prendre des décisions.
 - A participé à l'effroyable partouze fêtant la fin des clans [Mekutu](#) et [Tangani](#)...

Santiago



Concept

- Le Vieux du Village, et son chef.

- Grand-père de [Diogo](#).

Aspect

- Une grande moustache blanche vient couvrir des lèvres qui ne cachent plus de dents depuis longtemps. Au milieu d'un entrelacs de profondes rides se trouvent des yeux comme deux charbons.
- Marche voûté avec une canne, en habit blanc/beige. Voix creuse comme ses joues. Boit de la soupe. Pète, se répète.

Background

- C'est le Chef du Village, et aussi le plus vieux. Il doit avoir dans les 70 ans.
- Ancien aventurier, boite à la suite d'une blessure au genou gauche : a reçu une flèche alors qu'il avait la trentaine. A quitté le village à 15 ans, a reçu sa flèche à 30, revient à Dadun, a un enfant vers 31 ans, et un petit enfant à 48 ans.
- Il connaît les légendes locales, sait l'existence de souterrains notamment sous la Tour d'au dessus de la route, sait l'importance de Dadun avant, quand son nom était différent.

Motivation & Goals

- Sent qu'il va mourir bientôt, et aimerait que son petit fils, [Diogo](#), le remplace au conseil et devienne chef.
- Aimerait lui transmettre quelques secrets sur les lieux alentours.
- Sent bien que [Tobbias Kadar](#) cache quelque chose au village & à sa famille.

Schemes & Plots

- Ne veut pas que le village aille dans les mains de parvenus comme [Erwood Kadar](#).

Friends

- [Son petit fils](#).
- Le conseil du Village

Foes

- [Erwood Kadar](#), le père de [Tobbias Kadar](#).

Development

[Le Village au fond de la vallée](#)

- Mort, tué par [Erwood](#) le père de [Tobbias](#), afin de venger la perte de son fils tué par les PJs.
A été poussé dans la Faille.

Sergent Patricio



Concept

- Le Sergent de la Garde qui est vraiment là pour protéger et servir.

Aspect

- Un blond bien rasé avec des dents blanches, un torse puissant, une voix grave & impérieuse.

Background

- Son père était déjà un Sergent de la garde blond bien rasé avec des dents blanches, un torse puissant et une voix grave & impérieuse. Et son grand-père aussi. Et le père de celui-ci.

Motivation & Goals

- Maintenir l'ordre, surtout par des moyens légaux. Surtout. Mais a bien conscience que parfois il faut sortir des sentiers balisés. Dans ce cas demande à l'un de ses amis un peu moins rigide, mais ne veut rien savoir.
- C'est un Zingarien pur jus : capable de mourir pour ses amis, ou de les poursuivre en cas de mauvais acte. N'a qu'une parole.

Schemes & Plots

- Aimerais devenir Capitaine de la Garde à la place du Capitaine de la Garde actuel, Quattro Bajeena.
- Est à la recherche de [Haraf](#) pour meurtre d'une famille. C'est un ancien subordonné, qui a fuit la ville. Les circonstances du massacre sont floues.

Friends

- Une bonne partie de la population de Valadelad
- [Altaïr](#)

Foes

- Les bandits de tout poil.

Development

[L'incendiaire](#)

- [Altaïr](#) l'a rencontré après avoir aidé à éteindre un feu.
- Satisfait de la façon dont s'est fini l'enquête sur les incendies : il n'y en a plus.

Tenbo



Concept

- Guerrier [Xhotatse](#) un peu couard.

Aspect

- Comme les autres Xhotatse, yeux légèrement proéminents, et couvert de bijoux.
- Grand très maigre, qui parle trop et trop fort.

Background

- Un guerrier Xhotatse peureux mais fier, qui s'est fait désigner guide des PC, ce qu'il regrette bien...

Motivation & Goals

- Sauver sa peau, en essayant d'atteindre des responsabilités qui le maintiendront loin du danger.

Schemes & Plots

- RAS.

Friends

- Les [Xhotatse](#)

Foes

- Les [Mekutu](#)
- Les [Tangani](#)

Development

[Le Démon sous les étoiles vertes](#)

- A réussi à intercepter [Khenaton](#) alors qu'il tentait de fuir pour sauver sa peau, et lui a donné le coup de lance fatal. Première action glorieuse, peut-être pas la dernière. Il est maintenant le Capitaine de la Garde Xhotatse, à la place de la belle [Zyanya](#).

Tica



Concept

- Ancien militaire Kushite reconverti dans les services de protection des biens & des personnes.

Aspect

- Grand, Noir, gras, mais gestes sûrs. Grosse cicatrice sur le cou, longitudinale. Grosse cicatrice sur le thorax, genre thoracotomie. Tatouage impressionnant sur le bras gauche, que les PCs ont vu alors qu'il en retirait une flèche après l'embuscade voyant la mort de Sybille.
- Armure en cuir qu'il graisse régulièrement pour maintenir l'étanchéité
- Fourreau d'épée en fourrure d'ours
- Les mauvais combattants, il les appellent les "poulets".
- Dit "Chiiiiieeeeeeeeeerrrr" souvent.
- Très gentil avec les gens, notamment les serveurs/serveuses

Background

- Appartient à l'ethnie Gallah, de la race des serviteurs de Kush. Membre d'un groupe militaire au service du Roi de Kush avec onze autres personnes (Les Douze Léopards), il y a une dizaine d'années. A fuit Shumballa, la capitale de Kush, en raison d'une maladresse avec la femme du chef de guerre Soda. Un bateau l'a accueilli, le Capricieux d'[Aro de Balla](#). S'est montré utile lors d'une attaque de pirates, depuis [Aro](#) lui trouve des contrats, et l'utilise comme son bras droit.
- Depuis il gagne plutôt bien sa vie en raison d'une bonne réputation en tant que garde du corps, pour une soirée ou plus longtemps. Ce sont de riches marchands de Valadelad qui l'ont payé, chacun ayant perdu pas mal de billes dans des attaques récentes dans cette forêt.

Motivation & Goals

- Pour le moment se faire oublier à Kush, et gagner un peu d'argent en passant du bon temps dans Zingara

Friends

- [Aro de Balla](#), qui l'a tiré d'un mauvais pas à Kush, en l'acceptant sur son bateau.
- Les aventuriers de Dadûn.

Development

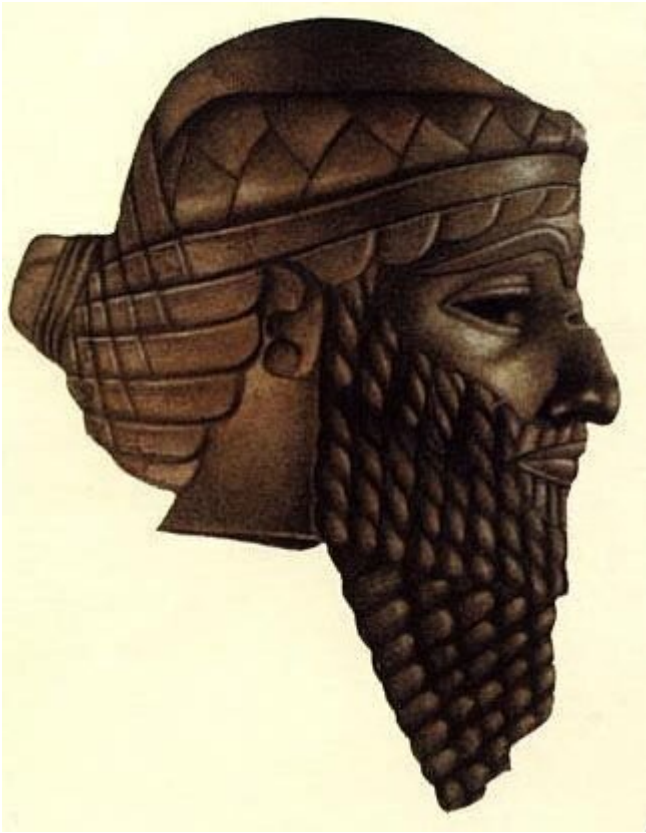
[Le Village au fond de la vallée](#)

- Accompagne les PJs vers Valadelad, et va les présenter à [Aro de Balla](#). Les a bien aidé lors de leur première aventure.
- N'est pas revenu du dernier voyage dans les Royaumes Noirs : [Aro de Balla](#) semble inquiet, et souhaite voir ses hommes de main.

[L'incendiaire](#)

- Gardé en otage par [Soda](#), chef de guerre Kushite, dans les suites de l'affaire de moeurs qui l'a motivé à quitter précipitamment Kush il y a qqes années. [Aro](#) lui a sauvé la peau en proposant l'aide des PJs dans une affaire de relique que Soda veut récupérer, afin que le fils d'un noble de Turan recouvre la vue.
- Libéré grâce à l'action des PCs, et retourné à Valadelad.

Uta Napishtim



Concept

- Le plus vieil homme vivant.

Aspect

- De type Shémite, semble ne pas avoir d'âge. Cheveux et la barbe tellement noirs que presque bleus. Bras forts.

Background

- Il appartient à une ancienne race d'hommes pouvant vivre plusieurs milliers d'années. Les Dieux les ont punis car ils faisaient trop de bruit, lui a été sauvé car pieu.
- Parcourt le monde maintenant.
- Au service de Soda pour qqes temps, contre le gîte et le couvert. Soda est un bon employeur.

Développement

[Le démon sous les étoiles vertes](#)

- Amène les aventuriers de Dadûn à Zukundu, pour trouver les Yeux de Jade, comme demandé par Soda.
- Il est resté sur la berge de l'île abritant la ville maudite.
- A récupéré les PCs à leur sortie de Zukundu, et a dirigé sa grande pirogue jusqu'à Mashkan Shapir.

[L'oeil d'Aumag Bel](#)

- A quitté rapidement [Mashkan Shapir](#) après avoir lancé les PCs sur la trace d'Aumag Bel. Il emporte avec lui les yeux de jade.
- [Tica](#) comme promis a été libéré par Soda.

[La prophétie de jade](#)

- A apporté les Yeux de Jade à [Jakar](#), mais ce dernier n'a pas écouté ses mises en garde et l'a chassé de Turan.
- Depuis introuvable.

Verdadera "Verda" Destreza



Concept

- Le maître d'arme des La Riva, maîtresse du seigneur

Aspect

- Sèche, le visage marqué par une belle cicatrice, les gestes encore rapides. Elle doit avoir plus de 60 ans

Background

- C'est la fille du précédent Maître d'Arme des La Riva.
- Elle a concouru dans un tournoi contre bien d'autres pour prendre place auprès de son père comme apprentie.

Motivation & Goals

- Assurer la sécurité du Domaine, avec les rares ressources dont il dispose.
- Oublier Sérigno.

Schemes & Plots

- Amante de Sérigno durant les dernières années, bien longtemps après la mort de la mère de Felipe. Secret de polichinel.
- [Felipe](#) ne l'aime pas, et maintenant qu'il a hérité du domaine elle pense le quitter pour prendre son repos à Valadelad.

Friends

- Sérigno La Riva
- Les PCs

Foes

- [Hans Grüber](#) finalement, c'était une trahison
- [Felipe](#), mais ne fera rien contre lui.

Développement

- Sérigno l'a reniée avant de mourir, terrible blessure

L'arrivée

- Elle n'a pas de raison de rester au Domaine, et partira pour Valadelad, louer son bras, ou passer ses journées à contempler les bateaux entrer et sortir du port.

Zina



Concept

- Desperate housewife qui a trouvé de quoi s'occuper dans une secte à la mode

Aspect

- Une belle femme brune, très classe, aux yeux de biche.

Background

- Née d'une famille de Shémites, a été vendue par ses parents à Hamosis le diplomate stygien.
- S'ennuie à la maison. Hamosis en a fait sa favorite, mais ne s'en occupe pas.
- Elle a croisé un prosélyte d'un nouveau temple, [Jean](#).

Motivation & Goals

- Contente que l'on s'occupe enfin d'elle, passe son temps au temple.

Evolution

[La mère du démon](#)

- Jean lui a appris que son dieu l'a destinée à lui donner naissance.
- Le père biologique doit être un guerrier, dont la nudité se dresse entre l'est ou l'ouest. Il s'agit de Daruk.
- Enceinte, elle est séquestrée par Jean qui accélère la grossesse par des rituels impies et cannibales.
- Elle a réussi à s'enfuir, mais est attrapée rapidement par les mercenaires de la balance qui la rendent à Jean.
- Transportée à Sippar, elle commence à y accoucher, atelée à la machine à prière manipulée par Jean.
- Son enfant impur est tué par Ergen, sous la forme d'un tigre, avant même la fin de l'accouchement.
- Les événements vécus ont laissé sur elle une lourde empreinte, ses yeux sont ternis, son sourire a disparu, et elle partage maintenant l'addiction de son époux Hamosis.

Zyanya



Concept

- Une guerrière [Xhotatse](#)

Aspect

- Comme les autres Xhotatse, yeux légèrement proéminents, et couverte de bijoux.
- Grande maigre, athlétique, à la peau plus pâle que celle de ses congénères, avec un oeil a priori aveugle et un strabisme dérangeant.
- Parle peu, beaucoup moins que les autres de son clan.

Background

- Elle guide la patrouille dans les zones dangereuses & disputées de [Zukundu](#).

Motivation & Goals

- Tuer le plus possible de Tangani & de Mukutu, pour sa grande reine, [Chitaka](#).

Schemes & Plots

- Elle a vu le Gorille à Plumes tuer Dako et prendre sa tête. Elle a essayé de le poursuivre sans succès, le perdant de vue alors qu'il sautait de branche en branche. Elle sait donc que les PC ne sont pas responsables de la mort de Dako.

Friends

- Les [Xhotatse](#)

Foes

- Les [Tangani](#)
- Les [Mekutu](#)

Development

[Le Démon sous les étoiles vertes](#)

- Rendue folle par les Yeux de Jade de Badazeko lors d'un coup terrible, dommage.
- A participé sans trop savoir à la terrible partouze fêtant la fin des Mekutu et des Tangani.
- Quelques mois plus tard, a fini par se perdre dans [Zukundu](#), et à succomber à l'un de ses terribles pièges.