

Chevalier Djamaa Ferguson Ibn Morgana Qazim Keddah (alias Jézair Talwatan)

Par Buddybear.

Djamaa est né sur la planète Graal, mais il fut conçu en 4970 sur Aylon où sa mère, une sœur de l'ordre du Sanctuaire Eternel, exerçait son sacerdoce dans un hôpital militaire. L'époque des Guerres impériales était propice aux rencontres fortuites, les hommes faisaient leur chemin au gré du vent, là où les champs bataille se déplaçaient. C'est ainsi que Dame Morgana Keddah rencontra le père de Djamaa. Leur romance dura trois mois ; elle fut brève, sincère et suffisamment torride pour engendrer un fils.

Le père de Djamaa n'est autre que l'actuel Duc Hakim al-Malik qui s'était présenté à Morgana sous une fausse identité, selon les coutumes de sa Maison. Juridiquement, Djamaa est un fils illégitime du Duc et son existence est secrète. En termes patrimoniaux (donc, d'héritage), il n'aura droit à rien. Il en est conscient et ne souhaite surtout pas entrer dans les intrigues de la cour al-malik, il a déjà assez de soucis comme cela (cf. plus loin).

Le Duc Hakim a toutefois toujours gardé un œil discret sur son fils, depuis que sa mère est morte en 4979, tuée sur Graal par une unité commando des Hazat, lors de la tentative de rapt du Baron Golta Timmto Keddah au sein de l'hôpital (école du Sanctuaire Eternel sur Graal). Il fut discrètement rapatrié sur Aylon et bénéficia de la protection d'hommes de confiance du Duc. Aucun noble de la Maison n'est au courant de son existence. De fait, Djamaa a bénéficié de façon anonyme d'une excellente éducation dans un centre de formation du Mutasih, la police secrète al-malik, et ce de façon à pouvoir infiltrer à court ou à long terme d'autres agences de renseignement.

En 4983, lors des tous premiers contacts entre les Maisons Keddah et al-Malik en vue d'un rapprochement, son existence est discrètement révélée (sans toutefois préciser qui est son géniteur) au colonel Coman Keddah, futur chef de l'armée de sa Maison, duquel Morgana, la mère de Djamaa, était une cousine au deuxième degré. Djamaa rejoint alors Graal, sa venue personnifiant la bonne volonté du Duc Hakim envers la Maison Keddah. Il poursuit une instruction classique comme pupille de la Maison Keddah au sein d'une école militaire. C'est ainsi qu'il est affecté en 4986 comme Fusilier de Marine Spatiale au sein d'un commando spécialisé dans les opérations de débarquement. Son rôle est celui de tireur d'élite. Il participe à la campagne de Malignatius face aux Li Halan comme volontaire aux cotés des hussards décados (ce qui lui évita d'aller sur le front al-malik), où il en profita pour nouer quelques contacts qu'il espérait payants par la suite. A cette époque, il est approché par des membres de l'Agence Jakovian, qui se contentent de l'inscrire sur leurs carnets d'adresses.

En 4990, il est anobli par Coman Keddah. Il fait partie d'une délégation diplomatique de la Maison sur Aragon où il s'initie à la politique. Il en profite pour enquêter sur les circonstances de la mort de sa mère et apprend que le responsable de l'opération est décédé lors d'un duel en 4981. Il fut « porté disparu » en 4995 lors d'une tentative de prise de Graal par les Hazat, alors qu'il était parvenu à saboter une machine pensante de la frégate « De La Vega » appartenant au Comte Jacinto Dominico Sandro Castenda Hazat de Sutek. Il réussit à s'enfuir peu avant l'explosion de celle-ci dans une capsule de sauvetage qui le ramena sur Aragon. De là, il réussit à contacter des relais du Mutasih, qui l'exfiltrèrent sur Criticorum. Il fait sa réapparition quelques mois plus tard sur Aylon où la Maison Keddah lui octroie un petit fief pour « actes de bravoure » : il s'agit d'un manoir en ruine sur un terrain stérile d'un hectare dans le Mwerrid Na'al. Dans cette région méridionale tempérée, qui contient de vastes domaines agricoles et des réserves de chasse, Djamaa se lance dans la réalisation d'un rêve en hommage à sa mère disparue : la réhabilitation du manoir en hôpital ouvert à tous qu'il fait fonctionner avec l'aide du Temple du Sanctuaire Eternel.

Là, il se consacre à la gestion de son domaine en établissant des liens plus approfondis avec le clergé amalthéen. Cela le conduit à acquérir de l'expérience dans la gestion d'un établissement mais aussi à voyager beaucoup, afin de trouver des fonds lui permettant d'acquérir du matériel et de faire connaître sa structure. Il a ainsi conclu des accords avec la guilde des Rabatteurs d'Aylon qui transporte les nobles en cas d'accident lors de leur parties de chasse. Djamaa s'occupe personnellement du rapatriement sanitaire, sous l'identité de Jézair, lorsque les clients l'exigent. Il a donc aussi noué des liens assez étroits avec les membres de la Maison Torenson et la guilde des Auriges, chargés la plupart du temps de l'organisation de tels rapatriements. Les paysans locaux peuvent également compter sur les soins dispensés à l'hôpital « Protos Morgana Keddah ».

En 4998, le Mutasih lui fait reprendre le service actif en le nommant agent de liaison avec l'Oeil Impérial : il sert la plupart du temps de courrier et échange diverses informations à l'occasion de ses différents voyages. Cette affectation est destinée à réactiver la réalisation de sa mission première : l'infiltration de l'Agence Jakovian à long terme afin de devenir un agent double. Il est à noter que le Mutasih respecte à son encontre l'ordre ducal de ne jamais lui ordonner une action à l'encontre de la Maison Keddah, ce qu'il ne ferait pas de toute façon.

Djamaa est ainsi devenu un touche-à-tout, il n'a pas de compétences particulières si ce n'est une aptitude au tir aussi importante qu'il est mauvais bretteur (il ne connaît aucune botte particulière). En fait il se caractérise par une ouverture d'esprit peu commune et a soif de rencontrer le plus de monde possible. Il est un adepte de la Voie des Trois Montagnes. Il escalade actuellement la Deuxième Montagne au travers de sa période de *qanat*, quête secrète destinée à renouveler son expérience du Monde. De par son éducation, il a conservé un coté al-malik très régnant dans sa personnalité.

En 4999, l'aventure continue...

Ses valeurs :

Djamaa pense être un privilégié du fait de sa naissance et de son histoire. Sa manière à lui de perpétuer l'histoire familiale n'est pas que d'administrer un hôpital en souvenir de sa mère mais de se rendre utile envers son prochain. Sans être idéaliste, il tâche de se mettre au service d'un idéal d'amélioration des choses ; il fut républicain dans sa prime adolescence avant de constater que ce n'est pas tant le régime politique qui est important que la manière qu'il a de fonctionner.

Porté par des valeurs résolument humanistes (et non humano-centristes), il n'en demeure pas moins pragmatique et reste un noble de son temps. Il est en parfaite adéquation avec le discours officiel de l'Empire, d'autant plus qu'il permet actuellement de protéger la Maison Keddah et de donner à la Maison al-Malik un statut privilégié. Si Djamaa n'est pas opposé au servage, pour peu que le seigneur traite humainement ses gens et honore ses devoirs de protection, il réfute violemment la notion d'esclavage. Il lui arrive régulièrement d'acheter quelques esclaves au cours de ses pérégrinations afin de les transférer sur Aylon dans le but de les affranchir ou de leur accorder un statut de serf, en fonction des désirs et possibilités de chacun.

D'une manière générale, il souhaite faire tout ce qui est en son pouvoir pour nuire à la Maison Décados, de manière posée, réfléchie et la plus subtile qui lui sera possible. Il se méfie des visées expansionnistes des Hazat et fait preuve d'une neutralité bienveillante envers les autres Maisons.

En général proche du Sanctuaire Eternel et plutôt méfiant envers les Avestites, il pense que la religion est davantage une histoire de conviction personnelle et à tendance à apprécier les clercs en fonction de ce qu'ils lui donnent à voir.

La même règle est applicable aux marchands avec une méfiance beaucoup plus prononcée envers les Fouinards et les esclavagistes des Recruteurs...

Caractéristiques :

Force 3	Intelligence 8	Extra 3/ <u>Intro</u> 5
Dextérité 8	Perception 6	<u>Foi</u> 3/ <u>Ego</u> 2
Endurance 4	Tech 5	Passion 1/ <u>Calme</u> 6

Compétences innées : charme 5 ; combat à main nues 5 ; discrétion 4 ; esquive 3 ; intimidation 3 ; mêlée 5 ; observation 5 ; tir 8 ; vigueur 3.

Compétences acquises : alphabet (teyrien) ; arts (rhétorique) 1 ; bibliothèque 2 ; bureaucratie 1 ; communication (commandement) 2 (éloquence) 1 ; connaissance (Mondes Connus) 1 (commerce) 1 (rivaux à la cour al-malik) 1 ; connaissance de la rue 2 ; crochetage 2 ; empathie 2 ; enquête 3 ; équitation 1 ; étiquette 2 ; fouille 2 ; guerre (armes lourdes) 1 ; Langue Fleurie al-malik ; machine pensante 2 ; pistage 2 ; premiers soins 1 ; scaphandre ; stoïcisme 2 ; survie 2.

Anima : 6.

Endurance : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0.

Histoire personnelle : enfance sans terre > apprentissage de spationaute > premier poste comme diplomate > temps de service standard > deuxième temps de service.

Qualités : soupçonneux (Perception +2, quand des rivaux sont dans les parages).

Défauts : fureteur (Calme -2 devant quelque chose de nouveau), inquiétant (Extraverti -2 face aux gens superstitieux).

Atouts : noblesse (Chevalier) ; contrat de passage (cargos auriges) ; réseau d'informateurs (conseillers torenson) ; grand voyageur (Mondes Connus) ; protecteur royal (Duc Hakim al-Malik) ; liens familiaux (Maison Keddah) ; nanti (investissements > fief hôpital, 300/3000 Fénix) ; rang (agent de l'Oeil Impérial).

Handicaps : ennemi royal (Comte Jacinto Hazat de Sutek) ; serment de vassalité (Empereur Alexius) ; bâtard ; noir secret (doit infiltrer l'Agence Jakovian) ; détesté par les animaux.