



Les Chapitres Interdits : galerie de personnage



Akmalion Arbrenoir

Nécromancien elfe cercle V

Originaire de l'aristocratie de Iopos, Akmalion Arbrenoir a grandi au sein d'une caste privilégiée et élitiste dont il conservera toute sa vie l'attitude hautaine et méprisante. Son caractère taciturne et son ambition l'ont poussé à étudier la nécromancie dès son plus jeune âge, fasciné par la puissance de cette science occulte et le pouvoir qu'il pourrait en tirer. Enfant unique et désormais orphelin, Akmalion a hérité du manoir familial et d'une fortune colossale qui lui permettent de mener à bien ses obscures recherches à travers Barsaive, tout en s'entourant en permanence de gardes du corps et de suivants qui lui permettent de mieux gérer sa paranoïa malade et sa peur du complot et de

l'assassinat. Aveuglé par sa soif de pouvoir, Akmalion hésite rarement à outrepasser les limites de la prudence lorsqu'il étudie la magie, et il a plus d'une fois mis en danger sa propre santé mentale, ce qui l'oblige désormais à consommer en permanence des drogues qui lui évitent les migraines et les crises de tremblements qui l'assaillent à toute heure du jour et de la nuit, et dont les effets secondaires renforcent encore plus son humeur maussade et ses diverses névroses...

Dex (10) 5 : 1D8 **Per**(17) 7 : 1D12
For(10) 5 : 1D8 **Vol**(17) 7 : 1D12
End (11) 5 : 1D8 **Char**(14) 6 : 1D10
DM : 9 **DP** : 6 **DS** : 8 **PP** : 0 **PM** : 3
PV : 52 **BG** : 8 **SI** : 39 **JR** : 2 (1D8)

Karma : (20) 1D6 **Ini** : 1D8

Talents : incantation(6) 13 : 1d12+1d10 – Tissage(5) 12 : 2d10 – lecture&écriture(5) – Lecture&écr.Magie(5) – Matrice(6) – Matrice(5) – Matrice(5) – rituel karmique(5) – longévité (5) – regard noir(5)12 : 2d10 – vision astrale(5) – détermination(6)12 : 2d10 – blocage des esprits(4)16 : 1d20+1d8

Compétences : connaissance des sorts(4)11 : 1d10+1d8 – connaissance des drogues (3) – arme de mêlée (3) 8 : 2d6

Sorts : tous les sorts de nécromancie des cinq premiers cercles

Équipement : soutane de nécromancien, laboratoire de campagne(tente) – drogues diverses – poisons – grimoire – épée courte



Tarrik Racine-Sombre

Nécromancien elfe de cercle III



Tarrik est le neveu d'Akmalion Arbrenoir, c'est également son disciple. Tarrik a grandi dans l'ombre de son oncle à qui il voue une admiration et une loyauté sans bornes. Il est également le seul donneur-de-nom en qui Akmalion a une confiance totale. Jeune et impulsif, il n'hésite jamais à prendre des risques inconsidérés pour remplir les mission que lui confie son maître, espérant toujours se montrer digne de sa confiance

Tarrik partage avec son oncle la même fascination pour le monde des esprits et des horreurs, et il commence gentiment à prendre la même pente glissante qui a mené Akmalion aux abords de la folie et de la dépendance aux drogues, dont il fait néanmoins un usage plus modéré. Néanmoins, il a un goût prononcé pour les femmes et la boisson, penchant qu'il ne partage pas avec son maître et qui maintient sa sociabilité à un niveau presque normal pour un jeune nécromancien...

Dex (10) 5 : 1D8 **Per**(17) 7 : 1D12

For(10) 5 : 1D8 **Vol**(17) 7 : 1D12

End (11) 5 : 1D8 **Char**(14) 6 : 1D10

DM : 9 **DP** : 6 **DS** : 8 **PP** : 2 **PM** : 5

PV : 44 **BG** : 8 **SI** : 33 **JR** : 2 (1D8)

Karma : (20) 1D6 **Ini** : 1D8

Talents : incantation(3) 10 : 1d10+1d6 –
Tissage(3) 10 : 1d10+1d6 – lecture&écriture(3)
– Lecture&écr.Magie(3) – Matrice(3) –
Matrice(3) - Matrice(3) – rituel karmique(3) –
longévité (3) – vision astrale(3)

Compétences : connaissance des drogues (3)
– méthodes de torture (2) – arme de mêlée (2)
7 : 1D12

Sorts : tous les sorts de nécromancie des trois premiers cercles

Equipeement : soutane de nécromancien –
armure de tressellerie – grimoire – potion coup
de fouet(2) – cataplasme de Kelix – épée
courte elfique (domm : 5) – drogues – poison
(kumir)



Aloïs Pied-Suif

Voleur elfe de cercle III



Aloïs est un voleur originaire de Iopos. Il est orphelin et ne connaît pas ses origines exactes. Pour lui, la rue est son lieu de naissance et les voleurs sont sa famille... Après avoir passé sa jeunesse à progresser dans sa discipline jusqu'à devenir une petite légende locale, notamment dans les casernes de la milice locale, il accepta la proposition d'Akamlion Arbrenoir de rejoindre sa suite et devenir un de ses hommes de main.

Il n'a aucune sympathie pour les nécromanciens, mais ce dernier paie bien et

les missions qu'il lui confie représentent en général des challenges intéressants pour l'intrépide Aloïs. En revanche, il ne supporte qu'à grande peine la condescendance, voire le mépris que lui adressent parfois ses employeurs en raison de ses origines sociales modestes.

Il est loyal par conscience professionnelle, mais tient avant tout à sa liberté et n'hésitera pas à trahir si sa vie ou sa réputation sont en danger. Il a des contacts dans toutes les grandes villes de Barsaive et trouvera toujours un point de chute en cas de difficultés...

Dex (16) 7 : 1d12 **Per**(16) 7 : 1d12

For(10) 5 : 1d8 **Vol**(10) 5 : 1d8

End (16) 7 : 1d12 **Char**(11) 5 : 1d8

DM : 9 **DP** : 9 **DS** : 7 **PP** : 5 **PM** : 0

PV : 54 **BG** : 11 **SI** : 43 **JR** : (3) 1d12

Karma : (20) 1d6 **Ini** : 1d10

Talents : Arme de mêlée (4) 11:1d10+1d8 –
Attaque surprise(3)10 :1d10+1d6 –
crochetage(3)10 :1d10+1d6 – déplacement
silencieux(4)11 :1d10+1d8 – escalade(2)
10 :1d10+1d6 – rituel karmique(3) – vol à la
tire(3)10 : 1d10+1d6 – longévité(3) –
esquive(4)11 : 1d10+1d8

Compétences : connaissance du milieu
criminel(4) – connaissance de Barsaive(3) –
connaissance des poisons(3)

Équipement : armure de cuir bouilli – cape
noire – épée courte – dague de jet(x6) –
poison (kumir)



Tork le Nerveux & Borim le Barbare

Gardes du corps d'Akmalion Arbrenoir



Tork le nerveux est un renégat nain de Throal. Truand sans scrupule, il est recherché et sa tête est mise à prix... Il est connu pour se rendre régulièrement coupable de beuveries orgiaques où il finit en général par se battre et transformer n'importe quelle auberge de voyageurs en ruines fumantes. Poursuivi par la garde royale, il avait trouvé un temps refuge dans les contreforts des monts Skol, où il fit la connaissance de Borim, un humain aussi musclé que stupide, mais encore plus méchant que bête.

On ne sait trop par quel miracle, ces deux-là s'entendent comme cul et chemise et parcourent depuis les routes à la recherche de quelques forfaits à commettre. Ils ont été recrutés par Akmalion Arbrenoir qui leur a évité la prison en usant de son influence politique, depuis ils considèrent qu'ils lui doivent une vague loyauté, même si ce terme n'a pas une grande valeur pour eux. En revanche, ils ont une peur bleue de la nécromancie, et Akmalion se sert de ce sentiment pour contraindre à la docilité.

Une rumeur voudrait que Tork et Borim entretiennent une forme « d'amitié virile » qui dépasserait le cadre de la simple camaraderie, mais tous ceux qui ont osé relayer cette rumeur mangent aujourd'hui les pissenlits par la racine...

Tork :

Dex (12) 5 :1d8 **Per**(10) 5 :1d8
For(11) 8 :2d6 **Vol**(6) 3 :1d4
End (22) 9 :1d6+1d8 **Char**(7) 4 :1D6
DM :6 **DP** : 7 **DS** : 5 **PP** : 7 **PM** : 0
PV : 47 **BG** : 13 **SI** : 40 **JR** : (4)1D6+1D8

Compétences : combat à mains nues(6)
14 :1d20+1d4 – armes de mêlée(4)
9 :1d8+1d6 – esquive(2)7 : 1d12

Equipeement : côte de maille – grand marteau de guerre nain(domm 8) – tonneau de bière

Borim :

Dex (16)7 :1d12 **Per**(7)4 : 1d6
For(19)8 :2d6 **Vol**(7) 4 :1d6
End (16)7 :1d12 **Char**(7) 4 :1D6
DM :5 **DP** : 9 **DS** : 5 **PP** : 5 **PM** : 3
PV 39 **BG** : 11 **SI** : 31 **JR** : (3)1d12

Compétences : arme de mêlée(5)12 :2d10 – riposte(3)10 : 1d10+1d6 – cri de guerre(2)6 :1d10

Equipeement : galets de sang – Claymore (domm 7) – tonneau de bière



Slyme le Bègue et Thorgrim

Ces deux-là représentent sans doute le mieux ce que l'arrière-pays barsaivien fait de pire en matière de péones mal-dégrossis reconvertis en contrebandiers minables et autres détrousseurs de cadavres... C'est par un coup du hasard fumeux qu'ils se sont retrouvés à signer un contrat avec leur sang, dans une cave sombre dont ils ne se rappelleront jamais comment ni pourquoi ils y étaient descendu, face à un inquiétant commanditaire masqué qui leur promettait la fortune en cas de réussite et la mort en cas d'échecs...

Lâches, mauvais comme la galle et gangrénés de tiques nerveux dû autant au mauvais vin qu'au mauvaises drogues, ils ont préférés s'entourer de quelques mercenaires, recrutés à bas prix pour se laisser une chance de survivre à ce voyage qui promettait d'être cauchemardesque

Herbert la goule

Herbert était en quelque sorte la « goule-à-tout-faire » d'Alshigoth, le Mage Sombre du Marais... Ce dernier avait usé d'un sort particulièrement compliqué pour lui faire conserver son intelligence, et une partie de sa mémoire intacte. Il l'avait choisi entre plusieurs « prototype » pour sa répartie vivace et son humour noir...

En plus de le divertir, Herbert cuisinait comme un chef et s'occupait du ménage de la tour. Au fil des années, Alshigoth lui avait même appris des rudiments de nécromancie pour qu'il puisse l'aider dans ses recherches.

Depuis la mort de son maître, Herbert hante le Marais pour l'éternité, faisant profiter les visiteurs occasionnels tantôt de son humour cynique, tantôt de sa mélancolie. Quant ils ont la malpolitesse de ne pas répondre à sa conversation, il arrive qu'Herbert essaie de les manger...

