

Jonin Nathaniel Raspyr

Biographie :

Ah Kesparate... Ses industries, sa pollution, son lot de miséreux... Et ses tours gigantesques, dont les sommets abritent les plus riches. Nathaniel naquit bien haut, dans l'une des tours du quartier verrouillé de l'Ordre Suprême des Ingénieurs ; un cocon doré en somme, à l'écart de la furie des Guerres impériales, dans un cocon aseptisé, surprotégé, ad nauseam. Cette nausée, Nathaniel apprit très tôt à en faire l'expérience. Très jeune, ses aptitudes avec les machines pensantes lui permirent de falsifier ses bulletins scolaires ainsi que les registres de présence - Kesparate étant tellement belle, tellement intrigante, surtout vue d'en bas, loin des salles de cours... De ses treize premières années, Nathaniel ne conserve finalement qu'un seul et unique regret : n'avoir jamais revu ses parents, qui ne lui pardonnèrent jamais sa fugue et finirent par décéder bien avant son retour sur Ligueheim.

Voir d'en bas, voir avec les yeux des autres, être dans un autre monde que celui qui l'avait vu naître et qu'il avait bientôt appris à détester. Ce rêve, Nathaniel le réalisa très jeune : à treize ans, il décide ainsi de s'enfuir loin de sa demeure familiale, pour enfin croiser les étoiles ailleurs qu'en cours d'astronomie. Les bas-quartiers de Kesparate ne le retinrent que peu de temps : il s'embarqua bien vite comme mousse à bord d'un transporteur aurige, en partance pour les Mondes Jardins de la Très Sainte Maison Li Halan.

Midian. Les hautes tours jadis républicaines de Saiwuhn. Après quelques mois de voyage, Nathaniel découvrit toute la beauté de cette planète, la splendeur de ce joyau de la couronne Li Halan. Il y vécut de petits boulots plus ou moins légaux, avant de se faire introduire - après maintes difficultés - au palais du Duc Sieng Li Halan. Celui-ci était friand d'animations sur écrans commandées par des machines pensantes, et les talents de Nathaniel en la matière le ravirent aussitôt - de même que le cœur de la belle et jeune Comtesse Fai-Lan, fiancée du Duc... Celle-ci se jeta éperdument dans cette aventure, d'autant plus passionnément qu'elle n'était promise au Duc que pour de basses questions pécuniaires.

Fai-Lan, si belle, tellement belle... Ce doux bonheur de se retrouver en des lieux paradisiaques... Mais la peur demeura, encore et toujours : peur d'être découverts et séparés. Bientôt, ce fut la trahison de la nourrice de Fai-Lan, puis vinrent les soldats du Duc, et se fut enfin la douleur des coups de crosses et la puanteur du cachot. Fai-Lan mit un coup de grâce à ce bonheur : persuadée de la mort de Nathaniel, elle épousa le Duc Sieng en désespoir de cause. De son côté, Nathaniel était en partance pour le gibet, dans la cour d'un petit fort excentré - il parvint à s'évader de justesse, mais aujourd'hui encore, le Duc n'a pas renoncé à le poursuivre.

Finalement, Nathaniel échoua dans l'enfer industriel d'Aragon, tournant alors à plein régime pour alimenter la machine de guerre hazat. La-bas, les Guerres impériales lui permirent de rester à l'abri, loin de ses parents et du Duc Sieng - et Nathaniel goûta pleinement aux joies de cette liberté retrouvée. Peu de choses sont connues quant aux deux années qui suivirent : on sait que Nathaniel établit de nombreux contacts avec la pègre locale et que c'est au cours de cette période qu'il fit son apprentissage d'espion. Comment ? Nul ne le sait, toujours est-il que Nathaniel mit peu après la main sur des plans hazat, quant à l'attaque surprise du système de Ligueheim... La nostalgie de son monde natal le prit alors - on dit que c'est la crainte de voir l'ancienne planète Liberté tomber entre les griffes de nobles despotiques qui motiva son retour.

A peine revenu sur Ligueheim, Nathaniel s'introduisit dans les bâtiments officiels de la Ligue, puis força le bureau de l'un des gros bonnets du renseignement. Seulement, il fut surpris par ce même gros bonnet, pourtant censé être à l'autre bout de la planète... Celui-ci l'attendait de pied ferme, et Nathaniel lui remit les plans dérobés aux Hazat - en remerciement, il put intégrer la machine tentaculaire du renseignement de la Ligue.

Direction le camp d'entraînement : une structure métallique blindée, cernée par des tourelles laser, manœuvrées par les troupes d'élite de la Ligue ; le dortoir, une vaste enfilade de lits superposés ; les camarades, Lisa, Loak, Pierre et les autres. Deux ans passées dans ce lieu reclus, mais le jeu en valait la chandelle - d'abord pour les avantages "en nature" : un système nerveux synthétique, un œil aux capacités étonnantes, ajouté au fait d'être enfin utile à quelque chose, de participer à une lutte pour redonner sa liberté au peuple. Un jour, dans un an comme dans un siècle peut-être, chaque être pensant pourrait alors choisir sa destinée, et il ne devrait sa réussite ou son échec qu'à ses efforts et non à sa naissance.

Manitou. Ses larges forêts, les villes abritant les criminels libres comme l'air des Mondes Connus, les petites manses discrètes aux couleurs décados, la planète libre de toute incursion de l'Inquisition et les pourchassés qui viennent y fuir les foudres de l'Église - pour ceux-là, rencontrer Nathaniel sur Cadix ou Icône signifiait la liberté, tandis que celui-ci jouait les "passeurs" ; un rôle qui lui valut bon nombre d'amis, notamment au sein des Jakoviens de Cadix, déjà en conflit avec leurs "collègues" de Severus. Ainsi, Nathaniel fit passer le jeune Baron Dimitri, qui avait eu le malheur d'afficher à l'excès son attachement à la Duchesse Salandra de Cadix et son dégoût vis-à-vis du Prince Hynam... Mais les sbires du Prince finirent par découvrir le petit jeu de Nathaniel, et ce dernier se vit contraint de quitter Manitou en catastrophe pour la première destination possible : Kordeth.

Nathaniel découvrit bientôt les mines, les merveilleuses cavernes du monde souterrain, ainsi que le peuple ukar et sa fierté préservée, toujours aussi vivace malgré le carcan al-malik. Il commença tout d'abord par servir de contact entre la Ligue et les Mutasih, la police secrète de la Maison al-Malik - après tout, Kordeth est exploitée aussi bien par les nobles que par les guildiens... Là-bas, dans les tréfonds des cavernes millénaires, Nathaniel fit quelques rencontres qui changèrent sa vie : d'abord les Ukar, qui lui enseignèrent à maîtriser et canaliser les pouvoirs qui sommeillaient en lui ; puis le convent des Favyana, auquel il s'intégra facilement, ayant enfin trouvé l'idéal qu'il recherchait. Et quelle ne fut pas sa surprise de constater que le chef de son réseau de renseignement était des leurs ! Grâce à cette relation, il put quitter le service actif de la Ligue afin de parcourir librement les Mondes Connus. Devenu "agent dormant", Nathaniel emmena avec lui une jeune Ukar que lui confièrent ses amis xénomorphes, sur le chemin des étoiles.

Depuis ce jour, Nathaniel arpente les Monde Connus en tant qu'observateur des faits et gestes impériaux - tant pour la Ligue que pour le Favyana. De même, il est devenu pigiste pour le journal interstellaire Vox Cognitorum Mundorum - et si sa contribution y est quelque peu légère, c'est simplement parce que les vérités ne sont pas toutes bonnes à dire...

Description :

Nathaniel est un homme de 27 ans, aux cheveux bruns coupés court. Il porte un bouc qui commence à laisser apparaître quelques poils blancs, et son teint mat laisse deviner un long séjour sous des climats ensoleillés. Cependant, sa peau a de plus en plus tendance à pâlir, prix de son passage dans les cavernes de Kordeth, et ses yeux semblent également plus clairs - de bleu-foncé, ils tirent maintenant vers le bleu-gris.

Pour ce qui est de l'habillement, Nathaniel porte le plus souvent des pantalons de cuir marron ou noir ainsi que des chemises passe-partout. Il possède un manteau, en cuir marron foncé de Rai-Yak de Kordeth qui, en plus d'un vieux tricorne (aux cornes de petite taille), contribue à le protéger des intempéries. Ce manteau lui a été offert par un Ukar maître du Jox Kai Von (la boxe ukar), et sa découpe très particulière permet de se mouvoir sans gêne lors d'un corps à corps.

Interprétation :

Nathaniel semble souvent froid et distant - mais ce n'est qu'une façade qu'il se donne afin de dissimuler au mieux ses faits et gestes. Il laisse fort peu de souvenirs aux gens, sauf lorsqu'il se décide à agir, en général après une longue phase d'observation durant laquelle il fait preuve d'un calme olympien.

Froid et distant, c'est en fait à l'exact opposé de sa nature, que Nathaniel ne dévoile que très rarement. Les événements de son adolescence lui ont ôté l'envie de l'exubérance, même si au fil des années le temps semble lui avoir redonné peu à peu goût à la vie, ce qui vaut à Nathaniel d'être un tant soit peu plus gai et souriant - ce qui ne l'empêche pas de rester en permanence sur ses gardes...

Entourage :

En toutes circonstances, Nathaniel est accompagné d'une jeune Ukar confiée par ses congénères de Kordeth.

Caractéristiques :

Force 5	Intelligence 7	<u>Extra</u> 6 / Intro 3
Dextérité 8 (11)	Perception 7	Foi 2 / <u>Ego</u> 6
Endurance 5	Tech 6	Passion 4 / <u>Calme</u> 5

Traits caractéristiques : brillant informaticien et cabotin.

Compétences innées : charme 6 ; combat à mains nues 7 ; discrétion 8 ; esquive 5 ; intimidation 7 ; mêlée 3 ; observation 9 ; tir 7 ; vigueur 5.

Compétences acquises : alphabet (teyrien) ; baratin 5 ; connaissances (réseaux de renseignement et d'espionnage) 7 ; connaissance de la rue 5 ; enquête 6 ; étiquette 2 ; force d'âme 6 ; fouille 4 ; jeu 2 ; langue (teyrien) ; machine pensante 2 + Oeil espion 4 pour la cybernétique.

Atouts : allié (3 : baron Dimitri Décados), contact (1 : Jakoviens de Cadix), réseau d'informateurs (5 : Mutasih et services secrets guildiens), rang (5 : agent spécial de la Ligue), couverture (1 : Jonin fouinard), grand voyageur (4 : les Mondes Connus), contrat de passage (2 : les soutes).

Défauts : déshérité et orphelin (3), vendetta (8 : les Hazat), ennemi (6 : Duc Sieng Li Halan), membre d'un convent (également sombre secret), fiché par les Jakoviens de Severus.

Cybernétique : câblage souple (NT6 ; incompatibilité 6 ; organique, alimentation interne, auto-maintenance, +3 en Dextérité), Oeil espion (NT6 ; incompatibilité 5), CyberSens (loupe/télescope et vidéo ; alimentation interne, masqué, utilisation d'une compétence).

Psi : 5 (Hubris 1) - Nathaniel maîtrise le Sixième Sens jusqu'au niveau 5, et la Psyché jusqu'au niveau 3.

Stigmate : les pupilles rougissent lors de l'activation d'un rite.

Anima : 6.

Manœuvres de combat : engagement*, coup de poing/pied expert, clé, mains poisseuses*, blocage, leçon de Gisdrom*, griffe d'acier, coup de pied lancé (NB : les manœuvres suivies d'un astérisque sont décrites dans Les Enfants des Dieux, section ukar).

Équipement : pistolet derringer, Stumper .47 'Foudre', bouclier énergétique standard.

Citation : « Vigilance constante ! »