



Azurianne Meridian

mercredi 29 mai 2013, par [Ellyrion](#)

Description et personnalité

Azurianne est grande et brune. Ses yeux bleus acier possèdent une capacité d'hypnose presque surnaturelle. Selon les critères en vogue dans les fonds marins, c'est une belle femme, bien conservée mais marquée par son existence. Âgée de 54 ans, elle en fait un peu plus.

Elle paraît volontiers froide et calculatrice, mais en réalité, elle est sauvage, passionnée et profondément opportuniste. Elle aime toujours l'action et n'hésite jamais à recourir à la force.

Elle est toujours entourée d'une suite de fidèles, parmi lesquels elle entretient une certaine division afin de mieux régner. Malgré tout, elle sait pertinemment que sa situation est fragile...

Ses premières années

Entre 538 et 540, Azurianne servait en tant que lieutenant dans les commandos marins de la République du Corail. Ses états de service étaient bons mais ses insubordinations à répétition lui valurent plusieurs mises à pied.

En 540, elle fut capturée par des pirates obéissant à l'Ogre, un pirate réputé pour faire du trafic d'êtres humains dans la Ceinture coralienne et dans l'Océan Indien, travaillant pour le terrible Voghn le Renégat. Les rumeurs au sujet de cette rencontre racontent que la belle captive passa volontairement du côté de son geôlier boucanier, cette vie de piraterie étant si loin d'un carcan militaire qu'elle ne supportait plus.

Elle monta rapidement les échelons du groupe de pirates, grâce à moult complots, coucheries et meurtres. Ses prises de choix la rendirent également célèbre. En 545, elle déclencha une mutinerie à bord du Cerbère et en prit le contrôle. L'Ogre et elle passèrent alors un accord dans lequel il lui accordait le navire mais elle resterait sous ses ordres. Elle accepta à contre-cœur.



En 547 eut lieu la bataille du Cap, entre des pirates et des mercenaires protégeant la cité. Le Cerbère sombra lors de la retraite des pirates, après avoir attaqué les mercenaires sur leur flanc. Cela permit au reste des pirates de prendre la fuite. Azurianne survécut au naufrage mais fut capturée. Elle négocia avec les mercenaires et parvint à les convaincre que l'Ogre allait revenir. Elle leur donna des infos sur la flotte pirate et participa à la défense lors de la seconde attaque.

Entre 547 et 549, l'ancienne commando devenue pirate resta avec le groupe de mercenaires, dans lequel elle resta très discrète. Cette activité, bien que lucrative, était trop dangereuse pour elle. Elle chercha donc activement autre chose.

En 549 ou 550, elle rencontra le Hunter, un chasseur de prime avec lequel elle s'enfuit vers Équinoxe. Elle y rencontra un groupe de contrebandiers. Elle vit dans cette activité un excellent ratio dangers / profits. Les débuts furent douloureux, car elle n'y connaissait pas grand-chose et Équinoxe était un lieu très concurrentiel.

Une nouvelle vie sur Équinoxe

En 555, plus aucun des membres d'origine du groupe, si ce n'est elle, n'était encore en vie. Cependant, Azurianne commençait à bien connaître ce marché si particulier que celui des armes. Elle opérait alors aux niveaux -3 et - 4 de la Cité Neutre, où elle acheta des bars et des hôtels, qui lui servaient à blanchir l'argent récupéré. Elle investit également dans le milieu de la prostitution et du trafic d'informations, le tout générant de substantiels profits !

Mais si son influence grandit, le nombre de ses ennemis allait de même. Ainsi, elle recruta plusieurs mercenaires pour sécuriser ses activités et travailla même régulièrement avec l'un d'eux, le Hunter. Elle recruta aussi Alliane, une prostituée de luxe sauvée d'un concurrent mal intentionné, qui "tapine" encore aujourd'hui pour les riches et les puissants. Aujourd'hui, Alliane a développé un réseau de prostitution de luxe avec l'aide d'Azurianne.

En 557, Azurianne et son groupe prirent possession d'un bar/club, le Blue Siren, et de sa clientèle. Situé au niveau -4, ce bar était le repère d'un groupe rival sous contrôle de Plycer Darken. Cela lui permit de développer plusieurs activités comme :

- La contrebande, principalement d'armes, de médicaments et de drogue,
- La prostitution, principalement en vue de récupérer des informations,
- La gestion de bars et d'hôtels pour blanchir l'argent et assurer des revenus supplémentaires,
- Le commerce d'informations.

Dark Plycer, personnalité majeure du niveau, fut d'abord mis à mal puis se ressaisit. En 559 débuta une guerre principalement tournée contre Azurianne. Au début, des divisions entre ses rivaux l'aidèrent à les contenir, mais à partir de 560, leur alliance mit l'activité d'Azurianne en danger. Cette guerre atteignit son paroxysme en 565 avec l'incendie criminel du Blue Siren. S'ensuivit une année de guerre ouverte, particulièrement meurtrière.

Depuis les coupables ont été trouvés et exécutés et

Azurianne prend un second nouveau départ. On raconte que c'est Plycer lui-même qui livra les coupables à Azurianne en signe de paix et afin de mettre un terme à une guerre qui gênait son trafic.

Contacts et opposants

Durant toutes ces années, Azurianne est devenue une personne avec qui compter aux niveaux -3 et - 4. Elle a donc des relations plus ou moins cordiales avec ses voisins :

- Tension avec les Sabres rouges du niveau - 3. Ces derniers se sont liés avec Plycer en 559 et Azurianne leur en veut terriblement.
- Amitié avec les Vestes bleues et Ivana. Suivant l'adage les ennemis de mes ennemis sont mes amis, leur alliance remonte à 560. Elle fait suite aux attaques des Sabres Rouges sur le niveau - 4.
- Bonne relation avec Agatha, les deux femmes s'entendent bien, grâce sans doute à une forme de solidarité féminine dans un milieu très masculin. Azurianne fréquente donc parfois la Fosse.
- En bon terme avec Voghn le Rénégat, ce qui sur Équinoxe n'est pas de trop.
- En froid avec Vurick le Borgne à cause du Hunter. Malgré tout, Azurianne fait tout pour arranger les choses, car Vurick est incontournable sur la station.
- Toujours en froid avec Plycer, même si les rumeurs, concernant la "paix" sont vraies.

Azurianne en 567

Actuellement Azurianne et sa bande règne sur le quart du niveau - 4, développant chaque jour d'avantage leurs activités. Azurianne embauche souvent des extras, qui pourraient être les personnages, pour des missions annexes. Si la confiance s'installe, des missions de plus en plus importantes et lucratives peuvent être proposées.

N'oubliez pas qu'Azurianne est une experte et qu'elle compte plusieurs années dans le milieu. La doubler est donc très difficile et souvent lourd de conséquences. Elle a le bras long dans Equinoxe et possède aussi quelques contacts à Gallia, où elle a



des actions dans une société de construction navale, et au Cap, depuis la bataille contre les pirates. La société dans laquelle elle a investi à Gallia est sa porte de sortie et l'une de ses rares faiblesses, heureusement personne n'est au courant...

Pour terminer, il arrive à Azurianne de recevoir des missions d'un homme dont elle ne connaît pas le

nom. Cet homme, qui est en fait Héraklès, l'agent d'[Utopia 2.0](#), sur Equinoxe, se fait passer pour un agent de renseignement de Fragment. Il arrive donc à Azurianne de travailler pour l'IA... Bien sur, elle ignore tout de ce qui se passe.

Remarque : Les illustrations sont extraites de la BD Carmen Mc Callum, éditée chez Delcourt.