



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Polaris > Aides de jeu > Personnages > **Logan Vresh, marchand à Ossyr (Etats du Rift)**



Logan Vresh, marchand à Ossyr (Etats du Rift)

mercredi 8 juillet 2009, par [Woulf](#)

Caractéristiques

- Profession : Marchand
- Origine : Ossyr (Etats du Rift)
- Age : 26 ans
- Description : 1m80, charismatique et athlétique, yeux gris, cheveux noirs.
- Signes particuliers : Cicatrice sur le front, résultat d'un affrontement avec une crapule qui maltraitait une fille dans un bar d'Ossyr.
- Contacts / Allies : Bien connu sur Ossyr, Logan y a de nombreux contacts et conquêtes...
- Ennemis : A une dette importante à payer, à Vulrick le Borgne, lui ayant refourgué sur un stock d'armes déficientes.
- Caractéristiques : Instinct et Charisme très développés, compétences Acquisition de matériel et Négociation à haut niveau
- Mutations : Fécond, Ambidextre.

Origines et adolescence :

Voir son père se faire décapiter sauvagement par un Foreur, alors qu'on a que neuf ans, cela peut choquer. Mais Logan, lui, s'en forgea une volonté d'acier. L'incident se déroula alors qu'il fouillait une grotte sous-marine avec son père, un Charognard qui l'avait adopté à sa naissance. Le lieu était plein d'objets bizarres de l'Ancien Temps, Logan les chargeaient et son père inspectait une fissure quand la créature surgît. Il n'eut pas le temps de crier. Logan regarda, hébété, le Foreur massif qui le considéra d'un regard grave et disparût comme il était venu, avec le cadavre atrocement mutilé de son père. Logan s'enfuit sans se poser de question, à bord du petit transporteur. Heureusement qu'il

connaissait des rudiments de pilotage ! Mais où aller quand on a que neuf ans et plus aucune famille ? Logan choisit de se rendre à la station la plus proche : Ossyr.

Là, il aurait pu finir dans les bas-fonds, l'argent lui faisant défaut. Et pourtant, Logan eût l'intelligence de s'établir un fond de commerce. Ce même de neuf ans était assez malin pour revendre son transporteur (sans la marchandise) à un mercenaire, se faisant passer par le messenger du vendeur.

Avec l'argent, il se loua un petit local sûr où il prît soin d'entreposer les précieuses marchandises de l'Ancien Temps. Logan prît son temps pour observer tous les marchands de son quartier, afin d'apprendre les ficelles du métier et leur langage secret : le Soléen. Il mît aussi peu de temps à apprendre l'Ossyrien qu'à se faire un nom dans le milieu, et se mît vite en association avec de nombreux marchands.

Logan bénéficia pendant longtemps de la protection de son premier client, l'acquéreur du transporteur. Le mercenaire, connu sous le nom d'Oncle Matt, n'avait pas été complètement dupe et avait apprécié le courage du gamin.

Il évita à Logan de se faire rançonner par les petites frappes locales. Oncle Matt renoua ainsi rapidement contact avec Logan et devint une sorte de second père. Pour ses 16 ans, il lui rend son transporteur, amélioré de deux trois cachettes où mettre de la marchandise importante.

Commence alors pour Logan l'exploration des Etats du Rift et du reste du monde...

Pendant 10 ans

Entre Ossyr et Ziar, sa jumelle, il n'y a qu'un pas, et pourtant Logan Vresh mettra un temps fou à y parvenir. En effet, il a en tête de connaître toutes les stations du royaume des Etats du Rift. Cette région de la Mer rouge, riche en élevage et hydroculture, est une cible de choix pour y revendre un peu de rêve de l'Ancien Temps : les habitants ont de l'argent et mènent une vie suffisamment confortable et sûre pour penser à autre chose qu'à la survie ou la productivité.

Logan y passera beaucoup de temps pour y établir des points de ventes, mais aussi pour obtenir de nouveaux contacts. Effectivement ses objets se vendent bien, mais il lui en faut de nouveaux, histoire de ne pas épuiser le stock. Et pour cela, Logan emploie des aventuriers, des mercenaires et des pilliers de ruines pour accomplir le sale boulot à sa place (son expérience d'enfance l'ayant quelque peu refroidit avec les abords de la surface).

Après quoi, il décide de s'installer sur Ziar où il n'est absolument pas connu. Logan décide de faire semblant de repartir de zéro, non pas par ennui de son métier, bien au contraire : il entend ainsi diversifier son type de marchandise, histoire d'en finir avec son étiquette de "revendeur d'objets de ruines" que lui ont aimablement collé ses confrères rivaux. Connaissant toutes les ficelles du métier, Logan Vresh ne tarde pas à se faire un nom dans le métier et ce fait même remarquer par la Guilde des Marchands.

Sa petite entreprise grandissant, il tente un coup de poker en montant un convoi pour Equinoxe, depuis Ossyr, avec deux associés : Arma Fean (qu'il a séduite) une marchande spécialisée dans la vente de phytoplancton de masse et Erquus, un marchand d'armes conventionnelles de milice. Son mentor Oncle Matt se charge de la sécurité, tandis que Logan supervise le tout. L'affaire est couronnée de succès et l'association s'agrandit : les convois relient l'Hégémonie, Equinoxe, l'Union Méditerranéenne et bien sûr les Etats du Rift. Logan Vresh y acquiert des droits de vente en bonnes et dues formes. Les clients sont nombreux et très diversifiés, Logan ne vend pas toujours légalement

et n'hésite pas à vendre de la marchandise illégale. Il participe à quelques batailles de rues ou sous-marines, pour défendre son gagne-pain et utilise quelques passes indiquées par des contrebandiers, quand les contrôles de douanes se font trop pressants.

Logan Vresh ne fait pas grande publicité de lui-même, à part du côté d'Ossyr et de Ziar où il a une réputation de coureur de jupons. Sa ressource ultime, il l'a découverte au cours d'un contrôle médical de routine, qu'il s'était offert sur Ossyr pour sa 25 ème année : il est fécond. Sa chance dominant sa vie, le médecin traitant n'était autre que Leria, une de ses conquêtes, son secret ne risque vraiment pas d'être dévoilé. Dans le pire des cas, il pourrait toujours vendre sa semence pour sauver son fond de commerce...

Actualité

Après la chance, la guigne, pas moins de neuf de ces convois ne sont jamais arrivés à bon port. Obligé de rembourser ses clients à perte, ce coup de fortune l'a complètement ruiné. Tous ces convois partaient pour diverses destinations, depuis la station de votre choix (au gré du mj).

Logan soupçonne l'ignoble Vulrick le Borgne d'être de la partie : deux mois auparavant ce dernier l'a traité d'escroc, prétextant que sa marchandise "ne valait pas tripette" et qu'il devait lui rendre son argent. Vulrick garderait en plus le stock d'armes défectueuses que Logan lui aurait "refourgué".... Evidemment, ce n'est pas dans les habitudes de Logan de céder à un client. D'autant plus qu'il se rappelle fort bien de la validité du stock d'armes.

Mais quand sa tête s'est retrouvée mise à prix par Vulrick, et qu'il a dû abattre un chasseur de primes, Logan ne plaisante plus du tout. Il va devoir payer sa dette envers Vulrick et, s'il est encore vivant, éclaircir l'affaire puis remonter son business à l'aide de nouveaux fonds ou renommée...



Psychologie

Toujours aussi insolent de chance malgré les récents événements, Logan Vresh peut être interprété de bien des façons.

On peut exploiter son côté enfance avec une phobie de la surface, des Foreurs ou une revanche à prendre envers eux. On peut aussi s'imaginer une curiosité de la part du personnage : pourquoi ce

Foreur ne l'a-t-il pas tué, comme son père ?

De plus, ce n'est pas un marchand planqué, Logan a aussi le caractère d'homme d'action prêt à rebondir en cas d'adversité.

C'est un homme d'instinct, donc d'initiative que se soit une action mentale ou physique. Enfin, un dernier côté peut être amusant à jouer : le dragueur invétéré de ces belles... Bref à vous de jouer !!