

Thersios



Thersios n'est pas originaire de Telem. Né à Travar, il est le fils d'un aventurier ayant concouru à la fondation et d'une serveuse de taverne. De fait, il n'a jamais connu son père, qui est reparti sans même savoir qu'il avait un fils. Dès qu'il en eut l'âge, il aida à l'établissement où travaillait sa mère. Il s'aperçut rapidement que cette vie ne lui plaisait pas vraiment, mais qu'elle lui offrait néanmoins la chance de pouvoir croiser toute sorte de gens de passage, depuis les piliers de bar avinés qui semblaient avoir élu domicile au comptoir jusqu'aux héros cherchant un toit qu'ils payaient parfois en comptant certaines de leurs aventures. C'est pour cela qu'il attendait chaque soir avec impatience, tentant de capter des bribes d'histoires tandis qu'il se frayait un passage, un plateau chargé de choppes à la main, entre la queue baladeuse d'un t'skrang et un ork cherchant un endroit où régurgiter le trop plein de hurgl ingéré. Ces histoires le faisaient rêver, et il s'imaginait à la place de ces aventuriers, combattant bêtes sauvages, Thérans ou Horreurs.

L'année de ses 15 ans, l'opportunité lui apparût en la personne de celui qui deviendrait son maître. Thersios n'a jamais connu son vrai nom, ni même s'il en avait un, car il se présentait chaque jour sous un patronyme différent. Il n'en avait cure en fait, car il apprit rapidement que les apparences étaient faites pour être trompeuses. C'est ainsi, lui disait son maître, qu'il avait détecté le potentiel qui sommeillait en ce jeune garçon derrière son allure de serveur sentant la bière et le vin. Était-ce la vérité, ou bien son mentor cherchait-il simplement quelqu'un à qui transmettre son savoir? Il s'était longtemps posé la question, mais celle-ci l'avait quitté à mesure qu'il comprenait. Les apparences sont faites pour être trompées, mais la vérité importe peu au final, car ce qui paraît est ce qui est, et le plus grand pouvoir est de jouer sur la perception qu'ont les gens de la réalité. Thersios apprit à modifier les apparences, jouant avec elles comme le Guerrier joue avec son épée ou comme le Troubadour joue de son instrument. Son art était toutefois bien supérieur, car en créant sa propre vérité, il ne connaissait aucune limite sinon celles qu'il se posait. La puissance de la magie qu'il manipulait ne venait toutefois pas de la manière dont il la modelait, mais du fait qu'il était le seul à pouvoir discerner le vrai du faux. C'est quand il eut compris toutes ces choses que son maître disparu sans laisser de trace.

Thersios avait considéré ce départ comme une trahison, un abandon. Il en voulait à son maître tout comme il en voulait parfois à son père de n'avoir jamais été là. Il considérait que tout ne lui avait pas été appris, que son maître possédait des connaissances qu'il aurait pu, qu'il aurait dû, lui transmettre avant de partir. En vérité, et bien qu'elle ne lui fut jamais apprise, l'apprenti avait compris les fondements de la Discipline que voulait lui inculquer son maître, et il n'était pas nécessaire qu'il s'attarde davantage. Thersios avait soif de compléter son apprentissage toutefois. Durant les deux ans qu'avaient duré sa formation, il avait partagé son temps entre son

apprentissage et la taverne. Il lui était apparu que c'était au contact du monde qu'il pourrait véritablement comprendre et développer ses talents. Il dit adieu à sa mère pour se joindre à un groupe d'aventurier. Ils sillonnèrent Barsaïve, affrontant les périls qui se terraient aux quatre coins de la province. Ainsi, Thersios vivait les aventures qu'il avait entendu durant sa jeunesse et forgeait sa propre légende.

Il arriva que Thersios et ses compagnons s'aventurèrent un jour dans un kaer abandonné de la région de Landis. Celui-ci était connu pour abriter une Horreur qu'ils étaient décidés à éradiquer. L'expédition tourna au désastre toutefois et, de la dizaine d'adeptes qui pénétrèrent dans le kaer, seul deux en sortir vivants, échappant à l'Horreur qu'il accueillait. Thersios la revoit encore aujourd'hui dans ses pires cauchemars, énorme ver translucide d'une couleur qu'il n'est jamais parvenu à décrire. Sous sa membrane apparaissaient et s'évanouissaient, comme régurgités puis à nouveau happés par la chair de la créature, des visages grimaçants et hurlant leur haine et leur douleur dans un silence de mort. Avant qu'ils ne puissent comprendre ce qui se passait, trois d'entre eux étaient morts, deux ayant eu la peau arrachée et retourné par le pouvoir de l'Horreur, le troisième gobé dans sa gueule garnie de plusieurs rangées de dents acérées comme des rasoirs, avant d'apparaître à nouveau, comme les autres victimes de la créature, hurlant en silence en son sein. La suite n'eut de combat que le nom, et Thersios ne se souvient que des cris, des bruissement de métaux, de l'odeur de sang et de sa course effrénée pour sortir du lieu maudit. Alors qu'il remerciait les Passions d'en être sorti vivant, et encore traumatisé par la mort de ses camarades, il s'aperçut rapidement que tout n'était pas fini. Dans la nuit, Kyrimen, le compagnon d'infortune avec qui il s'était échappé l'attaqua sauvagement. Au terme d'un triste combat au cours duquel son bras gauche fut grièvement blessé, Thersios se vit devoir tuer son ami, qui avait été marqué par l'Horreur.

Il remplaça son bras inutilisable par une prothèse de cristal, souvenir de cette expédition tragique. Il tente désormais d'apaiser son âme au sein du village de Telem, aidant les gens au quotidien et comptant ses plus glorieuses aventures. Personne ne sait toutefois ce qui la poussé à abandonner son ancienne vie pour venir s'installer ici, tout comme personne ne sait que son bras gauche est de cristal, car Thersios le dissimule sous des vêtements et des illusions.

Traits psychologiques dominants :

Thersios tente de constamment paraître comme quelqu'un de bonne humeur et d'enjoué. Il parle rarement de manière totalement franche et a tendance à utiliser beaucoup de périphrases et de détours. Légèrement mythomane, il aime s'entourer de secrets qui n'ont parfois aucune raison d'être. Il reste marqué par la tragédie qu'il a vécue et ne peut l'oublier même en s'y efforçant du mieux qu'il peut. L'Horreur qui a massacré ses compagnons apparaît encore dans ses plus noirs cauchemars et il aurait sans nul doute sombré dans la folie s'il n'avait trouvé le réconfort des gens de Telem. Il leur est redevables de lui avoir apporté cette soupape, et a l'impression d'avoir

désormais une dette envers eux.

A propos des autres personnages :

Gervok na'Brusha : "J'ai cru savoir qu'une tragédie l'avait touché dans son enfance. En cela il est comme moi, marqué par la peine. Il est très franc. Je trouve cela amusant. Ne dit-on pas d'ailleurs que les contraires s'attirent?"

Zachta bo'Vek : "J'apprécie beaucoup les Maîtres d'Armes pour leur art du spectacle et leur sens de la fanfaronnade. J'en ai néanmoins vu des plus doués tomber devant moi, et s'il ne sait pas mesurer sa force, il court au devant de grands dangers."

Jufootha : "Il est clairvoyant, et je pense qu'il a compris que le bras que j'arbore n'est pas mien. Il n'a toutefois jamais rien dit à personne, car il est ici en spectateur. Nous n'avons que peu de choses en commun et de fait, nous nous parlons assez peu."

Sikaliss : "Un autre lanceur de sorts. Nous parlons souvent de nos approches différentes de la magie, bien que j'en apprenne plus sur lui que l'inverse. On dirait que ça l'irrite un peu, mais si je me dévoile à lui, je trahis ma magie. Il comprendra peut-être un jour la subtilité de la Voie de l'Illusioniste."

Betram : "Un jeune homme arrivé de Throal récemment pour cartographier la région. Il à l'air doué, ou inconscient, pour voyager seul. Je ne m'y risquerais plus après ce que j'ai vécu. Je suis heureux d'avoir des nouvelles du monde extérieur, et nombre de questions à lui poser se bousculent dans ma tête"

Filupean : "Le fils du chef est trop téméraire et hardi pour assumer sa charge à l'heure actuelle. Il se fera mener par le bout du nez par ses amis et ses ennemis et mènera le village à sa perte s'il remplace maintenant son père. Je ne sais s'il sera prêt à temps pour remplacer son père."

Pemnion : "Il a vu beaucoup du mal de cette terre. La vision de liberté des suivants de Lochost diffère de la mienne par certains points, mais c'est un homme de bien, car il en a fait beaucoup pour ce village et ses gens."

Éléments techniques :

-*Bras de cristal* : fruit de la magie théranne, cette prothèse se comporte à tout point de vue comme un vrai bras, si ce n'est qu'elle conserve la dureté et l'apparence du cristal. Thersios est parvenu jusqu'à maintenant à cacher aux gens qui l'ont accueilli que son bras était faux. Quand il ne le masque pas d'illusions, il est possible de voir des veines gorgées d'énergie magique pulser à l'intérieur du cristal. Thersios utilise son attribut de Volonté plutôt que sa Force lorsqu'il doit utiliser son bras gauche. C'est également ce bras qui lui sert de grimoire, car il à gravé la trame de ses sorts dessus.

-*Masyngon* : une petite boîte de cristal, dont le couvert est solidaire du corps et qui ne peut

donc pas être ouverte. Thersios l'a découverte dans des ruines des Monts Tylon et y attaché un filament de rang 1. Elle lui permet de capturer un sort adverse qui lui serait lancé pour le relâcher plus tard. Capturer un sort nécessite un jet d'Incantation avec un bonus de +1 (niveau 15 : 1D20+1D6), le seuil de difficulté étant le résultat du test d'Incantation adverse. Relâcher un sort nécessite un jet d'Incantation avec un bonus de +1 (niveau 15 : 1D20+1D6). Thersios utilise sa Volonté pour déterminer les effets du sort. La boîte contient la trame entière du sort, aucun tissage n'est nécessaire.

-*Charme de sang* : Trompe-la-Mort : autre reliquat de sa vie d'aventurier, il s'agit d'un petit bijou de cristal incrusté dans sa poitrine, près du coeur, taché d'une unique goutte de sang. Si Thersios meurt, le charme lui accorde un ultime jet de récupération avec un bonus de 5 en Endurance pour tenter de ramener ses points de vie à un niveau positif.

Bonne figure : augmente l'efficacité d'un déguisement

Contact rassurant : augmente la résistance à la peur

Corde enchantée : anime une corde

Décalage visuel : crée une réplique exacte de la cible à 3 mètres. La cible devient invisible

Déguisement du métal : transforme l'apparence d'un métal en un autre

Lumière : crée une sphère de lumière mobile

Voix invisibles : fait s'exprimer une ou plusieurs voix illusoires

Éclair vert / Véritable éclair vert : sort offensif illusoire/réel

Idée fixe : imprime une suggestion dans l'esprit de la cible

Manteau monstrueux : améliore les capacités martiales (+3 Atq, Dom et DP, +12 PdV)

Trou de mémoire : la cible oublie ce qu'elle voulait faire

Faux piège : crée l'illusion de la présence d'un piège

Sphère de non-présence : les personnes dans la zone sont indétectables

Immobilisation : immobilise la cible sur place

Appel du devoir : donne un ordre illusoire à une assistance