

# Kara Orvennes

## Historique :

Vous aviez douze ans le jour où vous êtes devenue adulte. Ce jour là, dans les montagnes enneigées du nord de l'empire de Kargarl, vos parents et vous avez été attaqués par un Félynx (une sorte de tigre à dents de sabre, dont la particularité est de saigner ses victimes). Vous ne savez pas pourquoi, mais après avoir saigné vos parents, le fauve vous a épargnée. Vous gardez de cet événement une peur irraisonnée envers les Félynx.

Vous avez ensuite été confiée à votre oncle, qui s'est empressé de se débarrasser du poids que vous représentiez en vous mettant dans une école militaire. De ce fait, vous êtes devenue militaire, plus exactement membre des services de renseignement. Vous avez loyalement (et efficacement) fait ce travail pendant deux ans, jusqu'à cette fameuse mission en Autrelles. Votre groupe devait récupérer des documents militaires en plein cœur du royaume ennemi. La mission était terriblement dangereuse, mais vous avez réussi. En tant que porteuse des documents, votre mission était de rejoindre à tout prix Kargarl pendant que le reste du groupe s'occupait de saboter certaines infrastructures autrelloises. Vous avez attendu le retour de vos compagnons d'armes sur le bateau qui devait vous ramener en Kargarl. Vos compagnons ne sont pas arrivés. Vous ne pouviez pas les attendre. Vos instructions étaient claires : *si le reste du groupe n'est pas à l'heure au rendez-vous, ne les attendez pas. Le retour des documents est vital pour les intérêts de la nation.* Alors, vous êtes partie, avec la conviction que vos amis n'étaient pas morts dans l'opération et que vous les avez abandonnés en territoire ennemi, sans espoir de retour. Tous vos compagnons, y compris Joshua, votre amant. Ils ne sont jamais rentrés en Kargarl. Tel est le prix pour avoir suivi les instructions.

Le poids de la culpabilité fut trop lourd à porter et vous avez quitté les services secrets. C'est alors que le duc Conrad, un noble important, très impliqué dans la diplomatie de l'Empire, vous a proposé de vous prendre à son service comme garde du corps personnel. Vous avez accepté. Le duc s'est révélé être un homme charmant, doublé d'un homme politique cherchant à mettre un terme à cette guerre sans fin avec Autrelles. La confiance grandissant entre vous et lui, il vous a confié le rôle de garde du corps de ses trois enfants. Vous avez aussi servi de préceptrice à ces derniers, leur enseignant les bases du maniement des armes. Vous avez une relation très simple et très amicale avec eux, vous avez presque l'impression de faire partie de la famille, d'être une sorte de grande sœur. Un rôle qui vous convient parfaitement. Désormais, vous placez votre confiance dans des personnes et non plus dans des « instructions ».

## Description physique :

Vous avez la trentaine sportive, des cheveux noirs portés courts (reste d'une éducation militaire). Vos yeux noirs ainsi que votre peau étonnement mate pour une Kargarlienne vous donnent un air un peu ténébreux. Vous vous habillez généralement d'une façon simple et pratique.

## Votre point de vue sur les autres personnages :

*Stévren* : l'aîné de la famille Conrad marche dans les pas de son père et semble vouloir devenir lui aussi un diplomate.

*Artus* : le cadet des Conrad est un sacré personnage : une sorte de casse-cou doublé d'une tête brûlée, avec un don inné pour se sortir des embrouilles dans lesquelles il se fourre grâce à son instinct.

*Artémise* : la sœur jumelle d'Artus est à l'opposé de son frère sur bien des aspects. C'est plutôt une scientifique et une intellectuelle. Mais elle manifeste pour la science le même enthousiasme forcené que son frère manifeste pour les embrouilles. Vous devez confesser une affection particulière pour Artémise ; si vous prenez au sérieux votre rôle de grande sœur c'est bien avec elle.

## Attributs :

|              |     |
|--------------|-----|
| Physique     | BON |
| Mental       | MOY |
| Social       | MOY |
| Adaptabilité | BON |
| Réalisation  | MOY |

## Données statistiques :

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Détachement             | 1  |
| Ajustement aux dommages | +1 |
| Points de santé         | 24 |

## Talents :

|             |    |               |
|-------------|----|---------------|
| Bagarreur   | 12 | "Confirmé"    |
| Cavalier    | 7  | "Compétent"   |
| Escrimeur   | 15 | "Spécialiste" |
| Espion      | 13 | "Spécialiste" |
| Filou       | 9  | "Compétent"   |
| Gentleman   | 6  | "Pratiquant"  |
| Lettre      | 6  | "Pratiquant"  |
| Marin       | 6  | "Pratiquant"  |
| Médecin     | 6  | "Pratiquant"  |
| Psychologue | 7  | "Compétent"   |
| Sportif     | 12 | "Confirmé"    |
| Tireur      | 10 | "Confirmé"    |

## Notes diverses :

