G'KAR K'STULAA «FILS-DE-L'AIR»

Un navigateur du ciel T'Skrang persévérant.

G'Kar K'Stulaa est un T'Skrang particulier, puisqu'il peut aussi bien parler sans arrêt, en bon T'Skrang, faisant montre de beaucoup de superbe dans le maniement des mots. Mais il peut également se taire pendant de longues heures, observant ce qu'il se passe autour de lui pour mieux l'analyser et agir. Courtois, il a toutes les attitudes d'un parfait gentilhomme, mais lorsque le temps du combat est venu, mieux vaut ne pas le compter parmi ses ennemis….pour tout détruire, juste avant qu'ils tombent eux-mêmes.

Historique

G'Kar est né dans un niall du Fleuve Serpent dépendant de l'Arapagoï Syrtis. Dès sa naissance, il fut distingué de ses frères et sœurs à cause de son infirmité. En effet, G'Kar est né avec une membrane de peau épaisse sur les yeux, le rendant par le fait complètement aveugle. Il fut donc plus ou moins écarté des activités ludiques de ses petits camarades, qui, s'ils ne le traitaient pas en pestiféré, le prenaient tellement en pitié qu'ils le surprotégeaient. Il en allait de même pour tout le reste du Niall. De ce fait, G'Kar passa ses premières années occupé à des tâches basiques, ne nécessitant pas énormément de capacités. Cette attitude de la part de sa famille torturait G'Kar, car il se sentait complètement dévalorisé, complètement impuissant et indigne de vivre. Il n'arrivait pas à vivre de vrai Jik'harra et sentait son âme dépérir.

Ceci n'échappa pas cependant au nourricier de G'Kar, un ancien marin. Implicitement, ce dernier poussa « Fils-de-l'Air » à combattre sa condition. Aussi, tous les soirs, le jeune T'Skrang sortait à l'insu de tous et passait toutes ses nuits sur les filins et les réseaux arachnéens appréciés par ses frères et sœurs. Ces activités nocturnes lui permirent de développer son sens de l'équilibre dans une mesure impressionnante et, du fait de son infirmité, il n'avait aucune difficulté pour « sentir » la position des cordages. Tant et si bien qu'il allait toujours plus haut, toujours plus vite, exécutant des figures acrobatiques qu'aucun T'Skrang de son niall n'avait faites avant lui.

Arriva enfin la période du Kaissa. Il surprit tout le monde en adoptant le nom de K'Stulaa. En même temps, il dévoila aux membres de son clan ses talents pour évoluer dans les cordages. Il espérait ainsi prouver sa valeur aux yeux de ses congénères. Augmentant sans arrêt la complexité de ses acrobaties et la hauteur de sa progression, il devint rapidement pour tous un illuminé, touché par l'Haropas. C'est à partir de ce moment que la communauté commença à l'appeler « Fils-de-l'Air ».

Un jour, à l'âge de 18 ans, G'Kar s'enfuit du niall, se sentant trahi lorsque, malgré le stalents dont il faisait preuve, on lui refusa la possibilité de devenir Khamorro à bord de l'un des navires du clan. Il quitta le Niall, et survécut aux abords du Fleuve Serpent, vivant de chasse et de pèche. Cette vie fut de courte durée car le jeune T'Skrang fut capturé par un groupe de Thérans en maraude, chassant en Barsaive pour trouver et capturer des esclaves.

K'Stulaa connut alors la vie de captivité, et fut vendu comme bête curieuse à un montreur de foire. En effet, ses talents pour l'acrobatie en dépit de son infirmité en avaient fait une curiosité. Accompagné des autres créatures du montreur, il commença alors une tournée partout en Thera, dans les provinces de Rugaria et Vivane, voyageant au sein de caravanes aussi hétéroclites que poussiéreuses. Les deux années d'Exil se passèrent ainsi, à subir le regard pénétrant des Thérans et leurs moqueries. Jusqu'au jour où la petite troupe dut utiliser un navire aérien pour faire une représentation dans une cité inaccesible par voie terrestre. Alors complètement déprimé à cause de la captivité, K'Stulaa ressentit l'appel de Floranuus et prit la décision de fuir pour retrouver sa liberté.

Alors qu'il regardait les étoiles à la proue du navire, la membrane recouvrant les yeux du T'Skrang se rompit, lui offrant une vue telle qu'il n'en avait jamais vu. Fort de cela, il profita d'une escale pour s'enfuir. Une véritable chasse au T'Skrang fut organisée mais c'était sans compter sur les prouesse de K'Stulaa. Il fit la rencontre d'un maître d'équipage d'un navire aérien de Barsaive qui l'accepta comme mousse à son bord. C'est là que K'Stulaa fit ses premiers pas sur la Voie du Navigateur Aérien. Depuis, K'Stulaa parcourt les cieux de Barsaive, à la recherche d'aventures et de richesses pour faire vivre les siens et nourrir sa soif de connaissance et de défi. Pour l'instant, ces talents de novices ne lui ont permis que de travailler comme matelot sur des navires marchands, mais il espère un jour devenir capitaine, et peut-être posséder son propre navire.

G'Kar K'Stulaa, navigateur aérien T'skrang du 1er cercle

Attributs

Dextérité (17) : 7/D12
Force (13) : 6/D10
Constitution (12) : 5/D8
Perception (12) : 5/D8
Volonté (14) : 6/D10
Charisme (14) : 6/D10

Combat

Défense Physique : 9
Défense Magique : 7
Défense Sociale : 8

Armure Physique : 4
Armure Mystique : 2

Initiative : 7/1D12

Déplacement : 34 (68)

Karma

Dé : 1D6
Points : 6

Dommages

Seuil de mort : 34
Seuil d'inconscience : 26
Seuil de Blessure Grave : 9

Dé de récupération : 1D8
Jets de récupération : 2

Compétences

Artisanales *p236*
Broderies de voiles (2) : 8/2D6

Connaissances *p239*
Navires du ciel (1) : 6/1D10
T'skrangs (1) : 6/1D10
Empire théran (1) : 6/1D10

Talents

Armes de mêlée (D)	2	9/1D8+1D6
Attaque acrobatique	1	8/2D6
Escalade (D)	2	9/1D8+1D6
Esquive (D)	1	8/2D6
Navigation aérienne (D)	1	6/1D10
Rituel de karma	1	

(D) : de discipline, peut ou non utiliser du karma

Équipement

Vêtements de riche voyageur
Boussole
Cartes de navigation
Epée large (11/1D10+1D6)
Dague (8/2D6)
Armure de Cuir rembourré (Armure physique 4, Armure mystique 0, Initiative 0)
Bourse avec 18 PA.

Notes