

## Nurotir

Nurotir (22 ans) est un prêtre de Lug, le dieu aux paroles de miel, créateur des arts et fondateur de la civilisation Horvan.

Il est le fils de Rorcuil, un marchand qui a voulu que son fils reçoive une éducation qui lui permette de s'élever très haut dans la société Horvan. Nurotir, doté dès son plus jeune âge d'une vive intelligence, n'a eu aucun mal à suivre l'enseignement des prêtres et a passé avec succès les examens qui lui ont permis de devenir l'un d'eux. Cependant sa foi est toute relative. La prêtrise n'est pour lui qu'un moyen commode d'assurer sa subsistance et son statut social, et il ne s'occupe guère de Lug ou de tout autre dieu. Les rites et les prières ne sont pour lui que des conventions vides de sens. Nurotir accorde moins de foi aux théories des prêtres qu'à celles de certains libres penseurs qui considèrent que les dieux Lug, Dagda ou Nuadan ne sont que des anciens héros ou rois divinisés. Il a choisi de servir Lug parce que c'est le dieu le mieux considéré mais il aurait pu aussi bien choisir Dagda (dieu de la guerre) que Nuadan (magie).

Il aime mener une vie de débauche et de libertinage, fréquentant assidument les auberges, les tripots et des femmes de mauvaises vies, passant parfois des nuits entières à boire ou à jouer aux cartes ou aux dés en compagnie d'hommes peu recommandables. Lorsqu'il était plus jeune, il a fréquenté de véritables malfrats et s'est retrouvé mêlé plus d'une fois à des affaires peu recommandables, qui auraient pu lui valoir de sérieux ennuis s'il avait été découvert (cambriolages, petits larcins chez des commerçants...). Mais depuis qu'il est devenu prêtre et qu'il gagne assez d'argent pour subvenir à ses besoins, il prend soin de rester dans les limites de la légalité.

Nurotir est un grand amateur d'émotions fortes, c'est cela qui l'attire dans le jeu, plutôt que l'appât du gain. C'est un "flambeur" plutôt qu'un "joueur". Impulsif et hédoniste, il privilégie toujours l'instant présent plutôt qu'un avenir incertain et inconnaissable, et ne se soucie en rien d'une improbable vie future dans l'au-delà. Il n'attache pas une importance exagérée à l'argent, mais aime bien en avoir dans sa bourse et se montre assez attaché à son confort (quoiqu'il soit capable de vivre à la dure s'il le faut). Il est intelligent, rusé, beau parleur, avec un esprit parfois corrosif, il sait très bien dissimuler ses véritables pensées et sentiments lorsqu'il le faut. Ainsi, il se montre particulièrement adroit dans les jeux comportant une part de bluff. Il sait manipuler les autres et les amener là où il le désire.

Il parle couramment le Horvan et la langue divine des prêtres, ainsi que celle des druides dúnéen. Il sait lire et écrire, y compris les runes dúnéennes. Il connaît assez bien la théologie, l'histoire et la géographie. Il est raisonnablement doué en magie, sans être excellent et a appris quelques petits "trucs" offensifs que les prêtres ne sont pas sensés connaître mais qui sont bien utiles.

Nurotir a servi durant la guerre contre les Targaréens, comme soigneur dans l'armée royale. Il a appris à panser les blessures, à recoudre ou à cautériser les plaies (sa magie n'étant pas assez puissante pour guérir complètement les blessures graves). Il s'est également endurci au spectacle de la souffrance humaine (amputations sans sort d'anesthésie etc.). Par la suite, il a fait la connaissance d'un vieux chirurgien animé d'une passion presque morbide pour l'anatomie humaine. Nurotir l'a même aidé à déterrer des cadavres frais dans les cimetières et à les disséquer pour parfaire ses connaissances (ces pratiques sont interdites par les prêtres de Lug). A cette occasion il a découvert

qu'il pouvait améliorer l'efficacité de ses sortilèges de soin s'il a une idée précise des caractéristiques de la blessure à traiter.

De taille moyenne, trapu, il est assez robuste et en bonne forme malgré sa vie un peu dissolue. Il ne dédaigne pas les exercices physiques (tels que l'équitation ou la natation) et a prit des cours de combat à l'épée auprès d'un maître d'arme pour apprendre à se défendre dans les auberges mal famées. Il a tendance toutefois à être un peu "lourd", il manque d'agilité et de vivacité. Son arme favorite est une épée courte à large lame (il peut aussi manier l'épée longue mais c'est une arme malcommode à porter en ville). Il sait aussi se servir de ses poings et sa densité physique en fait un adversaire redoutable dans un pugilat.

Il a gardé de sa jeunesse agitée une certaine habilité à crocheter les serrures et tient de son père une grande habilité à manier les chiffres et à évaluer un profit possible (bien qu'il n'ait pas hérité de la rapacité de son géniteur, ni de sa rigueur obstinée).

Nurotir a les cheveux d'un noir de geai. Il aime à porter une courte barbe.

### **Sortilèges connus**

#### Guérison des blessures

Ce sortilège est très fatiguant, de plus les blessures ne sont en général que partiellement guéris. Il requiert une composante somatique (prière), gestuelle (toucher la blessure) et s'accompagne d'une lumière argentée. Il est plus efficace si le lanceur a une connaissance précise de la blessure à soigner.

#### Bénédictio mineure

Ce sortilège est facile à mettre en oeuvre mais son efficacité est douteuse. Il requiert une composante somatique (prière).

#### Projection (projette un petit objet tel qu'une pierre ou une flèche sur un assaillant).

Ce sortilège est très facile à mettre en oeuvre, mais sa puissance (i.e. la vitesse à laquelle les objets arrivent sur leur cible) est variable (note: les objets ne sont pas créés). Il requiert une composante gestuelle (geste de la main de l'objet vers la cible).

#### Etourdissement (sur un adversaire pour une très courte période).

Ce sortilège est assez simple à mettre en oeuvre, mais son effet est variable suivant la résistance de la cible.

### **Possessions**

1 symbole béni en argent (sanglier)

1 épée courte à large lame

1 dague courte, à lame recourbée

Tuniques de voyage, mi-longues et solides (2 paires) + pantalons.

Bottes fourrées (hiver), bottes souples (mi saison), sandales (été).

2 robes de prêtre (blanches). Cape à capuchon imperméable. Manteau de fourrure (hiver).

Sous-vêtements.

1 jolie broche d'argent en forme de sanglier

1 jeu de cartes très usé

Dès

1 bouteille d'alcool

10 pa.

10 pansements, fils à recoudre et aiguille.

Silex et amadou. Huile, lanterne, chandelles. Plumes et encre. Parchemins (vierges).