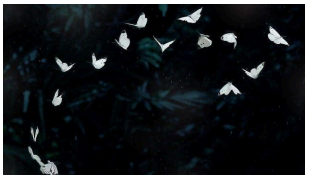
Cordelia Vesper.

tw : death of family members , cataclysm, vertigo



nom **Cordelia**, dûr de savoir si tu aimes ton prénom, surtout qu'il est souvent accompagné d'un ton désapprobateur. **Vesper**, nom pris de ta mère parce que ton père n'en avait pas, d'après elle c'est un nom que beaucoup convoitent là d'où elle vient, mais ça, tu attends toujours d'en voir des preuves. **âge** **100 ans**, un siècle exactement, bien plus vieille qu'un humain ne pourrait espérer, et pourtant on te traite à peine comme l'adulte que tu es, il faut dire que ton attitude n'aide sûrement pas. **lieu d'origine** **Chantegrive**, petite presqu'île au sud des îles Moonshae qui a péri sous les eaux. Tes ancêtres eux viennent d'*Evereska*, cité d'elfes cachée dans les hauteurs des Contrées du Mitan occidentales. **genre** Femme cisgenre. **race** **Haute-elfe** de ta mère et *Elfe des bois* de ton père, on peut cependant voir que tu as plus pris de ton ascendance maternelle à rester hors des forêts. **classe** **Roublarde**, le pas léger, les mains habiles, il faut te garder à l'œil ou risquer de te perdre. **Voleuse**, à te hisser sur les toits de la ville, tu vas là où ça te chante, et c'est pas un Flaming Fist qui t'en dissuaderait **occupation** **Rien,** fut un temps, tu étais **veilleuse** à Chantegrive, à guetter l'horizon la nuit tombée. Les habitudes te restent, et du haut des toits, d'un œil vigilant, tu surveilles les pentes, même si tu ne sais pas ce que tu cherches... **divinité vénérée** **Selûne**, son étoile tatouée sur ton front, les yeux maquillés à la va-vite comme ta mère le faisait auparavant. Une prière perdue, ici et là, mais tu n'es pas des plus pieuses, pourtant c'est difficile d'ignorer la sérénité que tu ressens sous le clair de lune pendant les nuits dégagées. **compétences** Acrobaties et Perception. **crédits** Fiche par *stavroguine*, photos de *@incandescentkiki* & *pinterest*.

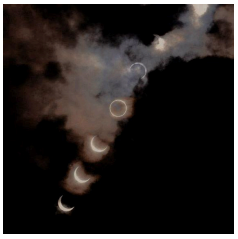
physique Ce que tu vois d'abord quand tu te regardes dans le miroir, ce sont tes longs cheveux noirs lisses et épais, *comme ceux de ton père*, qui prennent trop de place, qui aiment pas l'humidité, souvent tu les attaches à la va-vite en deux couettes basses et un petit chignon. Des oreilles longues et pointues, et une longue frange en rideau encadrent ton visage. Tu a des sourcils sombres et expressifs, les yeux fins d'un gris discret, souvent maquillés de noir, symbole de Selûne autour des yeux et tatoués sur le front, à peine caché par tes mèches sombres.
Un peu pâlichonne, les joues avec de faibles tâches de rousseurs qui rosissent facilement au soleil, alors tu t'en caches comme tu peux.
Pas très grande. Le corps fin et agile qui escalade et qui se faufile sans grande difficulté.
une petite cicatrice qui passe de haut en bas sur tes lèvres.
Tu portes des grosses boucles d'oreilles, et en général tes habits sombres violets et noirs te laissent te fondre dans le décor sans être complètement quelconque.

aime Voir le monde de loin, être en hauteur, les nuits claires, qu'on t'écoute, Mariselle, les cerfs, le bruit du clocher pas loin de la maison, les fruits acides, les faibles brises, escalader en ville ou en forêt, les liqueurs, être debout la nuit, réussir à duper les autres, te sentir en sécurité. **déteste** Tes cheveux sombres, les bourrasques de vent, la pluie, être dans l'incertitude, les fortes chaleurs, les espaces trop sombres, Umberlee, Talos, les gens trop silencieux, les gens trop bruyants, peut-être les gens tout court au final....

peur L'obscurité totale, le tonnerre, la mort, ne pas pouvoir voir.

personnalité C'est souvent à l'écart qu'on te trouve Cordelia, en hauteur quand c'est possible. Jamais trop proche, tu préfères être **distante**, que ce soit physiquement ou émotionnellement. C'est trop d'efforts pour toi, il y en a peu qui te connaissent bien *et ça te suffit.*
Du haut de ton perchoir c'est plus simple d'y voir clair, *de guetter*, t'as le sentiment d'être **utile,** mais c'est à tout voir venir que tu te sens à l'aise et en contrôle. **Fouineuse**, si t'as des questions tu les poses, et si les questions ne suffisent pas, *tu fouilles.*
Vive d'esprit, **observatrice**, tu comprends bien vite les dynamiques de groupes, et **maligne** que tu es, tu sais *quoi dire et à qui...*
Fouteuse de merde, la remarque facile (surtout si c'est pour *contredire*), un peu **mesquine** parfois,
C'est qu'il y a très peu de choses que tu prends vraiment sérieusement. **Joueuse**, bien que tu t'en caches un peu derrière ton regard *faussement lassé.*
Méfiante, trop de visages inconnus dans les rues bondées de Baldur's Gate, dûr de savoir à qui tu peux faire confiance. Et pourtant derrière tes grimaces et tes mots épineux, tu es toujours là quand il faut, tu veilles, même quand c'est dûr (surtout quand c'est dûr), **fidèle**, **attentionnée**, mais tu détestes qu'on te le fasse remarquer, ce n'est pas autant une preuve de faiblesse que tu ne le penses...
Exigeante, **mauvaise perdante**, et quand les choses ne vont pas dans ton sens, quand le plan ne se déroule pas comme prévu, *tu crises et tu* mords. **Aggressive,** mais plus pour attirer l'attention qu'autre chose, comment montrer aux autres que ça ne va pas sinon....

mbti ISTJ **ennéagramme** 3w4



capacités & pouvoirs

arme de prédilection **Deux épées courtes** que tu gardes depuis bien longtemps, tu ne peux pas faire qu'avec une, *c'est*

trop déstabilisant.

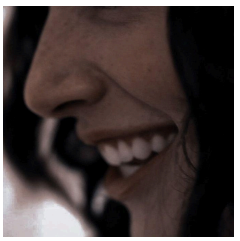
esquive étonnante Avec tes réflexes rapides tu as une chance sur deux de ne prendre que la moitié des dégâts infligés. (une chance sur trois)

invisibilité Et en un clin d'œil, te voilà disparue, ça ne dure que quelques minutes, et si on te surprend, si tu en fais trop, les effets s'estompent.

Traque urbaine Tu es capable d'ouvrir les serrures des portes, coffres et de désarmer les pièges.

Capacité de se cacher Tant qu'un combat n'est pas lancé, tu peux rester cachée pour surprendre l'ennemi ou te tirer d'affaire.

Résistance aux capacités pouvant charmer et endormir (capacité de race) Les enchantements ont moins, voire pas d'effet selon leur puissance.



biographie

note sur les âges elfiques, en vague équivalences humaine pour se repérer :
40 ans elfique équivaut au début de l'adolescence humaine, soit 12/13 ans.
100 ans équivaut à 20 ans humain

1,342 Naissance à Chantegrive.

1,366 Si petite et menue Cordelia, tes parents ont presque peur de te montrer au monde, de te laisser sortir. Pourtant tu es pleine de vie, tu ne comprends pas grand chose à ce qu'il se passe autour de toi, mais il y a des détails qui restent avec toi.
Votre maison le long de la butte de Chantegrive avait été faite avec les restes d'un navire un peu trop vieux, le nid-de-pie trônant encore sur le toit, toi tu pouvais toujours dire aux autres que tu habitais dans la maison la plus haute du village. Il y a encore l'échelle faite de cordes attachée, toi t'aimerais bien y grimper, mais tu arrives à peine à lever le nez assez haut pour voir le sommet.

C'est souvent ta sœur qui t'emmène avec elle, sinon tu resterais à la fenêtre de votre bicoque toute la journée à guetter la lune en plein jour. ~~Tu ne te souviens pas de grand-chose, tu étais si jeune..~~
Elle a les cheveux d'un blond si clair qu'on aurait cru que Selûne elle-même était intervenue, elle est gracieuse, dans ses gestes, dans sa voix, dans ses intentions, tu aimerais qu'on te regarde comme on la regarde *elle,* toi tu es bien l'opposée, aux cheveux sombres comme la nuit et d'une gaucherie infantile. Tu l'aides maladroitement à

faire ses tresses et elle est toujours contente que tu le fasses, même si tu sais que tu ne les fait pas aussi bien qu'elle.

Ta mère passe son temps à vous comparer, comme si même à ton âge tu ne pouvais pas déjà voir que vous étiez si différentes, mais ta sœur n'a que faire de ses remarques, et souvent même, elle lui répond.

"Et alors? Elle est très bien comme ça, c'est encore juste une enfant."
Et même si tu n'es jamais sûre de ce qu'il se passe, ses mots te réchauffent toujours le cœur, quand tu seras grande, tu veux que tes mots fassent pareil…

La plupart du temps elle te traîne avec elle, tu es la plus petite du groupe et tu comprends rarement ce qu'ils font tous, mais ça t'importe peu parce qu'elle te tient toujours la main, tu aimes bien le bruit des rires, le bruit de leurs conversations trop rapides.

Enid et son étreinte douce et rassurante, qui te porte et t'amène au ciel la nuit quand papa est trop fatigué pour le faire.
Et sous tes yeux les étoiles et la lune tournent et te réchauffent, même dans la nuit froide.

1,370

Un cri te sort de ta méditation ce matin, la maison est vide, *mais ça tu ne le sais pas*, alors tu décides de rester au lit pour rêvasser un peu, *pas si inquiète Cordelia.*

Ta vie à Chantegrive est comme un joli rêve bien calme.

Tu te lèves lentement, d'habitude maman te dispute si tu restes au lit trop longtemps.
Et dans ta robe de nuit, les pieds nus, tu parcours la maison inoccupée, tu appelles maman, tu appelles papa.
Tu appelles Enid surtout.

Puis enfin, à la fenêtre tu remarques du monde attroupé dehors sur la place qui mène à la plage, du monde qui va et qui vient. Ils font la fête sans toi? *C'est pas juste…*
(Mais c'est que tu n'as pas vu leurs visages, ils ne font pas la fête…)

Tu ne sais pas encore que rien ne sera jamais pareil après ce jour là.

Quand tu sors on t'attrape bien rapidement, et on te traîne à part, *ils te sont tous familiers, ces visages, ce sont des voisins, des amis de tes parents*, mais pourquoi ils ont l'air de tous avoir si peur, pourquoi ils sont si affolés. Ils appellent tes parents, et tu finis par faire pareil, *prise dans la frénésie de la foule.*

Et quand ton père vient enfin te chercher, les yeux embrumés et l'air troublé , tu pleures déjà,
mais tu ne sais même pas pourquoi….
Il te porte contre lui, le visage à l'abri du monde, et dans le brouhaha incessant, tu entends les sanglots de ta mère. Bien vite, il te ramène à la maison et il te dépose sur le plancher avant de sécher tes larmes.

"Papa…"
Que tu l'appelles avec difficulté alors que tu vois bien qu'il lutte intérieurement pour ne pas flancher.

'Où… Où est-ce qu'elle est -Enid?"
Tu bégayes entre tes sanglots, parce qu'au fond de toi, tu le sais, *tu le sens.*

Enid n'est plus là.

On ne t'en dira pas plus, mais dans le village, la tension est intenable, *les rires et les chants ont cessé.*
C'était une attaque venue de la mer, c'est tout ce que tu arrives à comprendre après des jours.

Mais qui l'attaquerait *elle? Elle que tout le monde aimait…*
Est-ce qu'il y a des êtres aussi mauvais? Est-ce qu'il y a des injustices si grandes?

Et maintenant qu'elle n'est plus là, il n'y a plus personne pour t'emmener dans les bois.
"Elle trouvera un moyen, comme elle nous a pris Enid, elle te prendra toi aussi…"
Que te répète maman, quand tu demandes à sortir, les yeux dehors.

Mais toi tu ne comprends toujours pas…

1,405

Tu te sens étouffer dans cette maison, mais tes parents t'ont concédé l'accès au toit, de la fenêtre tu t'y hisses, d'abord maladroitement, *puis tu t'y habitues.*
Comme si c'était plus sûr de rester sur le toit d'une vieille maison que d'aller dans les bois…
Les yeux rivés en hauteur sur le nid-de-pie si haut, tu veux y grimper, mais en général, quelques mètres suffisent pour t'en dissuader, l'échelle de corde est vieille, et le bruit du bois à chaque mouvement te tend.

Et tes parents ils guettent, *pas une égratignure sur toi*, tu tousses le plus discrètement possible pour pas qu'ils remarquent, *pour pas qu'ils s'inquiètent…*

1,436

Si proche des 100 ans Cordelia, mais on te traite encore comme une enfant, Mais alors comment fais-tu pour sortir? *Les autres gamins qui piaillent avec Heloise maintenant te tapent sur le système. .*
Alors tu restes perchée sur le toit de la petite maisonnette, guettant les cheveux caramels de Mariselle qui se dirige vers la forêt. Demi-elfe, elle pousse vite, *t'as l'impression qu'elle est plus grande à chaque fois que tu la vois…*

"Pas vers la plage."
Qu'on vous souffle, puis vous filez vers les bois.
Et vous tuez le temps ensemble, et elle parle, elle parle, elle est si *jeune*, pleine de vie, et toi tu ne saurais pas quoi en faire, *de ses sourires et de son obsession un peu bizarre pour les gloutons.*
C'est con, de toute la presqu'île, vous êtes peut-être les seules à ne pas pouvoir pas parler aux animaux, alors tu lui montre vaguement la faune, la flore, même si t'en sais probablement moins qu'elle…

Est-ce que c'était comme ça qu'Enid se sentait avec toi?
Probablement pas, Mariselle elle est bien capable, pas besoin de lui tenir la main.

Et quand tu te regardes dans le miroir, tu ne vois pas ta sœur autant que tu voudrais la voir.
Et dans tes paroles fourbes et défensives, tu ne l'entends pas.

Toi qui aimerais avoir pris quelque chose d'elle, *pour toi, pour les autres…* ~~Encore son opposé.~~
Ta mère ne fait plus rien de la journée à part s'asseoir près de la fenêtre et regarder d'un air vide le ciel dehors…
Avec Enid et papa de perdu, elle ne veut pas te sentir lui filer entre les doigts, *mais toi c'est tout ce que tu veux faire…*

Et un soir, tu ravales ta peur et tu commences à grimper au nid-de-pie sur votre toit, le vent te fouette le visage, tes paumes sont rouges à trop t'accrocher aux cordes.
Mais tu veux y monter, *au plus près de la lune, au plus près des étoiles*, comme quand on te portrait quand t'étais petite. ~~Oublier pendant un instant que tu es coincée ici.~~
Et quand tu te hisses enfin à la rambarde au sommet, tu te laisses tomber sur la plateforme en bois qui est encore ferme, tu souffles, mais tu as le malheur de regarder *en bas.*
Et t'as l'impression que la maison est encore un bateau, *que c'est l'univers tout entier qui tangue.*
Tu peines à respirer, *mais comment vas-tu faire pour redescendre!?*
Pourtant ta respiration saccadée se calme quand tu t'allonges comme tu peux et que tu lèves les yeux vers *la lune.*

Ta seule compagnie ici… Et comme auparavant, elle te réchauffe le cœur.
Puis doucement, tu te redresses et tes yeux se baissent pour te faire à l'horizon au loin, au bois derrière toi, à la

plage.
Mais du mouvement attire ton attention, et de ton perchoir tu les vois, les Sahuagins qui sortent de l'eau, les monstres marins qui vous posent tellement de peine. Alors, tu cries à plein poumons, pour alerter le village. L'assaut ne dure pas si longtemps, il est bien moins terrible que ceux auxquels vous êtes habitués.

C'était si déchirant de ne rien pouvoir faire de si loin, mais quand tu parviens enfin à redescendre, tu as presque honte de toute l'attention qu'on te donne, *sans toi*, ces monstres auraient causé plus de problèmes que tu ne pouvais l'imaginer.
Maintenant *veilleuse de nuit*, les yeux sur l'horizon, *tu as l'impression que tu es autre part quand tu es si loin dans les airs*, et pourtant, tu aides comme tu peux.

1442

Ces derniers temps, tu n'as plus besoin de veiller.

Pas que les attaques se fassent plus rares, *bien au contraire...*
Elles sont incessantes, alors toi aussi, tu es près de la plage, épées en main.

Quand la première secousse frappe Chantegrive, tu es sur la plage avec les autres.
La terre hurle, elle qui veut vous avaler, et si elle ne le fait pas, elle vous laissera à la reine des profondeurs.

N'y a-t-il pas de justice dans ce monde?
Cet endroit auparavant si paisible où il faisait bon vivre, *pourquoi cette foutue déesse voulait vous l'arracher?*

Et avec la deuxième secousse, tu vois le nid-de-pie s'écrouler sur le toit des voisins, on crie, on fuit vers les bateaux, parce que la terre ne tiendra pas le temps de traverser l'Isthme pour rejoindre L'île de Gwynneth.
Tu rentres, tu attrapes ta mère, si frêle, si menue, alors qu'elle te semblait si grande auparavant. Tu la traînes jusqu'au ponton, les Sahuagins se font plus nombreux, mais vous les gardez hors des bateaux tant que vous pouvez.

Puis les bateaux s'éloignent de la rive, de la seule vie que tu connais, mais les secousses qui font trembler le vaisseau vous annoncent que ce n'est que le début. Des grondements lointains se font entendre, et soudain un éclair vient frapper le pont, le bruit du tonnerre t'assourdit. On crie, on s'affole, ~~*Au feu! Au feu!*~~

Trois navires et il n'y en a plus qu'un qui tient, juste à côté du votre. qui vous tourne autour, lui qui était si proche, il s'éloigne si rapidement. Alors tu tires ta mère, tu lui cries dessus pour qu'elle te suive, tu ne l'entends pas répondre, tu n'entends *plus rien.*

Mais tu continues de crier alors que tu grimpes à l'échelle, tu ne veux pas que ses bras frêles laissent tomber, alors qu'elle te suit *si difficilement.*
Sur le mat fin tu trembles en te tenant l'échelle, puis tu te lèves en équilibre de tes bras, tu cours vers le dernier navire qui tient et qui s'éloigne. tu cours, luttant contre le vent et la vue qui fait faiblir tes jambes.

Et tu sautes,
de tes yeux, on dirait que l'horizon chute avec toi, comme si tout l'univers avait été renversé.
Peut-être que tu commençerait à flotter, peut être que le bâteau suivrait ta trajectoire folle...
Mais tout ça, c'est dans ta tête...

Et tu perds connaissance quand tu te heurtes au pont.

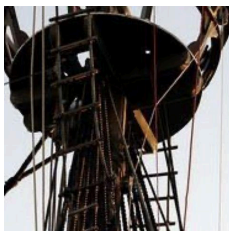
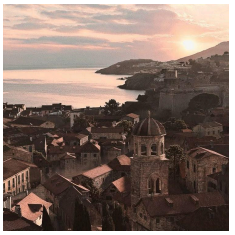
Quand tu te réveilles enfin, ça fait déjà quelques jours, vous êtes sur la terre ferme.
Baldur's Gate, *ou plutôt les alentours.*

Tu demandes après ta mère, *mais elle n'a pas sauté.*
Et ils ne l'ont pas retrouvée.

_

Après quelques mois dans un camp, vous avez enfin un toit sur la tête, et toi tu as un nouveau terrain de jeu en hauteur, alors tu surveilles les autres du coin de l'œil, tu regardes les survivants du fléau venir et partir de l'impasse que vous appelez à présent votre maison.

Mais bien vite tes yeux remontent tout autour, tant de choses, tant de dangers, et si ce n'était que le début des ennuis pour vous?
Que la fête passe vite. Que vous puissiez trouver un endroit calme, *un autre rêve paisible...*

moodboard lien. **playlist** lien.

Blessures superficielles : Oui - Blessures graves : Oui - Changement d'état physique : Oui - Changement de nature : Oui - Empoisonnement : Oui - Contrôle mental : Oui - Enlèvement : Oui - Mort : Non