

A r c h é t y p e s

pour

É n c h a n t e m e n t s

Monde et système de règles : Metallord

Dans le but de familiariser les nouveaux joueurs à ce jeu, voici les profils "types" des aventuriers susceptibles d'être incarnés. Les informations données ici ne seront pas une surprise pour celles et ceux qui ont lu les livres de bases.

Suivent les fiches de personnages pré tirés correspondants à ces archétypes.

NOTES GENERALES	1	FICHES	3
BOLD	1	MAITRES ET MAGES	3
MAITRES ET MAGES	1	GUERISSEUSE BOLD MAITRE PREMIER	3
SIMPLES GENS	1	JUSTICIER BOLD MAITRE DU METAL	3
STRAALI	1	RAPPORTEUR STRAALI THEOMAGE	4
MAITRES ET MAGES	1	EMISSAIRE MAITRE FEU STRAALI	4
SIMPLES GENS	2	ALCHIMAITRE AMNESIQUE	5
WINT	2	EXPLORATEUR FOST TECHNIMAGE	5
MAITRES ET MAGES	2	SIMPLES GENS	6
SIMPLES GENS	2	FERMIER BOLD	6
FOST	2	GARDE PRIVE BOLD	6
MAITRES ET MAGES	2	VOLEUSE STRAALI	7
SIMPLES GENS	2	CHASSEUR STRAALI	7
M'ORG	2	MONTREUR D'OURS STRAALI	8
MAITRES ET MAGES	2	DANSEUR LAME STRAALI	8
SIMPLES GENS	2	SALTIMBANQUE STRAALI – BEEKDEMM (METISSE)	9
BEEKDEMM	2	INDIGENT STRAALI	9
MAITRES ET MAGES	2	FILLE DE JOIE STRAALI	10
SIMPLES GENS	2	GUIDE WINT	10
EN CONCLUSION	2	SORCIER WINT	11
		BANNI WINT	11
		FUYARD M'ORG	12
		ESCLAVE M'ORG	12
		DANSEUSE DISEUSE DE BONNE AVENTURE BEEKDEMM	13
		CAVALIER BEEKDEMM	13

Notes générales

BOLD

Maîtres et Mages

Ce peuple compte nombre de Maîtres Premiers et du Métal de grand renom. De nombreux joueurs de personnages du type chasseur / justicier / exterminateur de grosses bêtes gagneront à prendre un Bold. De plus ils profiteront ainsi de prestigieuses montures, d'herboristerie et de matériaux rares, de runes et même de quelques pouvoirs ce qui ne gâche rien.

Il existe aussi des Bold ThéoMages, quelques Maîtres Feu et une poignée d'AlchiMaîtres et de TechniMages. Cependant dans la plupart de ces cas si l'enfant Bold n'est pas formé par un Maître Premier ou du Métal c'est qu'il n'en a tout simplement pas les caractéristiques requises !

Simple gens

La majorité des Bold à ne pas être Maîtres est faite de simples gens casaniers s'occupant de leurs terres ou d'auberges isolées.

Les autres, les aventuriers non Maîtres, sont souvent gardes, brigands ou trappeurs et y excellent même car ce sont des activités nécessitant une bonne constitution.

STRAALI

Maîtres et Mages

Ce peuple est présent dans tous les profils de Maîtres et de Mages sans déséquilibre marqué grâce à une excellente adaptabilité. Reste que leurs caractéristiques physiques n'étant pas à leur avantage à côté des Bold, les Straali sont plus souvent herboristes, artisans, historiens ou apothicaires que justiciers.

A noter que la majorité des explorateurs TechniMages est d'origine Straali, ainsi que la moitié des AlchiMaîtres.

Simple gens

Beaucoup de vulgaires aventuriers plus ou moins filous. Certains commerces "honnêtement", d'autres volent carrément et n'hésitent pas à tuer... ou fuir en laissant le coffre.

Il est cependant parmi les Straali une caste formant une élite de combattants plus nombreux que les justiciers Maîtres dans ce peuple. Ce sont les danseurs lames, usant de techniques ancestrales associant rapidités et précisions et non la force seule.

WINT

Maîtres et Mages

Peu de Wint sont Maîtres ou Mages. Lorsqu'ils le sont, on les retrouve Maîtres Premiers chasseurs, herboristes et parfois artisans, ou ThéoMages étudiants l'occultisme, les runes et les rituels plus que l'Histoire la philosophie ou la seule théologie.

Simple gens

Les simples gens Wint sont chasseurs, guérisseurs, artisans entre autres. Mais ce sont leurs chasseurs / pisteurs que l'ont trouve le plus souvent hors de leurs terres natales partis à l'aventure.

Ce peuple se contente de vivre dans la forêt. Il n'a que peu de contacts avec les autres peuples et certainement pas l'âme d'aventuriers. Il faut être clairement excentrique et mal intégré dans sa tribu pour la quitter ou s'en faire bannir. La dernière possibilité est de faire partie de ces tribus vivant si proche des bourgades Straali qu'elles en ont perdu leur identité Wint.

FOST

Maîtres et Mages

Les Fost sont plus souvent Mages que Maîtres. Dans ce dernier cas, restant *en principe* dans leurs cités, ils sont alors des Maîtres artisans.

La majorité des TechniMages est d'ailleurs Fost. Les plus connus sont les tisserands mais ils existent aussi quelques explorateurs à l'insatiable curiosité. Les historiens ThéoMages sont aussi de ces Fost à sortir parfois, pour vérifier leurs écrits.

Les autres Maîtres et Mages préféreront toujours se faire livrer en informations et en biens comme les AlchiMaîtres, car n'oubliez pas que les Maîtres et les Mages s'entre aident au-delà des peuples.

Simple gens

On compte autant de Fost Maîtres ou Mages que de leurs simples gens hors de leurs murailles, c'est-à-dire pas grand monde.

Concrètement ces Fost qui décident de partir à l'aventure sont alors motivés par le goût du danger et l'appât du gain plus que la simple curiosité. Ces Fost simples gens sont alors d'impitoyables chasseurs sans réel respect de la nature, ou des commerçants cherchant la puissance à travers l'or faute d'avoir pu l'obtenir comme Maître ou Mage.

M'ORG

Maîtres et Mages

Comme cela a déjà été expliqué, il n'existe pas de Maîtres ou de Mages chez ce peuple, et les castes équivalentes ne sont pas amenées à quitter leurs fonctions à moins d'être devenus des parias fuyant une condamnation à mort.

Simple gens

Les M'Org ne sont guères curieux de connaître la vie hors de leurs montagnes. Ceux qui le font n'ont pas le choix : ils le font pour survivre ou s'affranchir de conditions de vie misérables.

On peut toutefois ajouter à cela les quelques femâles à la recherche de leur compagnon en fuite. Celles-là sont parmi les plus orgueilleuses – et bornées – pour partir dans l'inconnu. Surtout que les M'Org savent peu de l'extérieur à l'exception du fait qu'ils n'y sont pas les bienvenus.

BEEKDEMM

Maîtres et Mages

Ils ont très peu de Maîtres et de Mages de par l'attrait des grands espaces et de la liberté qui se voit chez les Békdemmm dès le plus jeune âge.

Aussi la majorité des Maîtres et Mages Békdemmm sont des métisses issus d'unions fugaces dans les bourgades Straali proches du désert. Cela nécessite la dépense d'un avantage particulier – être métisse – en plus de celui d'être Maître ou Mage. Ces personnages n'en sont que plus riches intérieurement.

On trouve aussi chez ce peuple comme chez les Straali des danseurs lames. Les deux techniques diffèrent mais pas leur efficacité.

Simple gens

Tous cavaliers. Pour la plupart de simples caravaniers avec quelques têtes de bétails de ces rares animaux pouvant supporter un climat aride. Pour le reste des pillards.

On peut noter aussi quelques guides indépendants vivant parmi les caravaniers ou guidant des groupes d'aventuriers isolés, mais assez fortunés pour s'en payer les services.

EN CONCLUSION...

... et comme vous avez pu le voir, Bold Straali et Békdemmm sont les trois peuples les plus à même de constituer les bases d'un groupe polyvalent d'aventuriers, simples gens, Maîtres et Mages. Les autres peuples l'enrichiront, mais il semble clair qu'une combinaison des seuls Fost M'Org et Wint éclatera vite !

Pour autant il ne s'agit pas tant de varier les peuples que les champs de compétences des exemples qui suivent aussi bien que des personnages fait sur mesures.

Fiches

MAITRES ET MAGES

Les personnages donnés ici "débutants" comme les simples gens, les Maîtres et les Mages sont encore apprentis ou viennent de finir cette longue période comprenant l'enfance, l'adolescence et souvent le début de l'âge adulte.

Tous les Maîtres et les Mages ne sont pas présents ici à travers leurs différentes activités : ils ne sont pas tous impatients d'affronter les dangers qui les guettent en aventure !

Les fiches qui suivent ont toutes été tirées selon les règles de création de personnage.

GUERISSEUSE BOLD MAITRE PREMIER

Elle soigne les êtres humains et protège la vie quitte à donner la mort. «...Oui, je sais l'utiliser cette lance. Maintenant jette ton bâton maraud ou tu découvriras si je suis habile ! »

Caractéristiques

Force : 4 **Volonté : 6**
Vigueur : 5 **Abstraction : 4**
Mouvement : 4 **Adaptabilité : 6**
Agilité : 6 **Vigilance : 7**
Précision : 8 **Aura : 6**

Age : 21 ans Sexe : féminin Beauté : 9
Cheveux blonds, yeux bleus, peau bronzée et huilée
Droitière Taille : 1m72 Poids : 4 (60 kg) faible corpulence

Points de Vie : 9 **Dégâts minimums : 6**

Compétences

esquive : 1 discrétion : 1 lance : 2
javelot : 1 concentration : 1 herboristerie : 3
botanique : 2 survie en forêt : 3 soins premiers : 3
érudition Maître Premier : 2

Pouvoir

libération nature et vie : 2

Historique

- Maître Premier
- compétente (+3 pts compétences)
- époux Maître du Métal

Possessions

- vêtements de Maître Premier (tenu légère en lanières de cuirs et bottines souples). Prix : 500 pièces.
- magnifique lance de facture Maître, au bois d'essence aussi rare que solide et au fer ouvragés par son époux. FUM : 3, dégâts +1. Prix : jusqu'à 2.000 pièces.
- diverses plantes dont certaines difficiles à trouver et d'usages très divers. Prix : plusieurs milliers de pièces.
- de quoi camper... et se restaurer.
- et de quoi faire quelques achats : une vingtaine de pièces plus 3 gemmes semi-précieuses d'une valeur de 8, 15 et 45 pièces environs.

Evolution type

Ses caractéristiques étant déjà élevées elles ne sont pas prioritaires. Privilégiez les compétences déjà possédées et l'acquisition de zoologie, soins des animaux, communication animale puis sens du danger, évaluation, occultisme...

JUSTICIER BOLD MAITRE DU METAL

« Certains restent artisans, j'ai choisi de savoir utiliser les lames plutôt que de les forger sans jamais en user. »

Caractéristiques

Force : 8 **Volonté : 7**
Vigueur : 6 **Abstraction : 4**
Mouvement : 6 **Adaptabilité : 6**
Agilité : 6 **Vigilance : 6**
Précision : 4 **Aura : 5**

Age : 17 ans Sexe : masculin Beauté : 4
Chauve, yeux noirs, peau bronzée et huilée
Droitier Taille : 2m03 Poids 9 (130 kg) corpulence forte

Points de Vie : 14 **Dégâts minimums : 6**

Compétences

épée : 4 (x) esquive : 2 discrétion : 2
orientation : 2 stratégie : 1 survie en ville : 2
survie en forêt : 2 chasse à l'homme : 3
érudition Maître du Métal : 2

Pouvoirs

sens du danger : 1 vision infrarouge* : 1

Historique

- Maître du Métal
- doué (x)
- pouvoir ThéoMage : vision infrarouge*

Possessions

- lourde épée bâtarde en acier. Bien équilibrée elle reste pourtant faite pour un Bold solidement bâti. FUM : 6, dégâts +2. Prix : difficile à évaluer puisque c'est de l'acier. *Difficile à voler aussi...* et ce justicier ne la cèdera pas.
- pagne en cuir et bottes. Prix : 300 pièces.
- nécessaire usé de campement
- pièce à affûter usée mais haut de gamme : double face, l'une à grains fins, l'autre à gros grains. Prix : 60 pièces.
- Vivres pour une semaine
- 80 pièces en billes de métal.

Evolution type

Il aime tellement manier l'épée qu'il en laisse de côté d'autres techniques. Une fois en aventure armes de jet et bagarre apparaîtront bien utiles et seront développées rapidement.

Ses caractéristiques sont élevées mais force, vigueur et agilité progresseront pourtant avec les compétences une fois cinq points répartis dans armes de jet et bagarre. Il est possible que des compétences sociales comme l'empathie et même le baratin apparaissent avec des besoins d'enquête.

Attention, pour ceux qui auraient un doute, ce Bold est largement plus fin qu'il ne s'en donne l'air. Simplement il est très spécialisé et déjà fiable dans son activité.

RAPPORTEUR STRAALI THEOMAGE

C'est un apprenti ThéoMage qui part à la découverte du monde et qui s'est fixé comme tâche d'enquêter et d'étudier ce qu'il rencontre puis d'en faire le rapport.

Son érudition n'est que bien incomplète selon les critères de ses aînés, mais déjà développé en comparaison des aventuriers.
« On dirait bien une pierre de pouvoir... »

Caractéristiques

Force : 3 **Volonté : 6**
Vigueur : 6 **Abstraction : 7**
Mouvement : 4 **Adaptabilité : 6**
Agilité : 5 **Vigilance : 4**
Précision : 5 **Aura : 5**

Age : 15 ans Sexe : masculin Beauté : 8
Cheveux châtons, yeux marron, peau blanche
Droitier Taille : 1m58 Poids 4 (60 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 9 **Dégâts minimums : 4**

Compétences

lame courte : 1 théologie : 3 occultisme : 2
histoire : 2 philosophie : 1 runique ancien : 2
commun littéraire runique : 3 pierres de pouvoir : 1
méditation : 2 concentration : 2 lévitation : 2
érudition ThéoMage : 2

Pouvoirs

libération des mots : 1
télépathie : 0 * télékinésie : 0 * libération élément vent : 0 *
* pouvoirs révélés mais en retards sur leur développement.

Historique

- ThéoMage
- compétent (+3 pts compétences)
- compétent - *bis* (+3 pts compétences)

Possessions

- vêtements en cuirs parcheminés et sandales adaptés aux voyages. Neufs : ils viennent d'être acheté à cet effet. Prix : 400 pièces.
- matériel d'écriture d'une valeur initiale de 100 pièces.
- une seule journée de vivre (un encas et de l'eau)
- 30 pièces en espèce sonnante et trébuchante
- environ 70 pièces en gemmes semi-précieuses
- quelques objets personnels du type souvenirs de pacotille
- une potion de soin (+1D6 PdV) offerte par son tuteur...

Evolution type

On peut remarquer que ce jeune ThéoMage a grandi loin des dangers de la ville comme de la forêt. Pour sa survie, il est primordial qu'il développe comme tous voyageurs les deux compétences survie en ville et survie en forêt. D'ici là il devra faire ce que lui diront ses compagnons, ne serait-ce que pour éviter de cueillir des orties ou de suivre n'importe qui. Son carnet de route devrait être riche en rebondissements !

Avec le temps, les pouvoirs connus mais de niveau 0 vont se développer. Il ne devrait y en avoir d'autres.

EMISSAIRE MAITRE FEU STRAALI

Artiste souffleur de verre de formation il ne doit pas être confondu dans ses fonctions avec les diplomates ThéoMages. Cet émissaire a pour tâche la valorisation des Maîtres Feu et non la gestion systématique des conflits de personnes. Dans ce but il a été doté d'un certain nombre d'objets inestimables dans le seul but de faire grande impression.

Il connaît quelques runes donnant au verre un certain éclat, une couleur, voir de la lumière mais surtout une résistance.

Caractéristiques

Force : 4 **Volonté : 8**
Vigueur : 4 **Abstraction : 5**
Mouvement : 6 **Adaptabilité : 8**
Agilité : 6 **Vigilance : 4**
Précision : 7 **Aura : 7**

Age : 22 ans Sexe : masculin Beauté : 7
Cheveux rouge, yeux marron, peau blanche
Droitier Taille : 1m71 Poids 4 (60 kg) corpulence faible

Points de Vie : 9 **Dégâts minimums : 5**

Compétences

lame courte : 1 artisanat verre : 3 savoir appliqué verre : 3
allumer feu : 1 commun littéraire runique : 3
diplomatie : 2 empathie : 2 éloquence : 3
runique ancien : 1 gravure runique : 1
érudition Maître Feu : 3

Pouvoir

libération de feu : 1

Historique

- Maître Feu
- compétent (+3 pts compétences)
- compétent - *bis* (+3 pts compétences)

Possessions

- magnifique dague en cristal. FUM : 1, dégâts : +2. Runes la rendant inaltérable, tranchante à souhait et donnant une lumière froide (la dague ne chauffe pas). Sa valeur est inestimable.
- luxueux vêtements de voyage. Prix : 2.000 pièces.
- cristal de vue : sorte de lunettes modernes permettant de voir ce qui est invisible temporairement mais surtout d'avoir une certaine classe ! La première de ces deux capacités ne s'est jamais révélée utile jusque là. Valeur inestimable.
- matériel d'écriture d'une valeur initiale de 100 pièces.
- une potion de soin (+1D6 PdV) d'origine AlchiMaître
- teinture AlchiMaître pour cheveux de couleur rouge.

Evolution type

Sachant qu'il n'est pas toujours possible de compter sur les autres, ce personnage devra comme tout le monde apprendre à survivre dans la nature comme en ville car être Maître Feu ne lui sauvera pas toujours la vie. Dans la même veine il apprendra aussi à se battre.

ALCHIMAÎTRE AMNESIQUE

D'origine Békdemm elle a été recueillie par des Maîtres qui l'ont rachetée sur un marché d'esclave. Mais tout cela il ne s'en souvient plus car il hère, amnésique à la recherche de son passé. Puisqu'il n'a pas sa dague de Maître et ne se souvient pas en avoir eu jamais une, sa quête l'amènera sans doute sur ses origines Békdemm et ceux qui avaient fait de lui un esclave.

A défaut d'être typique, ce personnage est un bon exemple de ce qu'il est possible de faire d'un peu exotique comme Maître ou Mage.

Conseil de jeu : le personnage commence sans rien savoir d'autre qu'il doit venir de se faire agresser. Eventuellement même le joueur ne sait rien de plus. On peut pousser le vice jusqu'à lui cacher sa propre fiche !

Caractéristiques

Force : 4	Volonté : 6
Vigueur : 6	Abstraction : 6
Mouvement : 5	Adaptabilité : 6
Agilité : 6	Vigilance : 6
Précision : 8	Aura : 5

Age : 19 ans Sexe : féminin Beauté : 6
Cheveux et yeux noirs, peau halée
Droitière Taille : 1m61 Poids 5 (70 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 10 Dégâts minimums : 5

Compétences

bagarre : 1 éviter : 1 survie en ville : 2
huile : 3 alchimie : 0 / 2* érudition AlchiMaître : 0 / 2*

* scores définitivement perdus à priori, autant reprendre à zéro !

Historique

- AlchiMaître
- amnésie.
- 2 avantages spéciaux cachés !!

Possessions

- aucunes.

Evolution type

On peut remarquer que ce jeune ThéoMage a grandi loin des dangers de la ville comme de la forêt. Pour sa

EXPLORATEUR FOST TECHNIMAGE

Si les Fost, pour être en aventure sont à priori de ce profil, il faut admettre qu'il est doublement exceptionnel : de part son activité, car peu de cartographes existent, mais aussi de par son peuple, puisque les Fost sont rarement aventuriers.

Ce Fost a été formé par un Straali, aucun explorateur Fost n'étant disponible avant longtemps pour être son tuteur. Aussi sa langue est indifféremment Fost ou Straali. « Pourquoi je veux aller voir derrière cette colline ?

C'te question ! (...) »

Caractéristiques

Force : 3	Volonté : 5
Vigueur : 4	Abstraction : 6
Mouvement : 4	Adaptabilité : 6
Agilité : 4	Vigilance : 5
Précision : 6	Aura : 5

Age : 19 ans Sexe : masculin Beauté : 4
Cheveux châtain, yeux marron, peau blanche
Droitier Taille : 1m66 Poids 4 (60 kg) corpulence faible

Points de Vie : 7 Dégâts minimums : 4

Compétences

lame courte : 1 esquive : 2 discrétion : 2
survie forêt : 2 survie désert : 2 survie ville : 2
orientation : 3 cartographie : 3 érudition TechniMage : 2
commun littéraire runique : 2

Historique

- TechniMage
- féminin : plus l'allure générale, ce sont les caractéristiques qui sont influencées par cet avantage rare. En effet c'est d'après la table de la gente féminine que sont faits les tirages et que les scores maximums sont définis.
- éducation Straali classique. Remplace éducation Fost, mais le personnage reste bilingue. Inutile donc de noter ces deux parlars.
- compétent (+3 pts compétences)

Possessions

- éducation Straali classique

Evolution type

Vraisemblablement ce personnage va apprendre sur le tas à se battre, et s'endurcira. Ce sont aussi les différents parlars et l'Histoire enrichi d'anecdote qu'il découvrira.

SIMPLES GENS

FERMIER BOLD

C'est un de ces solides Bold bravant les grands carnivores sur leur buffle de bataille. Nul besoin pour cela d'être Maître Premier. Ce Bold ne s'est pratiquement jamais occupé de la terre mais d'élevage.

Caractéristiques

Force : 5	Volonté : 5
Vigueur : 7	Abstraction : 5
Mouvement : 4	Adaptabilité : 5
Agilité : 5	Vigilance : 7
Précision : 6	Aura : 4

Age : 21 ans Sexe : masculin Beauté : 4
Cheveux bruns, yeux noirs, peau mate
Droitier Taille : 1m83 Poids 5 (75 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 12 Dégâts minimums : 5

Compétences

hache : 2	esquive : 2	bagarre : 2
bâton : 3	survie forêt : 2	soins : 1
équitation : 3	élevage : 3	soins des animaux : 1
cultures et plantations : 1	survie en ville : 1	

Historique

- compétent (+3 pts compétences)
- compétent - *bis* (+3 pts compétences)
- buffle de bataille

Possessions

- buffle de bataille dressé. Force : 31, vigueur : 21, mouvement : 23, agilité : 7, PdV : 52, Dégâts : 3D10 par charge. Prix : 2.000 pièces.
- solide bâton. Aussi pratique avec les bêtes qu'au combat. Ce n'est pourtant qu'un de ces bâtons que les gens de ferme se font en quelques minutes. FUM : 3. Prix : une poignée de piécettes.
- hache. FUM 4 ou 5. Prix : 20 pièces.
- vêtements de fermier Bold : pagne en cuir, sandales avec guêtres, cape en fourrure. Prix : 450 pièces.
- nécessaire de campement.
- 2 jours de vivres.
- 50 pièces.

Evolution type

Développement des compétences de survies, apparition de chasse aux grands prédateurs et gros gibiers, et peut être même à l'homme s'il se met à traquer du brigand.

GARDE PRIVE BOLD

Un peu plus qu'un simple garde du corps pour riches aventurières ou filles de seigneurs émancipées. Ceux qui se sont attaqués à lui en le prenant pour un simple chauffe lit ont rapidement déchanté.

Caractéristiques

Force : 7	Volonté : 5
Vigueur : 5	Abstraction : 3
Mouvement : 5	Adaptabilité : 6
Agilité : 7	Vigilance : 4
Précision : 7	Aura : 4

Age : 23 ans Sexe : masculin Beauté : 8
Cheveux bruns, yeux marron, peau mate huilée
Droitier Taille : 1m96 Poids 7 (100 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 12 Dégâts minimums : 7

Compétences

hache : 2	esquive : 3	bagarre : 3
arme de jet : 2	discretion : 2	survie ville : 2
empathie : 2	baratin : 2	charme : 3
massage : 3		

Historique

- compétent (+3 pts compétences)
- compétent - *bis* (+3 pts compétences)
- riche : revenus élevés, plusieurs centaines de pièces par mois.
A noter qu'il aurait aussi bien pu avec cette activité être esclave.

Possessions

- vêtements de qualités. Prix : 2.000 pièces.
- lourde hache à une main. Le manche d'1m50 facilite l'usage à deux mains, en faisant une sorte de hache bâtarde. FUM : 6, dégâts : +1 si à deux mains. Prix : 300 pièces.
- grande dague. FUM : 2. Prix : 80 pièces.
- hache de lancer. FUM : 4. Prix : 20 pièces.
- 200 pièces en gemmes.

Evolution type

Développement des compétences possédées et des caractéristiques physiques.

VOLEUSE STRAALI

Moins résistante que ses collègues masculins, elle n'est pourtant pas mal lotie et a développé l'entourloupe et la discrétion. Elle n'en est que plus séduisante diront certains.

Caractéristiques

Force : 5 **Volonté : 5**
Vigueur : 3 **Abstraction : 4**
Mouvement : 2 **Adaptabilité : 6**
Agilité : 7 **Vigilance : 5**
Précision : 8 **Aura : 3**

Age : 17 ans Sexe : féminin Beauté : 6
Cheveux châtain, yeux marron, peau bronzée
Ambidextre Taille : 1m48 Poids 4 (60 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 8 **Dégâts minimums : 6**

Compétences

lame courte : 2 esquive : 3 discrétion : 2
bagarre : 1 survie ville : 3 marchandage : 3
baratin : 3 passe-passe : 3 charme : 1

Historique

- compétente (+3 pts compétences)
- compétente - *bis* (+3 pts compétences)
- ambidextre

Possessions

- vieille épée courte. FUM : 3. Prix : 5 pièces.
- tenue aguichante mais quelque peu vulgaire. Prix : 200 pièces.
- grande cape en cuir parcheminé à l'aspect de velours. Commence à être usée. Prix : 80 pièces.
- 200 pièces en gemmes et petits objets divers.

Evolution type

Ce qui lui permettra de survivre et de s'enrichir !

CHASSEUR STRAALI

Ce jeune Straali est passionné par la chasse avec son aigle (ou aussi bien un chien avec quelques ajustements). Il est respectueux de la nature même si c'est à sa manière puisqu'il se voit comme un grand prédateur et oublie qu'il pourrait bien être un jour une proie à son tour. Cependant il n'est pas de ces citadins qui piétinent la nature et tuent plus que nécessaire.

Caractéristiques

Force : 5 **Volonté : 6**
Vigueur : 5 **Abstraction : 5**
Mouvement : 3 **Adaptabilité : 7**
Agilité : 7 **Vigilance : 5**
Précision : 3 **Aura : 5**

Age : 23 ans Sexe : masculin Beauté : 5
Cheveux châtain, yeux verts, peau basanée
Droitier Taille : 1m68 Poids 5 (75 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 7 **Dégâts minimums : 4**

Compétences

esquive : 2 lame courte : 3 bagarre : 2
lance : 3 survie ville : 2 survie en forêt : 3
dressage oiseaux de proies : 3 (inclue les soins basiques)

Historique

- compétent (+3 pts compétences)
- compétent - *bis* (+3 pts compétences)
- aigle "domestique"

Possessions

- épée courte
- lance
- aigle "domestiqué" : il a son caractère avec les inconnus. S'il n'est pas assez agile pour faire une bonne arme au combat sans risquer de le blesser, il est assez fort pour s'attaquer à du gros gibiers – dépourvus de cornes. Force : 4, vigueur : 7, agilité : 4, PdV : 11. Prix : 2.000 pièces.

Evolution type

Apprendre à vivre avec les hommes !

MONTREUR D'OURS STRAALI

Impressionnant et peu recommandable. Mais qui sait... peut-être plaira-t-il à un joueur !

Caractéristiques

Force : 7* **Volonté : 5**
Vigueur : 7 **Abstraction : 4**
Mouvement : 5 **Adaptabilité : 4**
Agilité : 7 **Vigilance : 5**
Précision : 7 **Aura : 3**

* le score de force est obtenu avec la dépense de 2 pts d'aura pour 1 de force.

Age : 31 ans Sexe : masculin Beauté : 4
Cheveux châtain, yeux verts, peau basanée
Droitier Taille : 1m68 Poids 5 (75 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 147 Dégâts minimums : 7

Compétences

esquive : 2 lame courte : 2 bagarre : 3
fouet : 2 survie ville : 3 survie en forêt : 2
dressage : 3 marchandage : 1

Historique

- compétent (+3 pts compétences)
- ours "domestiqué"
- chien de combat ("petit" chien de guerre)

Possessions

- épée courte. FUM : 3. Prix : 40 pièces.
- fouet. FUM : 2 (spé.) Prix : 50 pièces.
- ours "domestiqué". Force : 4, vigueur : 7, mouvement : 18, agilité : 4, PdV : 11. Prix : 2.000 pièces.
- chien de combat. Force : 10, vigueur : 8, mouvement : 25, agilité : 10, dégâts : 2D10, prix : 1.000 pièces.

Evolution type

Il est difficile d'imaginer ce personnage évoluer... Qui vivra verra.

DANSEUR LAME STRAALI

Pour la beauté du geste et le style tant recherché par les joueurs : il se bat avec deux épées courtes !

Cependant s'il est certes mortel à l'épée, il faut constater qu'il s'est laissé vivre jusque là et n'a pas beaucoup de compétences.

Caractéristiques

Force : 5 **Volonté : 5**
Vigueur : 6 **Abstraction : 4**
Mouvement : 4 **Adaptabilité : 5**
Agilité : 9 (x) **Vigilance : 2**
Précision : 5 **Aura : 5**

Age : 26 ans Sexe : masculin Beauté : 7
Cheveux châtain à mèches blondes, yeux bleus, peau blanche
Droitier Taille : 1m66 Poids 4 (60 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 7 Dégâts minimums : 4

Compétences

esquive : 3 lame courte : 4 survie ville : 3
acrobatie : 3 concentration : 2

Historique

- danseur lame : ambidextre à l'épée courte et niveau 5 accessible pour cette compétence. Niveau 4 achetable dès la création de personnage.
- agilité accrue (x)
- un avantage spécial (au choix du Maître du Jeu) qui représente la relative inactivité de ce personnage et donc l'attribution tardive d'un des avantages.

Possessions

- épées courtes traditionnelles aussi légères et maniables qu'effilées. FUM : 2, dégâts +1. Prix : invendable / ce qu'un collectionneur peu scrupuleux souhaite en payer.
- vêtements de citadins. Prix : 400 pièces.
- 30 pièces.

Evolution type

Apprendre à ouvrir les yeux – vigilance 2 ! Puis développer des compétences comme tout le monde. L'aura de ces personnages atteint facilement un score de 8 tant les danseurs lames sont prestigieux.

SALTIMBANQUE STRAALI – BEEKDEMM (METISSE)

Jeune et plutôt compétent pour son âge. Son rôle dans la troupe est de conter les histoires apprises sur le bout des doigts.

Caractéristiques

Force : 2	Volonté : 4
Vigueur : 4	Abstraction : 7
Mouvement : 2	Adaptabilité : 4
Agilité : 7	Vigilance : 3
Précision : 6	Aura : 4

Age : 13 ans Sexe : masculin Beauté : 5
Cheveux blonds, yeux noisette, peau halée
Droitier Taille : 1m30 Poids 3 (45 kg) corpulence faible

Points de Vie : 6 Dégâts minimums : 5

Compétences

arme de jet : 3 bagarre : 2 jongler : 3
éloquence : 3 orientation : 1 équitation : 3
survie forêt : 2 survie désert : 2 survie ville : 2

Historique

- métisse : ici on a pris les meilleurs minimums malgré le jeune âge et maximums de Straali (arbitrairement). Il faut dire qu'il a déjà vu de la route en suivant sa troupe et en gagnant plus facilement de l'aura à la création cela simule cette expérience.
- double éducation : bilingue Straali Békdemmm. (le métissage ne profite pas obligatoirement à l'éducation).
- compétent (+3 pts de compétences)

Possessions

- vêtements usés pour le voyage. Ils n'ont plus de valeur réelle. Les exotiques tenues de scène ne sont pas à lui et il les déteste presque toutes.
- quelques piécettes.
- jolie bague en argent offerte par une amie. Prix : 8 pièces.
- babioles diverses conservées avec amour, dont un éclat de pierre à aiguiser et une petite pierre à feu.
- poignard à lame droite et large à sa base. FUM : 2 à 3 (utilisée 2). Sa qualité est très correcte et il est équilibré pour le lancer : dégâts +1 si tel est le cas à moins de 3m. Porté maximale pour un jet normal : 6m (force x 3). Prix : 80 pièces. Il n'en a en fait payé que la moitié auprès d'un marchand admiratif de sa prestation.
- Il a toujours un petit caillou dans sa manche, prêt à être jeté sur un agresseur ou un serpent. Mais cela pourrait bien faire mal avec cet adolescent ! FUM : 1.

Evolution type

Se contentant de répéter sans improviser il n'a pas encore la compétence baratin. Son corps n'est pas encore celui d'un adulte. Voilà ce qui est amené à changer.

INDIGENT STRAALI

Pauvre parmi les pauvres, il est au moins son propre maître contrairement aux esclaves. Celui-ci est vraisemblablement né de cette classe sociale puisqu'il est encore jeune et débrouillard. De nombreuses caractéristiques sont affaiblies par les maladies et la malnutrition. Mais un bon esprit l'accompagne désormais ce qui devrait l'aider à changer de vie. Peut-être suivra-t-il de valeureux héros ?

Caractéristiques

Force : 4	Volonté : 2 *
Vigueur : 3 *	Abstraction : 4
Mouvement : 5	Adaptabilité : 7
Agilité : 2 *	Vigilance : 6
Précision : 3 *	Aura : 5

Age : 23 ans Sexe : masculin Beauté : 3
Cheveux châtain, yeux marron, peau blafarde
Droitier Taille : 1m57 Poids 3 (45 kg) corpulence faible

Points de Vie : 7 Dégâts minimums : 3

Compétences

esquive : 3 bagarre : 3 discrétion : 3
orientation : 3 survie ville : 3 baratin : 3

Historique

- * malade : cet avantage peu commun permet de compenser des tirages faibles de caractéristiques lorsque plusieurs sont à 3 et moins. Acheter – avec des soins – les points jusqu'aux 4^{èmes} compris à moitié prix (1/2 pt d'aura) en aventure.
- compétent (+3 pts compétences)
- un avantage tenu secret par le Maître du Jeu et qui se révélera en aventure.

Possessions

- pagne pouilleux. Prix : invendable.
- quelques piécettes
- 1 pièce.

Evolution type

La première chose à faire est de remonter les caractéristiques les plus faibles, puis de développer de nouvelles compétences au gré des besoins. N'oubliez pas que ce personnage a pour principales qualités son adaptabilité mais aussi sa vigueur qui devait être élevée (6 ou 7) avant sa maladie.

FILLE DE JOIE STRAALI

Roublarde, elle est plus honnête que beaucoup puisque la vente de son corps est sa principale activité, loin devant le vol. Lorsqu'elle subtilise quelque chose elle parle de « saisir une occasion » puisqu'elle était destinée à se faire voler...

Celle-ci n'est pas trop mal lotie, il est difficile de croire qu'elle préfère cette activité au fait de se trouver un riche mari pour l'entretenir, et pourtant !

Caractéristiques

Force : 4 **Volonté : 6**
Vigueur : 5 **Abstraction : 4**
Mouvement : 3 **Adaptabilité : 5**
Agilité : 5 **Vigilance : 5**
Précision : 6 **Aura : 4**

Age : 19 ans Sexe : féminin Beauté : 7
Cheveux châtain, yeux marron, peau blanche
Droitier Taille : 1m60 Poids 3 (45 kg) corpulence faible

Points de Vie : 9 **Dégâts minimums : 5**

Compétences

lame courte : 3 esquive : 3 bagarre : 3
survie ville : 3 baratin : 3 marchandage : 3
empathie : 3 massage : 3

Historique

- compétente (+3 pts compétences)
- compétente - *bis* (+3 pts compétences)
- compétente - *ter* (+3 pts compétences)

Possessions

- dague discrète. FUM : 1, prix : 20 pièces.
- vêtements aguicheurs. Prix : 300 pièces.
- 170 pièces en gemmes.
- 10 pièces dans une bourse.

Evolution type

Elle devrait développer de nouvelles compétences dès lors qu'elle part en aventure. Son habitude des hommes la pousse à penser qu'elle doit laisser de côté son ancienne activité et refuser leurs avances pour ne pas créer de conflits par jalousies.

GUIDE WINT

La particularité de ce type de personnage est qu'il n'hésite pas à faire découvrir des secrets. Pour le reste, c'est un Wint on ne peut plus banal. Ah si ! une autre particularité : il fréquente parfois – dès qu'il le peut en fait – les bourgades Straali et leurs dames de plaisirs, ce qui n'est pas spécialement Wint de payer pour cela mais bel et bien un trait d'aventurier eseuilé.

Caractéristiques

Force : 5 **Volonté : 8**
Vigueur : 6 **Abstraction : 3**
Mouvement : 5 **Adaptabilité : 4**
Agilité : 7 **Vigilance : 7**
Précision : 4 **Aura : 4**

Age : 30 ans Sexe : masculin Beauté : 4
Cheveux châtain, yeux marron, peau blanche
Droitier Taille : 1m66 Poids 4 (60 kg) corpulence faible

Points de Vie : 11 **Dégâts minimums : 5**

Compétences

javelot : 2 lance : 3 lame courte : 2
esquive : 2 bagarre : 1 discrétion : 2
orientation : 3 survie ville : 2 survie forêt : 4 (x)
chasse gros gibiers : 2 chasse grands carnivores : 1

Historique

- compétent (+3 pts compétences)
 - compétent - *bis* (+3 pts compétences)
 - doué (x)
 - *compétent - *ter* (+3 pts compétences)
- * En fait le 4^{ème} avantage spécial vient de son âge au-dessus de la moyenne des aventuriers débutants.

Possessions

- sagaie usée mais bien entretenue. FUM : 3 ou 4 en tant que lance et 3 à 5 comme javelot. Dégâts +1 dans ce dernier cas à bout portant. Prix : 50 pièces.
- pagne en cuir de serpent tanné. Prix : 300 pièces.
- guêtres élimées par-dessus les pieds nus.
- lourde lame courte. Utile pour se frayer un passage dans la végétation, c'est aussi une arme. FUM : 3 ou 4. Prix : 30 pièces.
- nécessaire de campement
- pierre à feu (il peut faire sans, mais c'est plus rapide)
- ½ semaine de vivres (peut faire sans, mais c'est plus pratique)
- 1 potion de soins (+1D6 PdV)
- 3 cataplasmes (+1D6 PdV en un jour complet)
- 50 pièces.

Evolution type

Il n'y a pas de vraie direction à suivre pour son évolution. Qu'il se laisse porter par l'aventure.

SORCIER WINT

Encore jeune, pour un sorcier du moins. Cela ne l'empêche pas de faire partie de ces heureux élus à posséder plusieurs pouvoirs ThéoMages sans être Maîtres ou Mages.

Caractéristiques

Force : 4 **Volonté : 7**
Vigueur : 4 **Abstraction : 4**
Mouvement : 6 **Adaptabilité : 4**
Agilité : 8 **Vigilance : 6**
Précision : 4 **Aura : 8**

Age : 20 ans Sexe : masculin Beauté : 6
Cheveux châtain, yeux marron, peau noire
Droitier Taille : 1m58 Poids 4 (60 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 8 **Dégâts minimums : 5**

Compétences

bâton : 1 esquive : 2 survie forêt : 3
occultisme : 2 éloquence : 2 méditation : 3
herboristerie : 2*

* de quoi faire quelques soins et rentrer en transe. Certaines de ces plantes font chuter de moitié la volonté contre deux réussites supplémentaire en méditation lorsqu'il s'agit de rentrer en contact avec les esprits ou d'utiliser des pouvoirs.

Pouvoirs

vision de l'aura* : 2 lire le passé* : 1

Historique

- pouvoir ThéoMage : vision de l'aura*
- pouvoir ThéoMage : lire le passé*
- compétent (+3 pts de compétences)

Possessions

- pagne. Prix : qui peut bien vouloir lui racheter ?
- quelques plantes à mâcher ou fumer. Effets variables suivant l'individu (hum...) et parfois utiles. Mais il se contente souvent de ramasser ce que la nature lui donne lorsque le besoin s'en fait sentir. Il faut dire que ces pas sont bien gardés avec les puissants esprits qui l'accompagnent.

Evolution type

Les pouvoirs se développeront avec le temps et lors d'événements touchants à l'occulte. Bien des compétences restent à développer si ce sorcier ne souhaite pas être un poids mort. Mais le veut-il ?

Son aura de 8 aide à bien des choses et le protège de moult dangers. Elle ne devrait pas baisser pour le développement des autres scores. A l'inverse il n'est nullement dit qu'elle atteigne 9 au mépris des compétences.

BANNI WINT

Son comportement c'est avéré incompatible avec la vie en communauté au sein de sa tribu natale au point de s'en faire bannir. Les fautes n'étaient cependant pas assez graves pour que la sentence soit la mort. Typiquement il s'agit là d'un Wint iconoclaste n'ayant que peu de respect pour la nature – en tout cas pas plus qu'un vulgaire trappeur Straali – et mettant souvent en colère les esprits sans chercher pour autant à les braver systématiquement. Il reste irrécupérable car si sûr de lui qu'il en est borné au dernier degré. Pour ne rien arranger, il écourte rapidement toutes discussions qui n'est pas à son avantage et parfois avec violence.

Caractéristiques

Force : 6 **Volonté : 4**
Vigueur : 5 **Abstraction : 2**
Mouvement : 6 **Adaptabilité : 3**
Agilité : 5 **Vigilance : 6**
Précision : 4 **Aura : 3**

Age : 21 ans Sexe : masculin Beauté : 4
Cheveux noirs, yeux marron, peau basané
Droitier Taille : 1m70 Poids 5 (75 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 11 **Dégâts minimums : 5**

Compétences

esquive : 2 discrétion : 3 épée : 3
bagarre : 3 arc : 3 orientation : 2
survie forêt : 3 survie ville : 1 chasse gros gibiers : 2
chasse grands prédateurs : 2

Historique

- compétent (+3 pts de compétences)
- compétent - *bis* (+3 pts de compétences)
- compétent - *ter* (+3 pts de compétences)

Possessions

- épée vulgaire. FUM : 4. Prix : 80 pièces.
- vêtements Straali premiers prix : 50 pièces.
- quelques pièces au fond d'une bourse.

Evolution type

Il apprendra à respecter les autres ou à leur survivre...

FUYARD M'ORG

D'une certaine façon il compte parmi les plus compétents et avantagés par la nature. Il faut bien cela pour fuir avec succès les montagnes du centre.

Caractéristiques

Force : 7	Volonté : 4
Vigueur : 7	Abstraction : 3
Mouvement : 8	Adaptabilité : 5
Agilité : 6	Vigilance : 3
Précision : 3	Aura : 5

Age : 23 ans Sexe : masculin Beauté : 6
Cheveux châtain, yeux marron, peau blanche
Droitier Taille : 2m20 Poids 8 (110 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 13 Dégâts minimums : 5

Compétences

esquive : 2	discrétion : 3	arme contondante : 3
bagarre : 3	orientation : 2	survie montagne : 3
survie forêt : 2		

Historique

- compétent (+3 pts de compétences)
- chanceux : un bon esprit l'accompagne et ne le quittera pas en dépit des événements. La seule condition est que le personnage n'agisse pas de manière à le faire partir (en le vexant ou en le choquant).
- fuyard M'Org : la première fois est toujours la plus dure. Si le personnage doit le refaire ce sera bien plus facile. Ceci peut s'étendre à n'importe quelle évasion.

Possessions

- masse en os : un impressionnant morceau de mâchoire géante avec encore quelques dents longues comme des doigts. FUM : 4 à 6. Prix : quelques piécettes ou bien plus suivant l'origine de l'os.
- quelques fruits pour ne pas être pris au dépourvu.
- une flasque d'eau. Le récipient a été pris en partant des montagnes. Son seul regret est de ne pas en avoir pris deux pour garder avec lui de l'eau des montagnes.

Evolution type

Il dispose à présent de la vie devant lui mais difficile de dire de quoi demain sera fait. Il reste conseillé de relever les caractéristiques trop basses et de développer le parler Straali et les autres avec quelques compétences sociales.

ESCLAVE M'ORG

Ce n'est vraiment pas la panacée comme personnage. Mais les quelques M'Org étant nés esclaves hors des montagnes du centre chez les Straali ou les Fost ne sont que l'ombre d'eux-mêmes :

Caractéristiques

Force : 5	Volonté : 5
Vigueur : 6	Abstraction : 4
Mouvement : 4	Adaptabilité : 6
Agilité : 7	Vigilance : 7
Précision : 5	Aura : 4

Age : 22 ans Sexe : masculin Beauté : 3
Cheveux et yeux noirs, peau blême
Droitier Taille : 2m Poids 10 (150 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 11 Dégâts minimums : 5

Compétences

esquive : 3	discrétion : 3	bagarre : 3
baratin : 3*	empathie : 3*	

* ces deux compétences sont données par mansuétude afin que les 15 points soient utilisés et le personnage jouable.

Historique

- 3 avantages inutilisés. Le premier sera-t-il la libération de ce malheureux ?
- A noter qu'il ne parle pas M'Org mais Straali puisqu'il n'a sans doute jamais connu d'autre M'Org. Néanmoins il est toujours possible que son propriétaire ait cherché une femelle pour la reproduction.

Possessions

- un pagne élimé
- une solide ficelle pouvant servir à étrangler.

Evolution type

Peu de débouchées en perspective, mais seul le Maître du Jeu peut savoir.

DANSEUSE DISEUSE DE BONNE AVENTURE BEEKDEMM

Un charmant mélange plantureux de grâce et de mystère... à l'agilité et à la précision mortelles. Cependant elle n'a aucun pouvoir de divination, et ses compétences pour se défendre sont encore basses.

Elle n'est pas très débrouillarde une fois lâchée en pleine nature; c'est le contrecoup, il n'est pas possible de danser, charmer les hommes et de préparer la caravane à la fois ! On peut voir aussi qu'elle fait partie de ces femmes Béeckdemmm qui ne savent pas monter à cheval, à ceci près que celle-ci ne conduit pas non plus les roulottes et wagons de la caravane. En un mot : c'est une assistée. Très compétente pour jouer les parasites dirons certaines, «... *oui mais c'est notre petite danseuse...* » dirons les hommes en ramassant leur mâchoire.

Caractéristiques

Force : 4	Volonté : 6
Vigueur : 5	Abstraction : 3
Mouvement : 3	Adaptabilité : 5
Agilité : 7	Vigilance : 5
Précision : 7	Aura : 6

Age : 17 ans Sexe : masculin Beauté : 9

Cheveux et yeux noirs, peau halée

Droitière Taille : 1m52 Poids 4 (60 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 9 **Dégâts minimums : 6**

Compétences

esquive : 2	bagarre : 1	éloquence : 3
empathie : 3	baratin : 3	charme : 3
danse : 3	acrobatie : 3	conduite attelage : 2
survie désert : 1		

Historique

- compétente (+3 pts compétences)
- compétente - *bis* (+3 pts compétences)
- compétente - *ter* (+3 pts compétences)

En un sens il lui aura fallu bien plus de compétence pour être acceptée parmi les siens en jouant les adorable sangsues des sables qu'en étant une simple caravanière dévouée à son mari.

Possessions

- fine et discrète dague empoisonnée. FUM : 1. Dégâts +1D6 de poison à chaque touche, avec un maximum de 6 pts sur l'ensemble avant qu'il n'y ait plus de poison.
Prix : 50 pièces.
- pagne en cuir parcheminé, prix : 200 pièces, et voiles de tissus fins transparents, prix : 3.000, "offert" par un riche commerçant Straali qui s'attendait à être remercié – et devrait être très fâché en la revoyant.
- parure de bijoux en électrum (alliage or / argent) et gemmes semi-précieuses. Prix : 300 pièces.
- quelques piécettes.

Evolution type

Les compétences de survies et de combats sont à montées d'urgences. Puis il les caractéristiques jugées trop basses. Il n'est pas prévu qu'un réel pouvoir de divination apparaisse, ce qui ne l'empêche pas de prétendre en posséder un.

CAVALIER BEEKDEMM

L'exemple de Chanci le cavalier Béeckdemmm acrobate qui est donné en exemple de création de personnage est parfait pour qui désire un de ces joyeux nomades ! Voir livre du joueur.