



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Scénarios > Campagne :
Messires Von Dracke, veuillez débarrasser le plancher > **Personnages de la campagne**



Personnages de la campagne

mardi 17 août 2010, par [Fafi](#)

Pour cette campagne donc, voici un bref explicatif des personnages et pistes attendus pour nouer les intrigues, ainsi qu'une série de personnages l'ayant jouée.

Partez du principe que c'est une aventure épique. On ne peut dignement se mesurer aux ténors eisenors sans être déjà des héros vraiment confirmés. Donner aux joueurs 300 PP pour créer leur personnages est une bonne valeur pour avoir des héros imposants mais pour lesquels des faiblesses demeurent. Mettre en place un plan crédible visant à supprimer un Impérator, probablement à cette époque le plus puissant personnage de Théa, reste un défi à ne pas négliger. Cependant, ça mène à des personnages très forts et complets, donc à gérer un minimum adversité en face. Une règle donc, sauf cas exceptionnel, aucun vilain seul ne peut soutenir un assaut pareil.

L'autre défi, c'est de leur proposer des challenges croissants durant la campagne, les premiers plus "surprenants" et les derniers capables de les laisser exsangues et chancelants.

Les volontés du MJ donc :

- 300 PP pour la création, pas un de plus ni de moins, à eux de faire leurs choix et malgré cette abondance de PP, il y en a à faire.
- Pas d'arme à feu (contrainte temporelle de la campagne)
- libre choix des origines du personnage ainsi que des "magies" ou écoles d'escrime SAUF Zeistorung interdite formellement (je ne suis pas assez torturé pour laisser un mage zeistorung dans une équipée dont le but ultime est l'extermination complète de la lignée de ces mages, bien que ce point peut être intéressant pour un MJ voulant un PJ secret/traitre

au grand risque de le perdre rapidement...)

- pas de société secrète de base, elles seront distribuées au fur et à mesure des concepts de personnages et des volontés des joueurs.
- récupérer les concepts de personnages avant finalisation au cas de changement important avec la société secrète et prévoir donc une phase de remaniement dans certains cas.
- Cela se passe en Eisen, donc au moins un eisenor dans le groupe

Les desideratas secrets du MJ :

- un membre de la rilasciare (trouver un candidat)
- un eisenor noble
- un membre des Kreuzritter (tout nouvel ordre debutant, trouver un candidat)
- un membre de l'église Vaticine (voie Theus ou inquisition peu importe)
- un Vendel pour la ligne scénaristique

Les personnages qui ont été dressés durant la campagne test :

- Un noble eisenor, presque full Dracheneisen, qui a été propulsé représentant officiel de l'Eisenfurst de Posen à la cour de l'impérator
- Un Vendelar, propulse marchand de la très ressentie Ligue de Vendel, membre du directoire, détaché au commerce avec l'Eisen (un des premiers gros gros clients...)
- Un Skajen Vestenmajar, envoyé sur place pour surveiller le marchand Vesten (la séparation récente entre les Vendel et les Vestenmajar a cause pas mal de rivalités...)
- Une prêtresse "sombre" de Theus Vodacce (forcement échappée), qui a accepté d'endosser le rôle de Kreuzritter ainsi que la magie Narcht associée à ce très jeune ordre (ainsi que tous les problèmes liés à cette magie) (avantage croyante



déjà pris par le joueur)

- Une prêtresse "lumineuse" Castellane Soldano, libertine, prêtresse itinérante (en fait défroquée par l'église...) qui "respire" Theus par tous les pores de sa peau, s'est vu octroyer 2D de miracles (et qui fait un très bon contrepoids à l'autre prêtresse) (avantage croyante déjà pris a la création...)

- Une croissantine libertine, mercenaire, gentiment affublée de la magie Duman'Kir (loups) (qui suivait la piste de la secte des ashashins au travers de Théa, piste qui la mène à la capitale Eisenor, bombardée copine de la prêtresse castellane au vue de leurs "libertinages" effrénés, les joueuses ayant décidé s'être croisées de par leurs passés aventureux et... amoureux.