



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Talislanta > Aides de jeu > Fiches de vétérans >  
**Talislanta VF - Abd din Malik, le faucon de nuit kasmiran**

## Talislanta VF - Abd din Malik, le faucon de nuit kasmiran

mardi 15 mai 2007, par [JyP](#)

Bienvenue dans cette nouvelle section de Présentations & Critiques, les Fiches de Vétérans !

Il s'agit de présenter un jeu par le biais d'une fiche de personnage, en prenant un personnage expérimenté, ayant déjà vécu beaucoup d'aventures... Voici Abd din Malik, un personnage vénérable mais néanmoins débutant pour Talislanta. D'autres fiches suivront, car si Abd din Malik est un vrai faucon du désert, le monde de Talislanta contient bien des peuples et royaumes !

### Présentation

Les tours de Kasir, ville perdue au milieu du désert, sont renommées pour rassembler les seules familles pratiquant l'art magique de la cryptomancie, la magie des signes et des glyphes, les vrais experts des pièges et serrures mécaniques et magiques de Talislanta. Mais même parmi les kasmirans renommés pour leur avarice et leur modération on peut trouver des voleurs, monte-en-l'air et autres cambrioleurs. Ceux-ci lèvent fréquemment les yeux au ciel à Kasir, de peur de tomber sous le regard du faucon de la nuit, un magetrappe spécialisé dans la poursuite des fauteurs de troubles qui causent un préjudice (souvent pécuniaire) aux grandes familles de la ville.

Vieillard assi en tailleur sur un tapis volant, au visage toujours plongé dans l'ombre d'une capuche, il est connu pour être un maître dans son art : la télékinésie, dont le tapis volant est une des formes les plus avancées. Il remonte la trace de tout forfait, se montre implacable et suspicieux face à tout suspect, et emprisonne inévitablement tout fautif dans des entrelacs de chaînes métalliques, quoi que celui-ci tente pour s'enfuir. Redouté et admiré, tel est Abd din Malik, le faucon de la nuit de Kasir.

### Caractéristiques

Abd din Malik est un kasmiran, un des peuples de la Confédération des Sept Royaumes. Les kasmirans sont frêles, plus petits que les cymriliens, et ont une peau brune très ridée. Etant d'un âge vénérable, Abd din Malik n'est plus très en forme physiquement, mais son regard et ses facultés intellectuelles sont toujours aussi perçants.

*A l'instar de la plupart des jeux de rôles, Talislanta utilise d'abord des caractéristiques pour définir un personnage, dont les abréviations sont assez communes [1]. Zéro constitue la moyenne, un score positif ou négatif indiquant où se situe le personnage par rapport à celle-ci. Seules deux caractéristiques ne parlent pas d'elles-mêmes : l'Indice de Combat et l'Indice de Magie, qui sont utilisées respectivement en combat et pour lancer des sorts.*

FOR	DEX	CON	CHA	PER	VOL	INT	IC	IM	PV
-1	-1	-1	-1	3 (+4 vue)	2	4	1	6	20



## Compétences

Abd din Malik est surtout connu comme un maître de la télékinésie (le mode Mouvement), mais est également très capable en divination (le mode Révélation). Il est redouté par les malfrats pour son sens de l'observation et ses chaînes qui s'animent d'elles-mêmes pour attraper les fuyards. S'il y aurait une remarque à faire, ce serait qu'Abd din Malik est un cryptomancien assez peu intéressé par les mécanismes de serrurerie ou les arcanes magiques, comparé à ses pairs.

*Talisanta, dans sa version française, propose à la création du personnage de faire un choix parmi une dizaine de vocations, chacune étant divisé en cinq degrés du novice à l'expert (maître et grand-maître sont normalement inaccessibles à la création). Il est possible de prendre des degrés dans des vocations différentes, sachant que chaque degré de vocation donne accès à des compétences différentes et que le degré le plus élevé possédé par le personnage définit le niveau maximal pouvant être atteint sur ses compétences.*

**MAGE - Expert** (max : 15)

**Ordre** : Cryptomancie

Analyse arcanique (1)

Arme : Chaînes (10)

Création de formules (1)

Cryptographie (3)

Déduction (3)

Empathie (3)

Etiquette : la rue (3)

Harmonisation (5)

Mode : Attaque (1)

Mode : Conjuración (1)

Mode : Défense (6+3)

Mode : Mouvement

(15+6+3 vol)

Mode : Révélation (10+3)

Mode : Soins (1)

Mode : Transformation

(1)

Observation (8)

**Compétences d'origine**

Commerce (3)

Cultures (3) : kasmiran

Evaluation (3)

Serrures (3)

Lois (3)

Finances (3)

**Langues**

Bas Talislan (10)

Nomadique (10)

Signe-Malandrin (3)

## Avantages & Défaits

Que dire de plus sur Abd din Malik pour le définir ? Peu de choses ont été passées sous silence lors des paragraphes précédents. Sa vue est vraiment exceptionnelle, ainsi que son affinité pour la télékinésie. Habitude professionnelle, il se montre soupçonneux envers la plupart des personnes qu'il rencontre, et sa voix brusque est plus taillée pour les interrogatoires que pour la diplomatie. Comme beaucoup de kasmiran, il mange avec parcimonie. Pour le reste, ce sont surtout ses capacités magiques qui attirent l'attention et elles méritent leur propre chapitre ci-dessous.

*Pour définir plus avant un personnage que par ses compétences et caractéristiques, Talisanta propose un système d'avantages et défauts devant s'équilibrer. Ceux-ci sont répartis selon différents thèmes : physique, mental, magique, background, etc. Les joueurs disposent de 10 points à utiliser, sachant qu'il doit y avoir à la fin autant de points d'avantages que de points de défauts utilisés.*

Utilisateur de Magie	
Maître (5) : Mode Mouvement	Vénérable (-5)
Spécialisation : Mode Mouvement (vol)	
Réputation (Kasir)	
Affinité (3) : Mode Mouvement	Suspiceux (-3)
Sens Exacerbé (2) : Vue	Régime alimentaire strict (-1)
	Voix menaçante (-1)

## Combat

Si un quelconque malandrin tombait au contact sur un vieillard sans défense, imaginez ce qui se



passerait... Malheureusement pour l'agresseur, Abd din Malik possède assez de pouvoirs magiques pour ne pas envisager cette possibilité.

*Un personnage plus combattant aurait lui la possibilité d'acheter plusieurs compétences d'armes, et d'y adjoindre des styles de combat, ainsi que des armes "exotiques" pour faire la mesure, les kasmirans étant réputés pour leurs armes mécaniques, permettant par exemple de faire jaillir des lames aux extrémités d'un bâton ou de propulser des dards à partir d'un simple tube. D'ailleurs, une race est dédiée au combat sous toutes ses formes : les Affranchis, des colosses manieurs de claymore, une race de clones créée uniquement pour la guerre.*

## Magie

Comme tous les cryptomanciens, Abd din Malik possède les connaissances lui permettant de tracer des symboles produisant de la magie : que ce soit en traçant directement dans le vide un signe, comme la plupart des autres Ordres de magie, ou en dessinant effectivement un symbole sur un support, qui ne délivrera son effet que sous certaines conditions, ce qui est particulier à la cryptomancie.

*Les mages de Talislanta connaissent des milliers de sorts, appris par coeur au cours de longues et pénibles études. Cela leur permet d'avoir toujours un sort adéquat sous la main, mais on ne demande pas aux joueurs d'en faire autant ! En pratique, des guides de sorts sont proposés pour pouvoir moduler les effets magiques en fonction de la durée, des cibles ou de l'amplitude : les formules ci-dessous ont été générées de cette manière. Il y a en effet la possibilité de mémoriser des formules magiques, que le mage a ressassées jusqu'à être capable de les lancer de manière la plus efficace et la plus rapide possible.*

La magie est changeante et déborde de possibilités, mais Abd din Malik s'est concentré d'abord sur la télékinésie et la divination. Les formules ci-dessous donnent un bon éventail de la magie qu'il utilise : il

porte sur lui différents symboles prêts à être activés sur un mot de commande ou sur un geste, et peut de plus lancer des formules mémorisées le cas échéant.

Formules mémorisées	Symboles magiques en stase
Sceau du Tapis Volant	Sceau du Tapis Volant
Sceau des Chaînes Combattantes	Sceau des Chaînes Combattantes
Sceau du Pilier Invisible	Sceau du Pilier Invisible
Symbole du sourd entendant	Symbole de protection
Symbole de protection	Glyphe de Paralysie
Glyphe de l'impunité	Glyphe de Projection

**Formules connues : 15**

## FORMULES D'ATTAQUE

**Nom :** Glyphe de la piqûre

**Ordre :** Cryptomancie

DIF	NS	Durée	Portée
-5	5	I	15 m

**Magnitude :** NS 2 (dommages), NS 3 (douleur)

**Effets :** ce glyphe est tracé en l'air en direction de la cible, qui ressent une vive douleur, comme une piqûre de guêpe (ID 2), qui peut la paralyser (voir Talislanta p. 69).

**Total de lancer : +2**

## FORMULES DE DÉFENSE

**Nom :** Symbole de protection

**Effets :** Talislanta p. 129

**Total de lancer : 0**



**Nom :** Glyphe de l'impunité

**Ordre :** Cryptomancie

DIF	NS	Durée	Portée
-15	15	10 rd	P.

**Magnitude :** NS 15 (immunité)

**Effets :** une fois le glyphe tracé, le mage acquiert une immunité en ce qui concerne les kasmirans : ceux-ci ne peuvent plus agir à son encontre ou s'en approcher. L'immunité se dissipe dès que le mage fait de même envers un kasmiran.

**Total de lancer :** 0

## FORMULES DE MOUVEMENT

**Nom :** Sceau du Tapis Volant

**Ordre :** Cryptomancie

DIF	NS	Durée	Portée
-23	18	Concentration	15 m

**Effet déclencheur :** mot de commande (-5 DIF d'incantation)

**Magnitude :** NS 10 (affecte jusqu'à 140 kg, FOR 0, vitesse induite 30m/rd), NS 5 (Vol), NS 3 (déplacements multidirectionnels)

**Effets :** sur un mot de commande, un tapis sur lequel a été tracé ce glyphe se soulève et se met à voler, étant capable de soutenir deux kasmirans.

**Total de lancer :** +7

**Nom :** Sceau des Chaînes Combattantes

**Ordre :** Cryptomancie

DIF	NS	Durée	Portée
-26	21	Concentration	15 m

**Effet déclencheur :** mot de commande (-5 DIF d'incantation)

**Magnitude :** NS 3 (manipulation à distance) NS 3 (déplacement multidirectionnel), NS 15 (jusqu'à 225 kg, FOR +5, vitesse induite 45m/rd)

**Effets :** ce sceau est apposé sur le dernier maillon d'une chaîne, qui s'anime et combat sur un mot de commande, telle un serpent constrictor, dirigée par le magicien (tests d'attaque ou de défense calculés avec IM + compétence adéquate). La chaîne peut, en particulier, effectuer des attaques de saisie avec FOR +5 puis des attaques de projection, mais pas d'attaques d'étreinte (qui relèvent du mode Attaque). Lors d'une projection, la chaîne projette effectivement son adversaire au loin, au contraire d'une chaîne qui serait tenue par le magicien et qui n'occasionnerait qu'une chute.

**Total de lancer :** +1

**Nom :** Sceau du Pilier Invisible

**Ordre :** Cryptomancie

DIF	NS	Durée	Portée
-24	18	5+5 rnd	T.

**Effet déclencheur :** Contact (-5 DIF d'incantation)

**Magnitude :** NS 8 (jusqu'à 110 kg, FOR -2, vitesse induite 24m/rd), NS 10 (changement de portée et de durée)

**Effets :** dès que l'on marche sur ce glyphe, un pilier invisible de 4m de haut et 1m de diamètre pousse en une seconde, et reste solide pendant toute la durée du sort. A la fin de celui-ci, le pilier redescend en un round, sans occasionner de dégâts de chute. A noter qu'il est également possible au magicien de tracer ce glyphe sur sa paume, lui permettant de déclencher le sort dès qu'il frappe sa paume contre le sol.

**Total de lancer :** +3



**Nom :** Glyphe de Paralysie

**Ordre :** Cryptomancie

DIF	NS	Durée	Portée	Résistance
-22	15	Concentration	15 m	FOR (DIF -15)

**Effet déclencheur :** dévoiler le glyphe (-5 DIF d'incantation)

**Magnitude :** NS 15 (paralysie, FOR +5)

**ZdE :** 3 cibles (79 kg chacune)

**Effets :** Lorsque ce glyphe est dévoilé, les 3 premières personnes qui le regardent sont paralysées. Le mage termine généralement ce glyphe en utilisant un miroir, car le reflet du sceau est inoffensif.

**Total de lancer :** +5

**Nom :** Glyphe de Projection

**Ordre :** Cryptomancie

DIF	NS	Durée	Portée	Résistance
-23	18	Concentration	15 m	FOR (DIF -15)

**Effet déclencheur :** mot de commande (-5 DIF d'incantation)

**Magnitude :** NS 15 (jusqu'à 225 kg, FOR +5, vitesse induite 45m/rd), NS 3 (saisie et projection)

**Effets :** Projette une cible au sol à 9m , ce qui occasionne ID 18 (non létal) et l'oblige à consacrer une action pour se relever.

**Total de lancer :** +4

## FORMULES DE RÉVÉLATION

**Nom :** Symbole du sourd entendant

**Ordre :** Cryptomancie

DIF	NS	Durée	Portée
-14	10	10 rd	15+20 m

**Magnitude :** NS 10 (compréhension surnaturelle)

**Effets :** ce symbole, tracé dans l'air, apporte un bonus de +10 à la compétence lecture sur les lèvres du magicien.

**Total de lancer :** +5

**Nom :** Symbole de vérité

**Ordre :** Cryptomancie

DIF	NS	Durée	Portée
-18	10	10+40 rd	15 m

**Magnitude :** NS 10 (détection surnaturelle)

**Effets :** le magicien dispose d'un bonus de +10 à sa caractéristique PER pour déceler des mensonges.

**Total de lancer :** +1

**Nom :** Symbole des motivations dévoilées

**Ordre :** Cryptomancie

DIF	NS	Durée	Portée	Résistance
-20	10	10+50 rd	15 m	VOL (DIF -10)

**Magnitude :** 7 NS (lecture des pensées, émotions, mémoire), 3 NS (détails précis)

**Effets :** ce symbole, tracé devant la personne à interroger, permet de fouiller dans son esprit et sa mémoire pour obtenir des détails précis sur des souvenirs remontant à un mois maximum, les motivations principales du sujet, et/ou un panel de ses attitudes et comportements sociaux.

**Total de lancer :** -1



**Nom :** Rune de surveillance

**Ordre :** Cryptomancie

DIF	NS	Durée	Portée
-17	3	10+35 rd	12,8 km

**Magnitude :** 3 NS (localisation)

**Effets :** cette rune permet de visualiser dans un miroir un objet, lieu ou personne. Si le magicien connaît sa cible, ou possède un lien mystique vers la cible, il la trouve immédiatement. Sinon, il lui est nécessaire de fouiller toute la zone à portée, ce qui nécessite la durée du sort. Si la cible n'est pas à portée du sort, le miroir ne renvoie aucune image.

**Total de lancer :** +2

**Nom :** Glyphe du passé

**Ordre :** Cryptomancie

DIF	NS	Durée	Portée
-17	10	10+35 rd	15 m

**Magnitude :** 7 NS (vision du passé), 3 NS (détails précis)

**Effets :** ce glyphe permet de visualiser ce qui s'est passé depuis une semaine sur le lieu où le magicien se trouve, ou pour un objet ou une personne (avec un lien mystique). Il est possible de détailler certains moments si le mage le souhaite.

**Total de lancer :** +2

## FORMULES DE SOINS

**Nom :** Rune de cicatrisation

**Ordre :** Cryptomancie

DIF	NS	Durée	Portée
-5	5	I	T

**Magnitude :** NS 5 (régénération)

**Effets :** cette rune guérit 5 PV sur une personne ou créature blessée.

**Total de lancer :** +2

## Equipement

mante avec capuchon, robe longue de couleur sombre, bourse, babouches, attirail de serrurier, 1540 lumens en pentacle d'or en banque, grimoire de voyage, 3 ouvrages de référence pour les Modes Défense, Mouvement, Révélation et pour Harmonisation.

tube espion, 3 paires de menottes, miroir en acier, chaînes enroulés autour des bras, dissimulées sous les manches de la robe, encrier en terre et fioles d'encre, 6 parchemins en peau dans des tubes en bois, 10 plumes.

## Notes

[1] FORce, DEXtérité, CONstitution, CHARisme, PERception, VOLonté, INTelligence, Points de Vie