



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Talislanta > Aides de jeu > Fiches de vétérans >
Talislanta VF - Aterophon, dealer de pacotilles magiques

Talislanta VF - Aterophon, dealer de pacotilles magiques

dimanche 15 juillet 2007, par [JyP](#)

Cymril : cité de cristal vert, leg des antiques et puissants archéens, haut lieu des études magiques grâce au Lycéum Arcanum, centre cosmopolite de la Confédération des Sept Royaumes... et sans doute le lieu où la magie arcanique est la plus présente au quotidien.

Dans cette cité, les habitants sont friands de pacotilles magiques, d'enchantements flamboyants, et ne font que peu de cas des considérations basement matérielles : ce sont de vrais citadins, menant une vie exotique pour la plupart des peuples de Talislanta. Ici, un ambitieux peut gravir les échelons de la réussite sociale à une vitesse inouïe, mais la chute n'en sera que plus dure s'il fait un faux pas.

Il n'est donc pas étonnant que la plupart des jeunes cymriliens rêvent de quitter l'endroit où ils sont nés pour rejoindre la grande cité, d'y devenir célèbre, et pourquoi pas roi ou dirigeant du Lycéum Arcanum. D'autres choisissent des voies plus détournées pour arriver à leurs fins, et tel est le cas d'Aterophon.

Présentation du personnage

Comme tous les jeunes cymriliens arrivant à la cité d'émeraude, Aterophon avait de l'arrogance et de l'ambition : sûr de ses talents magiques, persuadé de percer rapidement grâce à eux, et assez peu de scrupules pour parvenir à ses fins.

Las, s'il avait une tournure d'esprit lui permettant d'innover en cette matière, ce qui lui a permis d'être admis au Lycéum Arcanum, cela ne suffit pas pour sortir du lot. D'autres sont plus talentueux,

plus riches ou simplement plus rusés, et un jeune cymrilien sans contacts arrivant de la campagne est vu avec mépris par les citadins.

Aterophon a alors succombé aux sirènes de la vie citadine : fêtes, réceptions, séduction, drogues et plaisirs divers ont de quoi ramollir n'importe quel ambitieux qui ne se découvre pas à la hauteur. Cela demande de l'argent, beaucoup d'argent, de tremper dans des combines de plus en plus louches, pour finir par s'acoquiner avec la pègre locale, pour plumer les naïfs.

Si la plupart des ambitieux, à ce stade, finissent dans les bas-fonds de Cymril, poignardés pour une dette non réglée, tous ne sont pas étudiants au Lycéum Arcanum : Aterophon a alors été "repris en main", et a découvert ce pourquoi il a un don : les pacotilles magiques, dont les cymriliens sont si friands.

Avantages & Défauts

Aterophon possède maintenant une petite boutique, qui contient surtout son atelier de magie lui permettant d'enchaîner les pacotilles magiques. A qui lui demande d'où lui vient cette bonne fortune, il répond que son don pour la magie lui a permis de monter son affaire. Il semble également être au courant de tous les potins : bref, quelqu'un qui s'est adapté à la vie citadine, qui sera bientôt reconnu à sa valeur, en tant que créateur de pacotilles tendance, à la pointe de la mode, un artiste hors pair.

Cette belle image, qu'Aterophon fait tout pour



diffuser autour de lui, n'est en fait qu'apparences (comme beaucoup de choses à Cymril). S'il possède une boutique, c'est parce que la pègre locale la lui a fournie. Idem pour les potins, il ne fait que profiter de ce réseau. Aterophon est obsédé par la réussite sociale, insensible aux malheurs d'autrui.

Enfin, et c'est sans doute ce qui sera le plus difficile à démontrer, Aterophon est secrètement un pharésien, un de ces idéalistes qui souhaitent que la magie soit ouverte à tous sans distinction de rang ou de fortune. Les pharésiens ont été expulsés de Cymril, il ne fait pas bon être découvert. Mais Aterophon a choisi une voie assez subtile : diffuser au maximum les pacotilles magiques, n'en faire que des accessoires de mode, désacralise la magie tout en la mettant à la portée de tous. Au bout d'un moment, qui s'opposera à ce que tous puissent pratiquer la magie, si les pacotilles sont indispensables ?

Affinité avec la magie (cymrilien)	Insensible (-3)
Utilisateur de magie (2)	Obsession (-2)
Local dédié (2) : MAGIE	Endetté (-2)
Génie inventif (3) : MAGIE	Hédoniste (-2)
Réseau d'informateurs (3) : pègre	Sombre secret (-1) : Pharésien

Caractéristiques

Aterophon ne sort pas du lot, au premier abord : il n'a pas une musculature impressionnante, sans être maigre, il est assez gracieux, mais pas plus que la plupart des cymriliens, ses traits sont fins, mais sans que l'on se souvienne de lui particulièrement. Un cymrilien typique donc.

FOR	DEX	CON	CHA	PER	VOL	INT	IC	IM	PV
0	2	0	1	1	1	1	2	3	25

Compétences

Bien qu'étudiant au Lycéum Arcanum, Aterophon a passé plus de temps à profiter des plaisirs de la capitale et à tenter de se faire des contacts que de temps à étudier la magie. Par suite, il est moins compétent qu'il en a l'air, mais ses clients ne viennent pas pour assister à des discours sur la théorie arcanique ou pour l'embaucher comme magicien. A noter que son côté bohème lui permet de passer facilement les pièges de la vie citadine, il peut tout à fait être un guide pour un groupe de personnes "rustiques".

ARTISTE - Adepté (max : 7)	MAGE - Compagnon (max : 5)
Combat à mains nues (3)	Ordre : Arcanomancie
Diplomatie (5)	Analyse arcanique (5)
Empathie (3)	Enchantement (5)
Evaluation (5)	Harmonisation (5)
Etiquette (3) : aristocratie, pègre	Mode : conjuration (5)
Séduction (5)	Mode : illusion (5+3)
Tromperie (6)	Mode : influence (5)
Compétences d'origine (5)	Mode : transformation
Art (7) : la mode cymrilienne	Langues
Cultures (3) : cymrilien	Haut talislan (5)
Commerce (5)	Bas talislan (10)
	Archéen (3)

Combat

Aterophon ne sait pas particulièrement se battre. Quelques petites échauffourées dans les bas-fonds de Cymril lui ont permis d'avoir des notions d'esquive, de jouer un peu des poings, mais il sait surtout qu'il n'est pas à la hauteur.

Magie

Formules connues

- *Festin des étudiants*
 Ordre : Arcanomancie
 Mode : Conjuratation
 DIF : -5
 NS : 2
 Durée : 1 heure



Portée : 15m

Description : cette formule populaire du Lycéum Arcanum permet aux étudiants de conjurer un repas (pour deux personnes), avec les plats et ustensiles de cuisine nécessaire. Si au départ elle permettait aux étudiants de bûcher dans leurs locaux sans perdre de temps, elle est plutôt de nos jours un élément de séduction chez les jeunes cymriliens, pour conjuguer les plaisirs de la chair et de la chère...

- *Invisibilité* (T. p133)

- *Habits chatoyants*

Ordre : Arcanomancie

Mode : Illusion

DIF : -12

NS : 12

Durée : 5 rd.

Portée : 15m

Description : formule préférée des "étudiants" désirant impressionner les campagnards, qui permet de modifier les couleurs et motifs des vêtements de la cible pour qu'ils soient plus au goût du jour. Naturellement, l'effet étant court, ils se font fort d'indiquer une petite boutique non loin pour changer de frusques à un prix "modique".

- *Visage Inconnu*

Ordre : Arcanomancie

Mode : Transformation

DIF : -5

NS : 5

Durée : 10 rd

Portée : T

Résistance : CON DIF -5

Description : cette formule permet de changer le visage de la cible, de manière à ce qu'elle ne soit plus reconnaissable.

- *Sourire étincelant de l'étudiant enjôleur*

Ordre : Arcanomancie

Mode : Transformation

DIF : -6

NS : 6

Durée : 10 rd

Portée : T

Résistance : CON DIF -3

Description : idéale pour les étudiants timide, une petite incantation sonore avec maints effets de lumières iridescente (comme pour tout sort d'arcanomancie), donnant un bonus de +1 à la compétence Séduction.

Enchantements

Pour créer une pacotille magique donnant un bonus de +1 à une compétence 3 fois par jour, il faut environ 3 semaines à Aterophon. Mais il a tendance à définir des rituels de recharge spécifique, qui obligent le client à revenir chez lui et à payer, si il tombe sur un bon pigeon.

Equipement

Cape à haut col et vêtements multicolores en spinifax, bottes de cuir teintées, quatre pacotilles magiques à vendre (+1 Séduction ou Commerce 3 fois par jour). Bourse contenant 100 lumens en pentacles d'or.