



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Talislanta > Aides de jeu > Fiches de vétérans >
Talislanta VF - Fiktar, le barbier de Cymril

Talislanta VF - Fiktar, le barbier de Cymril

mercredi 15 août 2007, par [lyP](#)

Présentation du personnage

Fiktar est un arimite ayant bourlingué quelques temps comme mercenaire [1], avant d'échouer par hasard à Cymril. Il a alors trouvé un petit boulot comme garde du corps d'un jeune noble korésien, lequel était toujours fourré dans une fête ou une autre. Dans cet environnement bohème, quoique les arimites soient notoirement connus pour leur côté terre-à-terre et leur susceptibilité, Fiktar a fini par prendre goût à l'Art [2].

De fait, c'est de jeunes désœuvrés s'exclamant de son habileté lorsqu'il rasait son maître qui ont été le déclic : tant qu'à raser des lèches-bottes, autant le faire à la mode arimite. Par un mouvement de mode frivole comme il peut y en avoir à Cymril, tous les jeunes fats voulaient se faire raser et coiffer par un arimite mal embouché, qui vous fait une coiffure à même de choquer vos parents, et vous permet d'apprendre des termes d'argots très peu recommandables en société.

Suite à ce succès plus qu'inattendu, Fiktar est devenu un Artiste [3] à succès plus vrai que nature. Son côté excentrique s'est manifesté par une totale obsession sur l'art du couteau arimite, mais appliqué à l'Art [4]. Que ce soit pour des démonstrations d'habileté, la coiffure ou le rasage, Fiktar vous fait le spectacle qu'il vous faut !

Sa dernière marotte concerne la cuisine. Il est notoirement connu que la cuisine arimite est roborative, mais peu raffinée... mais peu ont vu un maître arimite faire la cuisine. Il utilise pour cela ses inséparables couteaux, une plaque de fer noir arimite chauffée par des braises, à même de cuire n'importe quelle viande. Tous les ingrédients sont

déposés sur la plaque, et le cuisinier hache, découpe, effile et mélange le tout avec un maestria peu commune ! Ne reste qu'à ajouter des épices du sultanat de Zandu, les meilleurs légumes des botanomanciens de Vardune, et le tour est joué [5].

Avantages & Défaits

Avantages	Défaits
Expatrié (5) [6]	Haine : Drukhs (arimite)
Maître (5) : couteau arimite	Inapte à la magie (-5)
Réputation (maître) : Cymril	Compulsion (-1) : jouer du couteau
Spécialisation (maître) : couteau arimite	Obsession (-2) : l'Art... du couteau
	Illettré (-2)

Caractéristiques

FOR	DEX	CON	CHA	PER	VOL	INT	IC	IM	PV
0	4	2	1	1	0	0	4	1	20

Compétences



ARTISTE - Maître

(max : 20)

Combat à mains nues (3)

Cuisine (10)

Intimidation (3)

Jeu (3)

Légerdemain (10)

Séduction (3)

Tromperie (3)

Compétences d'origine

Armes courtes (15) :

couteau arimite

Art (10) : coiffure, cuisine

Artisanat (10) : barbier

Commerce (3)

Cultures (3) : arimite,

cymrilien

Etiquette (3)

Style : combat au couteau arimite

Langues

Haut talislan (10)

Bas talislan (10)

Archéen (3)

d'or, dés de ska-wae.

Possessions : Batterie de cuisine arimite, outils de barbier.

Equipement

Cape à haut col et vêtements multicolores de spinifax, bottes de cuir teintées, bracelet et boucles d'oreille en fer noir, flasque de chakos, deux couteaux arimites, deux pacotilles magiques (respectivement +1 en DEX et +1 en PRE 3 fois par jour). Bourse contenant 100 lumens en pentacles

Notes

[1] de grands chemins

[2] avec un A majuscule

[3] avec un grand A

[4] toujours avec un A majuscule

[5] directement tiré du *20 minutes de Cymril*, un papier affiché dans divers établissements branchés de la ville

[6] avantage décrit dans le supplément *Terres de l'Ouest* et dans les [erratas en ligne](#) sur LudoForum