



Talislanta VF - Taj Dolar, le batoñero sindaran

vendredi 15 juin 2007, par [JyP](#)

Présentation du personnage

Dans les canyons de Sindar, la poussière tourbillonne dans un village isolé. Tous restent terrés dans leurs demeures, car une bande de hors-la-loi arimites festoye dans l'auberge, et personne n'est en mesure de s'opposer à ces brutes qui tuent pour le moindre prétexte, et s'enivrent au skoryx, faute d'avoir du chakos, l'infâme tord-boyaux des habitants d'Arim.

Un étranger pousse la porte à double battants, d'un coup de bâton. Il enlève son foulard qui lui recouvre le bas du visage, secoue sa cape couverte de sel, la repousse sur ses épaules. Il s'approche du comptoir, cale son bâton à côté de lui, et commande du skoryx d'une voix calme.

Le silence se fait, mortel... le bâton porte les décorations d'un bâton alchimique, et l'étranger est sindaran, ces étranges humanoïdes bicéphales. Un bandit s'approche, prêt à en découdre, ses couteaux arimites tenus nonchalamment, et pousse l'arme de l'étranger d'un coup de pied.

Tout se passe très vite : l'étranger attrape son bâton d'un geste trop vif, le cale et tire en se jetant de côté, faisant mouche sur le bandit et un de ses acolytes, qui n'ont même pas le temps de hurler avant que les fioles d'alcahest se brisent et que le puissant acide les dévore.

Le dernier bandit, paralysé par la peur, n'ose même pas toucher ses couteaux, car il est déjà en joue... Il suit l'étranger, qui lui ordonne d'aller enterrer ses compagnons défunts à l'écart, en devisant.

"Dans la vie, il y a les bicéphales qui ont un bâton alchimique chargé et les monocéphales qui creusent."

Toi tu creuses."

Avantages & Défauts

Taj Dolar est un sindaran singulier, par sa collection et ce qu'elle entraîne. Là où un sindaran amasse tous les ouvrages sur un domaine précis, où tous les objets d'une époque ou d'un artisanat donné, Taj Dolar collectionne les armes certes, mais uniquement celles qu'il prend un adversaire vaincu en duel !

Comme tous les sindarans, en dehors de sa collection monomaniaque, Taj Dolar est un adepte du skoryx, la boisson de Sindar. Les sindarans ne peuvent pratiquer la magie, sans perdre un de leurs cerveaux, le chasseur de primes est de plus particulièrement vulnérable à l'énergie arcanique... Mais il espère bien dégainer le premier face à un magetrappes kasmiran ou un magelames cymrilien.

Enfin, en tant que chasseur de primes, il lui faut se fournir des munitions pour son bâton alchimique : il a appris de l'alchimie - spécialité du Sindar - le strict minimum pour produire de l'alcahest, mais il dispose d'un local bien aménagé pour ce faire, et est particulièrement à l'aise avec l'entretien et la fabrication des bâtons alchimiques et des munitions.

Avantages	Défauts
Ambidextre (sindaran)	Inapte à la magie (sindaran)
Affinité (2) : armes à projectiles	Faible (-2) : skoryx
Réflexes éclairs (2)	Obsession (-2) : collection



Avantages	Défauts
Formation spécifique (2) : alchimie (avec contrepartie)	Ennemi (-2) : un autre chasseur de primes
Local dédié (1) : MAGIE	Vulnérabilité (-4) : énergie arcanique
Affinité (1) : Alchimie	
Objet enchanté (2) : rune de protection kasmirane	

Caractéristiques

Dans son métier, Taj Dolar a besoin d'être particulièrement rapide... Mais sa principale caractéristique est l'apanage de tous les sindarans : le fait d'être bicéphale, de pouvoir faire deux raisonnements en même temps, et de surclasser aisément les peuples monocéphales par son intelligence.

FOR	DEX	CON	CHA	PER	VOL	INT	IC	IM	PV
0	3	0	-1	1	3	8	5	-	23

Compétences

Les vraies compétences d'un chasseur de primes consistent à savoir se battre, mais surtout d'avoir l'oeil et de profiter au maximum du terrain et des circonstances. Il lui faut sinon toucher un peu à tout... et être rapide.

ASSASSIN - Initié

(max : 3)

Assassinat (1)

Athlétisme (1)

Cuisine (1)

Discrétion (1)

Empathie (1)

Equitation (1)

Jeu (1)

Survie (3)

Tromperie (1)

Compétences d'origine

Alchimie (5+1+1)

Artisanat (3) : forge, travail du verre

Cultures (3) : sindaran

Déduction (3)

Lois du Sindar (3) : meurtres

Trivarian (3)

COMBATTANT -

Professionnel (max : 10)

Armes : armes à projectiles (10+2 [1])

Combat à mains nues (3)

Etiquette : Combattant (3)

Observation (3)

Style : Dégainé rapide [2]

Tactiques (10)

Langues

Bas talislan (10)

Haut talislan (10)

Signe-Assassin (1)

Signe-Combattant (3)

Combat

Taj Dolar utilise au maximum son intelligence tactique pour prendre le dessus en combat, et prévoir ce que va faire son adversaire (cf la compétence Tactiques). Il se bat principalement au bâton alchimique, envoyant des capsules d'alcahest mortelles sur ses adversaires... quitte à en envoyer plusieurs en rafale. Il peut également utiliser ses lance-fioles pour se débarrasser de deux adversaires à des endroits opposés en simultané.

Arme	Initiative	Tactiques	Tir	Dégâts	Portée	Parade	Esquive
bâton alchimique, lance-fiole	+15	+16	+17	ID 35 (alcahest) [3]	1/3/5/10	+2	+8
arbalète légère				ID 6	10/25/50/75		

Grâce à ses deux cerveaux, Taj Dolar peut à la fois être dans un combat et faire son bilan comptable, pour noter combien lui coûte un bandit par rapport à la prime qu'il rapporte. Les munitions sont chères !



Alchimie & entretien des armes

Taj Dolar ne connaît de l'alchimie que les formules utiles à la production d'alcahest : la création de vitriol, de vif-argent, et de verre ambré. Il ne peut cependant créer de verre ambré, vu que cela nécessite des compétences arcaniques. Mais il peut réparer et entretenir ses armes lui-même, voire forger ses propres balles en verre ambré dans son atelier.

Alchimie	+17
Artisanat - forge	+11
Artisanat - verre	+9

A noter qu'il souhaite encore améliorer son arsenal dans le futur, en trouvant un partenaire kasmiran : par exemple, un bâton alchimique de longue portée, ou des lance-fioles avec plusieurs munitions.

Equipement

Cape de voyage, pagne, bijoux en argent (10 lumens), bracelets de chevilles et poignets décoratifs, bâton d'alchimie + 10 fioles d'alcahest, deux lance-fioles, flasque de skoryx, sandales de marche renforcées, jeu de trivarian, bourse contenant pour 65 lumens en pentacles d'or et pièces d'argent, sac à dos, couverture, gamelle.

Collection : pour 1000 lumens d'engins de morts... tous pris en combat à un adversaire.

Local d'alchimie : pour 500 lumens de matériel et d'ingrédients alchimiques, le minimum pour entretenir les armes et fondre les balles.

Rune de protection kasmirane

NS 10

Déclenchement : quand le porteur subit des dégâts

Effets : absorbe 20 dégâts, 3 fois / jour

Rechargement : attendre le lendemain

Description : cette rune est gravée sur un disque de cuivre dont le centre est percé par un carré. Taj Dolar la porte comme une amulette, attachée au cou. Il ne s'en sépare jamais, même pour prendre un bain.

Lance-fiole. Sur le même modèle que le lance-couteau kasmiran, cet objet permet de lancer une fiole alchimique à la place. De même, une seule fiole peut être insérée dans le compartiment.

Coffret kasmiran. Ce coffret ouvragé est renforcé de tous les côtés, et équipé avec une serrure kasmirane complexe. Il contient les fioles d'alcahest servant de munitions au bâton alchimique ou au lance-fiole.

Notes

[1] Le bonus de l'affinité est moins élevé que décrit dans le manuel... voir les [erratas officiels](#) sur LudoForum

[2] Ce style n'est normalement possible qu'avec les arme longues ou les armes courtes. Ici, c'est une variante avec les armes à projectiles, uniquement si elles sont chargées... C'est plus dans l'ambiance, mais nécessite l'approbation du Faucheur ;o)

[3] ou selon les erratas disponibles sur LudoForum, NS 10 au premier round, puis NS 8, 6, 4, 2, 0