



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Dark Earth > Aides de jeu > Personnages et créatures > Personnages > **Archétypes particuliers**



Archétypes particuliers

jeudi 20 août 2009

L'AIRGONAUTE

Vous êtes passionné par l'aéronautique, la construction d'un engin volant permettrait de passer au dessus du Noir-Nuage pour échapper aux ténèbres de Sombre-Terre.

Même s'il n'existe actuellement aucun véhicules volants capables de naviguer, vous êtes persuadé d'être le premier à y parvenir. Vous construisez dans ce but des appareils tous plus fous les uns que les autres et jusqu'à maintenant vous vous en êtes toujours tiré indemne ce qui n'est pas le cas de tout vos collègues car des centaines d'airgonauts ont été sacrifiés en vain. Quand aux rares qui ont réussis à franchir le Noir-Nuage emportés par les vents, personne ne les a jamais revus...



POSSESSIONS :

- Falchion
- Armure complète cuir (protection 2)
- Trousse à outils
- Casque d'airgonaute

Capacités/Talents	5
Aptitudes/Compétences	5
Relations	3
Possessions	4
Caste	3

volontaires que leurs hommes, font l'objet d'un profond respect car leur rôle de mère et considéré comme essentiel. La plupart des phéniciennes sont terrorisées à l'idée d'être stériles, c'est une source de honte et déconsidération sociale. Celles qui sont frappées par ce mal deviennent souvent sage-femme : un ordre particulier de Prôneuses/guérisseuses. A défaut de pouvoir enfanter elle-même, elles aident les autres femmes dans cette tâche.

Pour vous, la naissance d'un enfant est toujours une grande fierté et l'occasion de réjouissances même si vous savez que peu d'entre eux atteindront les treize ans de leur majorité. La mortalité infantile et telle que les enfants reçoivent rarement un prénom avant trois ans. La plupart des phéniciennes accouchent seules et bon nombre d'entre elles meurent en couche. Vous savez soigner les corps et rassurer les âmes rachetant ainsi votre honte de ne pouvoir perpétuer la vie.



POSSESSIONS :

- Chapelet
- Robe blanche tissée des symboles de Solaar
- Trousse de soins

Capacités/Talents	5
Aptitudes/Compétences	5
Relations	5
Possessions	2
Caste	3

LA SAGE FEMME

Les femmes de Phénice, qui sont souvent aussi



LA SIRENE

Les sirènes parcourent sans cesse le dédale des ruelles de la Ceinture de Nux qu'elles connaissent comme leur poche. Dès qu'un habitant étranger à la Première Marche est repéré, il devient la proie des sirènes : guides racoleurs offrant leurs services pour amener le nouveau venu vers l'endroit de ses rêves. Une fois le client arrivé à bon port, la sirène touche un maigre pourboire. Les sirènes proposent aussi toutes sortes de masques qui permettent aux riches de venir s'adonner aux pires vices dans le plus complet anonymat.

La Ceinture de Nux est certainement l'endroit le plus dangereux de Phénice et vous savez que vous n'y survivrez pas longtemps. La concurrence est rude entre les sirènes qui n'hésitent pas à dépouiller violemment celles ou ceux qui gagnent un peu trop aux yeux des autres. Vous vous savez enchaînée à la misère crasse qui règne ici et rêvez en secret d'un riche Prôneur habitant la Marche des Lumières. Vous êtes prêtes à vous attacher à la première personne susceptible de vous sortir de votre quotidien sordide ce qui vous a valu d'amères désillusions.



POSSESSIONS :

- Poignard courbe
- 6 doses de Kiff
- Masques

Capacités/Talents	6
Aptitudes/Compétences	6
Relations	2
Possessions	2
Caste	4

L'APPRENTI-MEMOIRE

Les mémoires sont les gardiens de la parole donnée. Dès leur plus jeune âge, ces phéniciens sont formés à visualiser une "architecture mentale" dans

laquelle ils rangent informations et souvenirs : un système mnémotechnique infallible qui les fait servir de témoins dans les transactions commerciales et politiques, lors des pactes ou de mariage. Il existe plusieurs écoles qui structurent différemment la mémoire et les associations d'idées. Certains des mondes mentaux ainsi structurés sont si riches que les mémoires sont souvent d'habiles conteurs.

Loin des préoccupations politiques, vous vous considérez comme une sorte de sage mettant vos étonnantes facultés au service de la communauté avec la plus grande humilité. Pour l'instant, vous êtes apprenti auprès d'une mémoire "mourante" qui vous transmet chaque jour un peu de son savoir mais bientôt vous entrerez dans la caste à part entière. Une grande partie des mémoires sont aveugles et cela leur permet de structurer leurs univers mentaux avec plus de précision. Certaines écoles crèvent délibérément les yeux de leurs novices dans un souci de perfection. Vous vous êtes contentés d'occulter un de vos yeux avec un bijou d'orbite mais vous savez qu'il vous faudra peut-être un jour vivre les yeux bandés. N'oubliez pas que les mémoires ne mentent jamais et que c'est cela qui fait la force de leur crédibilité.



POSSESSIONS :

- Chapelet
- Symbole de Solaar
- Bijoux d'orbite
- toge blanche

Capacités/Talents	5
Aptitudes/Compétences	6
Relations	2
Possessions	2
Caste	5

LE PELERIN

"N'oublie pas qu'un Marcheur n'emprunte jamais



deux fois la même route car la seconde fois ce n'est plus le même homme..." Le vieil adage se vérifie toujours et vous êtes bien placé pour le savoir. L'Obscur est un endroit dangereux ou certains deviennent fous alors que d'autres trouvent plus simplement la mort. Il n'en a pas été de même pour vous.

Vous avez eu une sorte de révélation en apercevant la lumière des Stallites après avoir passé plusieurs semaines dans le noir. Certains disent que votre raison n'a pas supporté la solitude et l'isolement des grands espaces et on vous considère avec suspicion au sein des Compagnies. Vous ne leur en voulez pas car vous êtes là pour les aider à comprendre, inspiré par une étrange mission : apporter la Lumière au cœur même des ténèbres. Vous êtes le relais indispensable à la clarté de Solaar. Votre voyage initiatique passe par la construction de luciphores et le recueillement dans les lieux sains comme la Cathédrale de Phénice...



POSSESSIONS :

- Vêtements de voyage (1)
- Filtre à air (1)
- Luxance (2)
- Palache

Capacités/Talents	6
Aptitudes/Compétences	5
Relations	3
Possessions	3
Caste	3

LE TERMITE

Chaque matin aux portes de la Halte des Lointains, des contre-maîtres Bâtisseurs engagent les fouineurs qui travailleront à la mine. La lente procession s'ébroue ensuite vers les différentes mines où des vigilants armés jusqu'aux dents montent la garde. On extrait en grande partie du fer, de la pierre et parfois un peu d'or ou d'argent mais toujours dans des conditions précaires et difficiles. Le travail commence à l'aube pour se terminer au crépuscule où les longues colonnes de mineurs regagnent Phénice sous l'œil exercé des Mémoires.

Pour vous, le travail ne s'arrête pas là car vous avez entrepris de creuser un tunnel secret qui part de chez vous et traverse la grande muraille pour aboutir dans les Abords. Le tunnel est utilisé par des contrebandiers ou des bannis moyennant un droit de péage. Une manière rapide mais dangereuse de vous enrichir pour pouvoir un jour quitter l'enfer des mines.



POSSESSIONS :

- Piochard
- Lampanion (indice 2)

Capacités/Talents	6
Aptitudes/Compétences	6
Relations	2
Possessions	3
Caste	3