

## LES PERSONNAGES

### **PAPEETI**

**Rang** : aguerri (20)  
**Age** : 16 ans

**Caste** : troubadour  
**Niveau social** : 2 (bourgeois)

**Origine** : eau salée (île tropicale)

**Attributs** : Force d4, Agilité d8, Intellect d4, Ame d12, Vigueur d4

**Compétences** : Communication d8, Nager d6, Perception d4, Séduction d12, Soins d6, Supplication d6, Symbiose d8

**Allure** 6, **Parade** 2, **Résistance** 4, **Apparence** +3

**Paix intérieure** +3, **Contrôle max** 8

**Atouts** : Sens Artistique, Conteur et Amour

**Handicaps** : Naï f et Dandy

**Histoire** : Papeeti a quitté son île pour voir le monde. Prostitué de profession, il donne beaucoup et cherche sans cesse à séduire son entourage (femmes et hommes) car il supporte difficilement l'indifférence. Il est très séduisant, le sait et en abuse. Son tempérament naï f le pousse parfois à s'attacher à des personnes entreprenantes et dénuées de scrupules.

Pour arrondir ses finances il est également tatoueur.

Tous ses bénéfices sont aussitôt investis dans des matériaux très coûteux qui lui assurent une apparence exceptionnelle : à demi-nu, le corps orné de tatouages et de plumes, vêtu (très légèrement) de soie, de dentelle, voir de phalène arc-en-ciel, il ne passe pas inaperçu (Apparence finale à +4).

**Possessions** : un chariot tiré par un tobos contient des peaux d'animaux, des vêtements assez originaux, des bijoux et des plumes, un grand baquet pour le bain, des crèmes adoucissantes pour la peau et des parfums, des encres pour tatouages et des préservatifs en boubou bleu (voir scénario "les princes de Bordeleau").

Dessus une publicité sans ambiguïté annonce "hommes, femmes, enfants, animaux, végétaux et autres".

**Créatures** : un poulpe grand amateur d'escarnais qui se cache dans une carapace remplie d'eau salée que Papeeti porte dans le dos, des lézabitures, une luciole, une paradisiarpe et un tobos.

Merci à Daniel

### **FLANQUIN**

**Rang** : aguerri (22)  
**Age** : 21 ans

**Caste** : soldat  
**Niveau social** : 1 (bourgeois)

**Origine** : Forêt de conifères

**Attributs** : Force d10, Agilité d6, Intellect d4, Ame d6, Vigueur d8

**Compétences** : Combat d10, Communication d8, Discrétion d6, Escalade d6, Jeu d8, Perception d4, Intimidation d6, Symbiose d8, Tir d6

**Allure** 6, **Parade** 7, **Résistance** 6, **Apparence** -1

**Paix intérieure** -2, **Contrôle max** 10

**Atouts** : Réflexes de Combat, Nerf d'acier et Guérison rapide

**Handicaps** : Dipsomanie, Héroïque et Pauvre

**Histoire** : porté sur le jeu et la boisson, Flanquin a bien du mal à rester en poste, d'autant plus que ses partenaires malheureux cherchent parfois à récupérer leur argent, un argent qu'il a depuis longtemps dépensé en boissons.

Et pourtant Flanquin fait des efforts pour résister à ses démons, pour se construire une petite vie bien calme, mais il finit toujours par s'attirer des ennuis et quand ce n'est pas à cause de l'alcool c'est son côté héroïque qui parle !

**Possessions** : une patte de mante et un escarnais solitaire au fond du sac.

**Créatures** : un sniffard, fidèle lui !

**AMBRE**

**Rang** : aguerri (20)  
**Age** : 15 ans

**Caste** : artisan  
**Niveau social** : 0

**Origine** : marais

**Attributs** : Force d6, Agilité d10, Intellect d8, Ame d6, Vigueur d4

**Compétences** : Combat d6, Communication d6, Discrétion d8, Equitation d4, Perception d6, Soins d4, Séduction d4, Supplication d4, Symbiose d4, Tir d8

**Allure** 6, **Parade** 5, **Résistance** 4, **Apparence** 0  
**Paix intérieure** +1, **Contrôle max** 4

**Atouts** : Mort sans douleur, Dressage et Manufacture

**Handicaps** : Réservee

**Histoire** : Ambre a choisi de quitter son petit village au cœur des marais de l'est pour découvrir de nouvelles matières à sculpter et d'autres formes d'artisanat. Elle pense ainsi améliorer son art, naissant mais déjà suffisamment mature pour subvenir à ses besoins.

Calme et posée, elle exprime toutefois difficilement ses idées et se laisse ainsi entraîner dans des aventures qu'elle préférerait éviter. Attachée à ses amis, elle subit sans broncher mais avec un certain agacement les remarques désagréables de Nahel qui affirme qu'elle dégage une odeur tenace, subtil mélange de vase et de sueur. De quoi cantonner la jeune fille dans son manque d'assurance.

**Possessions** : une tenue complète en cuir de serpent (protection +1), un petit stock d'os et de dents à sculpter ou en cours de réalisation, du parfum à la violette et une robe pour les soirées chics.

**Créatures** : son cheval Artag et un sarbastique.

Merci à Emanuelle

**NAHEL**

**Rang** : aguerri (20)  
**Age** : 20 ans

**Caste** : chasseur  
**Niveau social** : 0

**Origine** : montagne

**Attributs** : Force d4, Agilité d6, Intellect d10, Ame d8, Vigueur d4

**Compétences** : Combat d6, Discrétion d6, Escalade d4, Intimidation d4, Pistage d8, Soins d4, Survie d8, Symbiose d6, Tir d4

**Allure** 6, **Parade** 5, **Résistance** 4, **Apparence** +0  
**Paix intérieure** +2, **Contrôle max** 6

**Atouts** : Forestier, Soigneur et Piège

**Handicaps** : Naï f et Désagréable

**Histoire** : Nahel a quitté ses montagnes du sud pour faire commerce des peaux. Très à l'aise dans la nature il se montre verbalement plutôt désagréable avec ses compagnons et multiplie les remarques acerbes. Il a toutefois bon cœur et n'hésite pas à se porter à leur secours.

Naï f, Nahel tombe dans les rets d'individus mal intentionnés, ce bien souvent en compagnie de Papeeti aussi confiant que lui.

**Possessions** : Nahel est peu attaché aux biens matériels et garde ses escarnais pour des dépenses futures; il voyage ainsi plutôt léger. Il transporte avec lui quelques peaux qu'il troque, un filet et quelques accessoires utiles pour installer des pièges.

**Créatures** : un sniffard, un feuillu et une arbaguêpe.

Merci à Marc

**ARTÉOS**

**Rang** : aguerris (20)  
**Age** : 25 ans

**Caste** : chevalier  
**Niveau social** : 2 (bourgeois)

**Origine** : ville

**Attributs** : Force d10, Agilité d6, Intellect d4, Ame d6, Vigueur d8

**Compétences** : Combat d12, Discrétion d4, Lancer d6, Perception d6, Intimidation d8, Survie d4, Symbiose d4, Tir d6, Tripes d6

**Allure** 6, **Parade** 8, **Résistance** 6, **Apparence** -2  
**Paix intérieure** -1, **Contrôle max** 4

**Atouts** : Nerf d'acier, Maître d'arme et Parade

**Handicaps** : Désagréable et Galant

**Histoire** : Parti à la recherche de la jeune sœur de son seigneur, Artéos a depuis longtemps oublié celui qui l'employait. Il travaille désormais au coup par coup et pense de plus en plus à lui-même. L'appât de l'escarnais devient très fort ce qui n'améliore pas sa paix intérieure.

**Possessions** : d'aspect inquiétant avec sa chitine à pointe (protection +2) et ses armes : antenne de hérissor, carabe de lancer et arbaguêpe.

**Créatures** : fourmi géante (Fifille).

**AUBERÉE**

**Rang** : novice  
**Age** : 18 ans

**Caste** : marchand  
**Niveau social** : 2 (bourgeoise)

**Origine** : prairie

**Attributs** : Force d4, Agilité d6, Intellect d6, Ame d8, Vigueur d6

**Compétences** : Connaissances (Botanique) d6, Communication d8, Discrétion d4, Equitation d4, Lancer d4, Perception d4, Séduction d8, Symbiose d6

**Allure** 6, **Parade** 2, **Résistance** 5, **Apparence** +3  
**Paix intérieure** +2, **Contrôle max** 6

**Atouts** : Séduisante et Evaluation

**Handicaps** : Innocente et Bavarde

**Histoire** : fille d'un chef de village, Auberée se voyait déjà promise au fils du châtelain voisin, un jeune homme terne qu'elle n'aimait pas. Elle a profité du passage de voyageurs pour s'enfuir et gagner la capitale voisine.

Sous ses dehors de jeune écervelée blonde, bavarde (pour ne pas dire grand chose) et plus que jolie, Auberée se montre avisée en affaires et très méticuleuse. Toutefois son cœur d'artichaut risque d'en faire une proie facile pour un grand séducteur.

**Possessions** : des bijoux, des robes élégantes (apparence finale à +4), des articles peu encombrants mais facilement négociables (plumes, dentelles, petits coquillages très appréciés dans le nord) et ses feuilles de comptes.

**Créatures** : une chenicharpe et un scribouillard.

## ***RAINALDIUS***

**Rang** : novice (5)

**Caste** : noble

**Origine** : ville

**Age** : 23 ans

**Niveau social** : 7 (Duc)

**Attributs** : Force dd4, Agilité d6, Intellect d10, Ame d6, Vigueur d4

**Compétences** : Communication d10, Connaissances (Histoire) d8, Equitation d6, Jeu d8, Perception d4, Séduction d6, Symbiose d6

**Allure** 5, **Parade** 2, **Résistance** 4, **Apparence** +3

**Paix intérieure** 0, **Contrôle max** 6

**Atouts** : Charismatique, Leader

**Handicaps** : Lent et Mégalomanie

**Créatures** : un scribouillard et un wwhhiipp apaisant.

## ***LAURÉLIA***

**Rang** : novice

**Caste** : aventurière

**Origine** : savane

**Age** : 19 ans

**Niveau social** : 0

**Attributs** : Force d6, Agilité d8, Intellect d4, Ame d6, Vigueur d6

**Compétences** : Combat d8, Communication d4, Escalade d4, Perception d4, Pistage d6, Séduction d4, Survie d6, Symbiose d8

**Allure** 6, **Parade** 6, **Résistance** 5, **Apparence** 0

**Paix intérieure** -1, **Contrôle max** 8

**Atouts** : Forestier, Acrobate et Amour

**Handicaps** : Kleptomanie, Cupide et Phobie (obscurité)

**Créatures** : un cheval ou un kaï la, un Lémurien radar et quelques pierres vivantes du désert.