

Archétypes des Personnages (v1.5)

Lors de la création d'un personnage vous devez choisir un archétype qui va déterminer ses capacités et, indirectement, son métier.

En plus de ces capacités offertes par ces archétypes vous pourrez ajouter quelques compétences supplémentaires pour personnaliser et compléter votre personnage.

Les armes indiquées incluent les catégories "inférieures" :

- Armes de corps à corps : deux mains > Longue > Courte > Extra-courte
- Armes à distance : Arc/Arbalète > arme de jet
- Armures : Plaque (+heaume) > Cuirasse > Maille (+nasal) > Cuir clouté > Cuir (+bol) ➤
- Boucliers : Grand bouclier > Petit bouclier

De nombreuses compétences sont limités dans le nombre de leur utilisation qui sont représentées par un certain nombre de points. Lors de l'obtention de l'archétype, le personnage possède le nombre de point indiqué entre parenthèses pour les compétences concernées. L'achat de nouveaux points est possible (sauf mention contraire) mais leur cout doit tenir compte du nombre de point fourni par l'archétype. Ainsi un assassin qui achèterait un point de "Stab" devrait payer le cout de son 26ème point et non celui du premier point. Si (0) est affiché à côté de la compétence c'est qu'elle est comprise dans l'archétype mais que les points d'utilisations doivent être acheté avec les points de compétences (cf : règles du jeux)

Liste des Archetypes

Archétypes	Rôles	Page
L'assassin	Elimination, discretion	2
L'artificier	Elimination, combat	2
Le voleur	Discrétion, élimination	3
Le forestier	Discrétion, combat	3
L'initié	Soutien, magie	4
Le médecin	Soutien, commerce	4
L'inquisiteur	Renseignement, combat	5
Le défenseur	Combat	5
L'assaillant	Combat	6
Le forgeron	Artisanat, commerce	6
L'escroc	Commerce	7
Le barbare	Combat	7
Le traqueur	Renseignement, combat	8
L'alchimiste	Artisanat, commerce	9
Le druide	Artisanat, soutien	9
Le marchand	Commerce, renseignement	10

L'assassin



tout problème ses solutions et beaucoup passent par un renouvellement du personnel.

Parfois charmeurs, parfois brutaux, souvent sans pitié, les assassins sont craints. Certains s'enveloppent d'une légende, d'idéaux et se prétendent nobles. Mais on sait très bien que la plupart se contente de quelques pièces d'or et d'une cible...

La vie d'un assassin est souvent solitaire : qui ferait confiance à un homme dont le meurtre est le métier ?

Rôles :

- Discrétion
- Elimination

Equipement :

- Arme extra-courte
- Armure de cuir

Compétences :

- Achèvement rapide
- Backstab (25 points)
- Se cacher dans l'ombre

L'artificier



orque l'on traverse un champ de mine, on maudit celui qui l'a posé et on béni l'ami qui les retire, même s'il s'agit de la même personne.

Préférant ne rien laisser au hasard, les artificiers aspirent à maîtriser le terrain. Pièges et embuscades, ainsi s'exprime leur art du combat. On aura beau dire que ce ne sont que des lâches, mais ce sont souvent les seuls qui reviennent en vie...

Mais qui pourrait vouloir les engager en temps de paix ? De puissants paranoïaques... et leurs ennemis !

Rôles :

- Elimination
- Combat

Equipement :

- Arme longue
- Armure de cuir

Compétences :

- Backstab (10 points, non augmentable)
- Création de pièges
- Désamorçage de pièges
- Premiers soins

Le voleur



alousie, envie... Qui n'a jamais souhaité avoir ce que les autres possèdent ? Il y a la morale, les lois et l'ordre établi, mais les voleurs n'y apportent aucune attention. Ce qu'ils veulent, ils l'obtiennent. Vól à la tire, pickpocket, cambriolage... Tout est bon ! Même le meurtre quand il n'y a pas le choix...

Évidemment personne ne se revendique en tant que tel. Aussi, ils pratiquent toujours un autre métier en couverture... Commerçant, oui, c'est pas trop mal en fait.

Rôles :

- Discrétion
- Elimination

Equipement :

- Arme extra-courte
- Armure de cuir

Compétences :

- Backstab (10 points, non augmentable)
- Lecture/écriture
- Serrurerie
- Vól à la tire

Le forestier (Ranger)



ne promenade en forêt peut parfois mal se terminer, de façon abrupte même, si ce n'est précipité.

Connaissant toutes les astuces pour survivre, se repérer et en fin de compte vivre de la forêt, les forestiers ne sont pas de simples guides. Certains diraient qu'ils font même partie du décors et il faut le reconnaître : si vous souhaitez trouver quelque chose dans les bois, c'est l'un d'eux qu'il vous faut.

Mais forcément, quand vous passez tant de temps en compagnie de la faune et de la flore, les humains et leurs cités vous deviennent étrangères...

Rôles :

- Discrétion
- Combat

Equipement :

- Arc ou arme de jet (choix à faire à la création du personnage)
- Epée longue
- Armure de cuir cloutée

Compétences :

- Camouflage dans les bois
- Cartographie
- Cueillette des plantes
- Effacement d'une piste
- Pistage

L'initié



Magie, forces mystiques, empreinte des dieux... Tant de choses incompréhensibles et pourtant si impressionnantes.

Il en faut du temps pour maîtriser ces forces, et il serait plus juste de parler de vocations lorsque l'on traite des initiés. Même si certains peuvent prétendre disposer d'un savoir illimité, la plupart savent que leur vie ne sera jamais suffisante... Et c'est ce qui les motive le plus !

Même si les gueux en ont peur, il n'empêche qu'avoir un type capable de déchaîner le feu céleste reste appréciable... Même si ce serait un assez mauvais usage de cette puissance.

Rôles :

- Magie
- Soutien

Compétences :

- Identification des objets magiques
- Langage Magique
- Lecture/écriture
- Magie (35 points) (2 points de compétences le point de magie supplémentaire)
- Sorts (4 de niveau 1, 3 de niveau 2 et 2 de niveau 3)

Equipement :

- Arme : Baton

Le médecin



force de descendre dans des terriers pour aller se faire mordre par leurs occupants, les aventuriers reviennent souvent avec de sacrées blessures.

Soyons honnêtes, vous finirez par mourir. Heureusement, les médecins peuvent, peut être, repousser sensiblement cette échéance. Manipulant de redoutables techniques telles que la Chirurgie, la Médecine ou les Drogues, il devraient pouvoir vous garder en vie assez longtemps pour que vous puissiez le payer.

Inutile d'insister sur le fait que si, vous voulez avoir un gars comme ça avec vous !

Rôles :

- Soutien
- Commerce

Compétences :

- Chirurgie
- Lecture/écriture
- Médecine
- Premiers soins
- Alchimie (10 points) (2 points de personnages pour 1 point d'alchimie supplémentaire)
- Points d'achat d'apprentissage des potions (10 points) (uniquement antidote)
- Commerce Niveau 1

Equipement :

- Arme extra-courte
- Armure de cuir

L'inquisiteur (Maitre de la vérité)



mensonges et trahisons sont un fléau pour les grands de ce monde.

Proposant des solutions innovantes et créatives pour pallier à ce problème, les inquisiteurs sont passés maître dans l'extorsion d'information. Que ce soit par des méthodes douces ou, de préférence, fortes, ils finissent inévitablement par savoir ce qu'ils veulent. Bien sûr, si leur victi... patient le sait et survit !

Le consensus habituel : personne ne veut avoir affaire à eux, mais beaucoup auraient pourtant besoin de leur services.

Rôles :

- Renseignement
- Combat

Equipement :

- Arme longues
- Armure de cuir

Compétences :

- Torture (5 points)
- Premiers soins
- Médecine

Le défenseur (Guerrier du mur)



La guerre est une belle tragédie : qui ne ressentirait pas le frisson qui parcourt les hommes lorsque les deux lignes viennent se fracasser l'une sur l'autre.

Il y a deux types de soldats : ceux qui encaissent et ceux qui meurent. Ainsi les défenseurs sont généralement de la première ligne, non pas parce qu'il est commode de les sacrifier, encore que, mais parce qu'il sont les plus aptes à interrompre et bloquer la charge de l'adversaire.

Une armure lourde, un bouclier et un entraînement adéquat les rendent bien plus efficace qu'un mur... Sauf pour y coller une affiche.

Rôles :

- Combat

Equipement :

- Arme longue
- Tout bouclier
- Toute armure

Compétences :

- Puissant (0 points)
- Résistant (8 points)
- Peut faire une défense spéciale en dépensant 3 points de résistance

L'assaillant (Briseur de mur)



Il est une chose que tout le monde a rapidement comprise : il faut tuer pour gagner une guerre.

Et pour y arriver le plus rapidement possible, il faut des hommes entraînés : les assaillants. Certes, on les couvre toujours avec une ligne de conscrits dispensables et rapidement remplacés, mais ce sont eux qui font souvent le gros du travail.

Et croyez moi, vu le matos qu'ils ont sur le dos, vous aussi, vous aurez envie d'être leurs amis !

Rôle :

- Combat

Équipement :

- Arme à deux mains
- Toute armure

Compétences :

- Peut faire des attaques spéciales, qui coûtent 4 points de puissances au lieu de 5 et le brise bouclier est à 2 points de puissances
- Attaque spéciale coûte 4 points de puissance et brise bouclier 2 points
- Puissant (10 points)

Le forgeron



Faire la guerre sans armes, c'est un peu comme une bière sans alcool : le résultat sera inévitablement décevant.

Créateurs d'outils, que ce soit pour le jardinage, la coupe du bois ou la taille des têtes, les forgerons sont des artisans respectés et appréciés. Évidemment, personne ne s'attendait à voir un forgeron offrir le fruit de son travail sans compensation : ce sont des commerçants après tout !

Et quand on voit les tarifs, autant en engager à un à plein temps dans sa troupe ! Rôle :

- Artisanat/Commerce

Équipement :

- Arme courte

Compétences :

- Commerce Niveau 2
- Forge - réparation
- Forge - fabrication
- Gemmologie
- Lecture/écriture
- Commence le GN avec 100 écus

L'escroc



Le travail permet, par la vente du fruit de sa production, d'obtenir de l'argent contre lequel il est possible d'obtenir d'autres biens.

Mais quand on peut avoir cet argent sans travailler, pourquoi s'embêter ? Visiblement les escrocs ont choisis ce mode de vie particulier qui consiste à vendre du rêve, du vent et récolter de l'argent... ou des ennuis. Et ils n'hésitent pas sur les méthodes : falsification, mystification, manipulation...

Finalement, quand on voit les efforts développés qu'ils développent, ne méritent-ils pas leur « salaire » ?

Rôle :

- Commerce

Equipement :

- Arme extra-courte
- Armure de cuir

Compétences :

- Identification des objets magiques
- Commerce Niveau 2
- Contrefaçon
- Gemmologie
- Lecture/écriture

Le barbare



Le combat est un art noble, ou chaque adversaire doit démontrer l'étendue de ses talents ou mourir bêtement.

Nous vous l'accorderons, de prime abord, les barbares ne sont pas vraiment les plus fins des combattants. Mais vous seriez surpris du résultat, surtout si la chair à vif et les tripes à l'air vous font vaciller ou vous donnent la nausée.

Ces rustres restent, généralement, des hommes d'honneur et ils font d'excellents compagnons, tant que vous respectez leurs rites et leurs habitudes...

Rôle :

- Combat

Equipement :

- Arme à deux mains
- Petit boucliers
- Armure de cuir clouté

Compétences :

- Ambidextrie
- Force de la nature
- Résistant (5 points)
- Puissant (5 points)

Le traqueur



orsqu'une personne dérange, on appelle la garde ou un assassin. Mais certains individus ont un don inné pour disparaître et échapper à leur juste destin.

Heureusement, il existe des hommes qui savent les retrouver. Certains les nomment « traqueurs », d'autres « enquêteurs ». Mais le travail est le même : suivre les pistes, trouver l'homme et informer qui de droit.

Mais ces simples informateurs ne sont pas à prendre à la légère : il savent que parfois la proie peut devenir le prédateur...

Rôles :

- Discrétion
- Renseignement
- Combat

Equipement :

- Arme longue
- Arc ou arme de jet (choix à faire à la création du personnage)
- Armure de cuir

Compétences :

- Lecture/écriture
- Se cacher dans l'ombre
- Mémoire des événements
- Point de prestige (3 pts - ne peut pas être augmenté)
- Réseau de receleur : contre de l'argent, achat/vente d'objets volés (coût : 1 pt de prestige)
- Réseau d'informateur : contre de l'argent, obtenez des informations sur la trame du GN (coût : 1 pt de prestige)

L'alchimiste



otions, décoctions, parfums pour belles mères et autres brouilles qui changent de l'or en plombs... L'alchimie est un domaine expérimental souvent amusant.

Mais si souvent sous-estimé, au désespoir des alchimistes. Pourtant tout le monde peut avoir besoin de leurs services : pour l'homme nauséux, un antidote, pour le fier guerrier, une potion de flamme, pour l'assassin, un poison mortel, à l'amant mélancolie, le philtre d'amour...

Bon tout ça a un prix, et la profession regorge de charlatans, mais ça vaut parfois le coup !

Rôles :

- Artisanat
- Commerce

Compétences :

- Reconnaissance des potions
- Commerce Niveau 1
- Alchimie (30 points) (2 points de personnages le point supplémentaire)
- Points d'achat d'apprentissage des potions (30 points) (1 pt de perso le point supp.)
- Gemmologie
- Lecture/écriture
- Commence avec 100 écus au début du GN

Compétences :

- Arme extra-courte

Le druide



es forces indomptables ne manquent pas dans le monde et la nature en regorge.

Nombreux sont les sots qui tentent de s'approprier le pouvoir de la terre, mais les druides l'ont toujours su : on contrôle pas la nature ! Et croyez moi : personne d'autre ne la connaît mieux. On dit qu'ils font de la magie, qu'ils vivent nu dans les bois et qu'ils sacrifient des jeunes femmes les jours de pleine lune...

Mais en fin de compte, vu qu'on ne les croise jamais qui peut vraiment savoir ce qu'ils font ?

Rôles :

- Artisanat
- Soutien

Equipement :

- Arme courte
- Armure de cuir

Compétences :

- Alchimie (15 points) (2 points de personnages pour chaque point supplémentaire)
- Cueillette des plantes
- Premiers soins
- Reconnaissance des potions

Le marchand



out à un prix dans ce monde. Vous avez voué votre vie au négoce.
L'argent et le prestige sont les valeurs qui mènent votre vie.

Rôles :

- Commerce
- Renseignement

Equipement :

- Arme extra courte

Compétence :

- Gemmologie
- Lecture/écriture
- Rentes au niveau 3
- Commerce au niveau 3
- Commence le jeu avec 4 plantes communes
- Points de prestige 2 (2 points de compétences le point de prestige supplémentaire)
- Réseau d'informateur : contre une somme d'argent le marchand obtient des info sur une trame du GN (coût 1 point de prestige)
- Réseau de marchand : contre de l'argent échange une matière première contre une autre (coût 2 points de prestige)
- Réseau de receleur : contre de l'argent possibilité d'achat ou de vente d'objet volée (coût 1 point de prestige)
- Réseau de revendeur : contre de l'argent le marchand peut acheter des objets (magique ; parchemin ; potion ; ...) pour un prix assez élevé (coût 1 point de prestige)

