

## AIDE A LA CREATION DE PERSONNAGE : OPTIONS DE VECU

Une aide de jeu pour Dark Earth par Tanguy le corre

D'après le livre de base de Seconde Edition, le personnage est défini par trois périodes clef de sa vie. Jusqu'à treize ans, sa Nature façonne ses Caractéristiques essentielles et ses Talents fondamentaux (au sens des Traits de la fiche de personnage). De treize à dix-huit ans, sa Fonction dans son Stallite d'origine conditionne ses Connaissances et ses Compétences principales. A partir de dix-huit ans et jusqu'au moment du premier scénario, sa Voie impliquera certains atouts et handicaps. Pour refléter ces choix, la création du personnage est articulée sur ces trois périodes.

Cependant, on peut reprocher au processus décrit un caractère assez impersonnel. L'historique du personnage reste à écrire de bout en bout, sur une base, somme toute très mince, constituée par ces trois choix. Il n'y a, de plus, pas beaucoup d'informations sur la vie quotidienne des Sombre-terriens, permettant de se faire une idée précise du mode de vie des Célestes (le carnet de route qui ouvre le livre de base a le gros défaut d'être exclusivement orienté sur la Marche et l'Obscur, passant complètement sous silence la vie au sein d'un Stallite).

Voici une aide de jeu qui permet d'approfondir un peu ces différents aspects, facilitant l'écriture de l'historique d'une part et favorisant l'immersion en Sombre-terre pour les joueurs connaissant mal l'univers d'autre part : pour chaque étape, il propose un certain nombre d'options d'historique se traduisant par un élément d'histoire personnelle du personnage et quelques points dans différents Traits. Tous ces éléments peuvent bien évidemment être aménagés à votre manière. L'expérience montre que ce système, s'il est plus lourd que l'original, est très apprécié des joueurs (en tout cas des miens).

Deux remarques importantes :

-Pour des raisons personnelles, j'ai apporté pas mal de modifications à la fiche de personnage et à certaines règles. J'ai modifié certains Traits, j'en ai supprimé d'autres, ou regroupé quelques uns sous un seul. D'autre part, j'ai échelonné les Caractéristiques et les Connaissances sur six plutôt que sur quatre. Je donne en première partie une liste des Traits (avec leur description) tels que je les utilise, ce qui vous permettra de comprendre un peu mieux comment tout cela fonctionne et 'd'ajuster le tir' à votre propre vision des choses.

-Je n'ai pas pu achever ce travail : il est et restera encore pour longtemps à l'état de version 'bêta', ce qui explique la concision de certaines rubriques. Celles-ci sont notées en italiques.

Bonne lecture

### PARTIE 1 : DESCRIPTION DES TRAITS

#### Caractéristiques et Capacités :

##### *Agilité : Coordination et motricité*

Acrobaties : Grimpe, saut et acrobaties

Discretion : Déplacement silencieux et camouflage

Natation : Déplacement en milieu aquatique

##### *Hargne : Puissance et instinct*

Bagarre : Agressivité naturelle ou contrôlée

Esquive : Réflexes de retrait, culbutes

Lancer : Jets de précision et de force

##### *Prestance : Port et beauté*

Charisme : Aptitude à se faire entendre en assemblée

Commandement : Structuration des actions combinées

Intimidation : Aptitude à faire peur

##### *Résistance : Solidité physique et métabolique*

Endurance : Résistance aux efforts prolongés ou pénibles

Régénération : Pouvoir de récupération physique

Choc : Tolérance aux chocs métaboliques

Sens : Acuité sensorielle

Orientation : Repérage, pistage et sens de l'orientation

Perception : Réactivité passive aux stimuli

Recherche : Aptitude aux recherches sensorielles systématiques

Trempe : Résolution mentale

Sang-froid : Gestion du stress et de la peur

Vigilance : Aptitude à sortir du sommeil

Volonté : Dépassement physique par la force mentale

**Connaissances et Compétences :**

Bâtisseur : Maîtrise de la technologie

Aéronefs : Pilotage de véhicules volants

Antech : Réutilisation de technologies de l'Avant

Artillerie : Utilisation des pièces d'artillerie (canons à vapeur, courbois et mitraille lourde)

Bateaux : Pilotage de véhicules aquatiques

Bois : Travail et usinage du bois et de l'os

Explosifs : Extraction et raffinage de l'huile, et maîtrise des explosifs

Locomobiles : Pilotage de véhicules terrestres

Lumière : Fabrication de luxances, torches, lampanions et briquets.

Métal : Sélection, fonte, raffinage, moulage et forge des alliages

Pierre : Taille, assemblage et maçonnerie des pierres

Vapeur : Fabrication, entretien et exploitation des machines à vapeur

Vents : Fabrication, entretien et exploitation d'éoliennes et machines à voiles

Verre : Sélection des sables, fonte, soufflage et travail du verre et de la chitine

Fouineur : Sens social

Baratin : Bagout, noyade de poisson par un flot de parole dense et continu

Eloquence : Expression et argumentation en public pour galvaniser ou émouvoir

Empathie : Attention au langage non-verbal pour déceler les émotions

Marchandage : Négociation et argumentation commerciale

Persuasion : Art de la polémique et du débat pour rallier les avis au sien

Représentation : Expression artistique (Chant, musique, théâtre...)

Séduction : Aptitude à attirer l'attention puis trouver les mots pour séduire une personne

Gardien du feu : Arts martiaux

Courtes : Entrailleuse, Katar, Poignards, Tranchoir

Equipementées : Aileron, Basselame, Ecorcheur, Manople

Longues : Flambergue, Fortépée

Moyennes : Falchion, Hache, Palache, Piochard

Hast : Balance, Esponton, Fauchard, Trident

Feu : Arquebuse, Canardier, Mitraille, Mousquet, Pistol ruego, Pistol vapeur, Flammeur

Trait : Arbalète, Arbalète de poing, Arc, Lançat

Spéciales : Chaîneau, Laniard, Faucheur

Projectiles : Boomerang, Disque, Hachette, Dart, Shuriken,

Marcheur : Connaissance de l'Obscur

Chaque compétence décrit les connaissances, les ficelles, les trucs et l'aptitude à la survie dans un milieu donné.

Milieus : Chaos, Déserts, Glaces, Marais, Mers, Montagnes, Mortezones, Noir-nuage, Obscur, Ruines, Souterrains.

Nourrisseur : Sciences du vivant

Cerbères : Empathie, apprivoisement et dressage des cerbères, vulpes, et chacrales

Champignons : Elevage, recherche, collecte et utilisation des champignons

Corps : Médecine générale et chirurgie

Essences rares : Elevage, recherche, collecte et utilisation des plantes et des arbres

Premiers soins : Traitements des hémorragies et contusions, réduction des fractures

Rapazz : Empathie, apprivoisement et dressages des aigles, faucons et hermès

Rats : Empathie, apprivoisement et dressages des rongeurs

Ruego : Elevage, recherche, collecte et utilisation du ruego

Urs : Empathie, apprivoisement et dressages des urs  
Yaks : Empathie, apprivoisement et dressages des yaks et takins

*Prôneur : Savoir livresque*

Adaptés : Us et coutumes des peuplades de l'Obscur  
Avant : Mythes, légendes et éléments d'histoire de l'Avant  
Célestes : Us et coutumes des célestes  
Histoire : Evènements avérés de l'Après  
Intendance : Gestion des besoins et des approvisionnements d'une expédition  
Légendes : Mythes, rumeurs et contes de l'Après  
Lettres : Lecture, écriture et calcul  
Régions : Géographie de Sombre-terre  
Religions : Mythes fondateurs, pratiques et théologies des cultes célestes  
Gaïa : Nature de Gaïa, rituels et pouvoirs des Adeptes  
Runka : Nature des Runkas, organisation de l'Alliance, rituels et pouvoirs des Initiés  
Shankr : Comportement et pouvoirs des Shankréatures, Konkal (?), alliés du Shankr

## **PARTIE 2 : L'ENFANCE**

### **1 : Nature :**

Répartir 12 points dans les Caractéristiques et 5 points dans les Capacités. Puis, appliquer les modificateurs de Nature. Notons que ceux que je propose sont différents de ceux indiqués dans le livre de base :

Homme : Pas de modificateur

Radieux : Prestance + 1, Trempe + 1, Résistance - 1, Hargne - 1.

Sombre-fils : Prestance - X, Trempe - X, Résistance + X, Hargne + X. 'X' représente la valeur du niveau de Contamination, soit 1 ou 2 au choix du joueur. Généralement, je n'autorise que le niveau 1 de contamination.

### **2 : Famille :**

Elle peut être créée au choix du joueur, ou bien aléatoirement :

-Père vivant si au moins un succès sur 3D, Mère vivante si au moins un succès sur 2D.

-Taille de la fratrie (survivante) : Nombre de succès sur 6D.

-Grand-parents survivants : Nombre de succès sur 2D.

-Oncles et tantes survivants : Nombre de succès sur 9D.

-Pour chaque oncle ou tante, autant d'enfants que de succès sur 6D.

-Pour chaque membre de la famille ainsi créée, lancer 1D : 1=Bâtisseur, 2=Fouineur, 3=Gardien du feu, 4=Marcheur, 5=Nourrisseur, 6=Prôneur.

Il faut ensuite définir les membres de la famille (de 1 à 3) qui ont eu le plus d'influence sur l'éducation du personnage (classiquement, le père, la mère, un grand-parent ou l'aîné(e) de la fratrie, mais il peut également y avoir un très proche ami de la famille). Répartir 3 points dans les Connaissances des Castes de ces personnages. Ceci simule l'imprégnation du personnage par ses tuteurs.

### **3 : Vagabondages :**

A quelques rarissimes exceptions près, les enfants des Célestes restent de véritables va-nu-pieds jusqu'à l'âge de 12 ans, âge à partir duquel ils débutent leur formation au sein d'une Caste. Choisir ou tirer au sort 5 Options de Vécu dans la table suivante, noter les expériences décrites et les augmentations correspondantes (quand la valeur de l'augmentation n'est pas précisée, elle est de +1).

A tué un adversaire en duel (Hargne)

Accompagne souvent un grand frère milicien dans ses rondes (Recherche, Armes moyennes, Lumière)

Ami tué sauvagement sous ses yeux par un gang (Trempe)

Apprentissage autodidacte de la lecture (Prôneur, Lettres, Obscur)

Arracheur de dents (Premiers soins, Métal, Intendance, Baratin)

Assembleur de petits mécanismes pour les Bâtisseurs (Métal, Vapeur, Lettres, Intendance)

Assistant occasionnel d'un berger (Yaks, Rueg, Obscur, Armes d'hast)

Chapeauté par un Marcheur qui l'a pris en affection (Marcheur, Obscur ou Ruines, Armes d'hast)

Coups de main aux cultivateurs pendant les récoltes (Endurance, Rueg, Intendance)

Endetté auprès d'un gang dont il a été la cible (Discrétion, Marchandage, Baratin)  
 Enfance avec des amis acrobates dans un cirque (Agilité)  
 Enfant de chœur pour un missionnaire (Religions, Eloquence, Représentation, Shankr)  
 Expéditions comme porteur dans les abords (Endurance, Obscur, Ruines)  
 Fasciné par les harangues des Prôneurs (Fouineur, Religions, Eloquence)  
 Guetteur pour un laboratoire clandestin (Sens)  
 Habitué aux bagarres de rues (Bagarre, Discrétion)  
 Informateur pour un Gardien du feu qui lui a appris quelques "trucs" (Gardien du feu, Esquive)  
 Interruption d'un cambriolage (Sang-froid, Une arme, Baratin)  
 Invaincu au bras de fer... au moins selon la rumeur (Intimidation, Eloquence, Un contact)  
 Lien de proche parenté avec un sourd-muet (Recherche, Empathie, Représentation)  
 Longue liaison avec un(e) Antéquaire (Antech, Avant, Bois, Régions)  
 Magouilleur pour les Marcheurs dans les haltes (Marchandage, Intendance, Verre, Champignons)  
 Membre d'appoint d'une milice de quartier (Lancer, Armes courtes ou équipementées, Huile)  
 Membre d'une famille bourgeoise (Commandement, Séduction, Lettres)  
 Meneur de son groupe de copains (Prestance)  
 Négociation de l'expropriation de la famille pour des grands travaux (Prôneur, Lettres, Marchandage)  
 Plusieurs mois de vie dans une baraque infestée de rats (Perception, Rats, Projectiles)  
 Recueil et soins des animaux blessés et malades (Nourrisseur, Empathie, Premiers soins)  
 Récupéré à moitié mort dans l'Obscur à la suite d'un pari stupide (Marcheur, Orientation)  
 Recycleur pour les habitants de son quartier (Bâtitseur, Marchandage, Une compétence au choix)  
 Seul survivant d'une famille morte lentement d'une maladie incurable (Résistance)  
 Sommeil léger (Vigilance, Gaïa, Célestes)  
 Travail dans les mines (Endurance, Orientation)  
 Veille des mourants (Légendes, Empathie, Religions, Corps)

### **PARTIE 3 : L'AGE ADULTE**

#### **1 : Fonction :**

La Caste du personnage conditionne les principales Connaissances et Compétences pour lesquelles il a été formé. Voici les augmentations automatiques liées à ce choix :

**Bâtitseur** : Commandement+1, Bâtitseur +3, 1 point de Caractéristique, 3 points de Capacité, 3 points de Connaissance (Sauf Bâtitseur), 25 points de Compétences (Dont 15 en Bâtitseur (maximum : 4), et pas plus de 5 points dans une même Connaissance (maximum : 3)).

*Possessions* : Trousse à outils, nécessaire d'écriture, une arme de contact au choix, un objet de l'Avant d'utilité inconnue, 500 lux.

**Fouineur** : Agilité+1, Discrétion+1, Acrobaties+1, Esquive+1, Fouineur +3, 2 points de Caractéristique, 3 points de Capacité, 25 points de Compétence (Dont 10 en Fouineur (maximum : 4), moins de la moitié du reste dans une même Connaissance (maximum : 2)).

*Possessions* : Deux armes courtes ou équipementées, ou une arme moyenne, une fiole de poison de lame (Virulence 2, Période 1 tour, Dispersion 1) ou du matériel d'escalade, vêtements chauds en peau de rats (indice 1), 100 lux.

**Gardien du feu** : Hargne+1, Bagarre+1, Esquive+1, Choc+1, Intimidation+1, Gardien du feu +3, Marcheur+1, 2 points de Capacité, 3 points de Connaissance (Sauf Gardien du feu), 20 points de Compétence (Dont 8 en Gardien du feu (maximum : 4), 8 entre Prôneur et Marcheur (maximum : 3)).

*Possessions* : Deux armes dont une de contact au choix, une pièce d'armure (indice 2), 400 lux.

**Marcheur** : Résistance+1, Sang-froid+1, Vigilance+1, Orientation+1, Natation+1, Marcheur +3, 1 point de Caractéristique, 4 points de Capacité, 1 point de Connaissance (Sauf Marcheur), 15 points de Compétence (Dont 8 en Marcheur (maximum : 4) et 6 en Gardien du feu, Nourrisseur et Prôneur).

*Possessions* : Vêtements chauds (indice 1), filtre (indice 1), éclairage (indice 1), une arme moyenne, longue ou d'hast au choix, 200 lux.

**Nourrisseur** : Nourrisseur +3, 1 point de Caractéristique, 8 points de Capacités, 2 points de Connaissance (Sauf Nourrisseur), 20 points de Compétence (Dont 8 en Nourrisseur (maximum : 3))

*Possessions* : Trousse de soins, une arme de contact au choix, un cerbère ou un rapazz ou des graines de plantes rares, 300 lux.

Prôneur : Prestance+1, Charisme+1, Volonté+1, Prôneur +3, Fouineur+1, 2 points de Capacité, 2 points de Connaissance (Sauf Prôneur), 25 points de Compétence (Dont 12 en Prôneur (maximum : 4) et 6 en Fouineur (maximum : 3))

*Possessions* : Vêtements de bonne qualité, nécessaire d'écriture, éclairage (indice 1), livre de culte, 300 lux.

## **2 : Stallite :**

*Chaque Stallite offre des opportunités différentes aux membres des différentes castes. Chacun d'entre eux est décrit succinctement dans la liste correspondante. Cette description devrait suffire à en choisir un en bonne connaissance de cause.*

*Une fois choisi un Stallite, suivant la Caste du personnage, celui-ci obtiendra des augmentations dans différents domaines, liées à la culture propre de la Caste au sein de ce Stallite.*

## **3 : Expérience :**

Au cours de sa carrière, le personnage a vécu beaucoup d'événements liés à son travail. Ce vécu, typique de la Caste a pu être une source de savoir et de savoir-faire. Choisir ou tirer au sort 5 Options de Vécu dans la table correspondant à la Caste du personnage, noter les expériences décrites et les augmentations correspondantes.

### Bâtitseur :

Architecte (Lettres, Pierre, Métal, Verre)  
Artificier (Explosifs, Lumière, Vapeur, Champignons)  
Assistant aux veneurs (Cerbères, Yaks ou Urs, Armes d'hast, Corps)  
Auteur d'un chef d'œuvre (Bâtitseur, Réputation + 10)  
Chef de chantier (Intendance, Pierre, Marchandage, Persuasion)  
Chercheur en bibliothèque (Prôneur, Antech, Essences rares)  
Création des défenses du stallite (Artillerie, Huile, Armes de trait, Vapeur)  
Equipement de la milice (Gardien du feu, Métal, Artillerie)  
Fabriquant d'automates (Vapeur, Vents, Antech, Verre)  
Fabricant de sources de lumières (Lumière +2, Huile, Runkas)  
Forgeron (Métal +2, Verre, Une arme)  
Ingénieur (Lettres +2, Pierre, Verre)  
Inventeur d'un nouveau procédé de fabrication (Vapeur, Antech, Réputation +5, Histoire)  
Maçon (Endurance, Pierre +2)  
Manutentionnaire (Endurance, Pierre, Explosifs)  
Membre d'une équipe d'airgonauts (Vents +2, Aéronefs, Vapeur)  
Mineur (Orientation, Escalade)  
Négociateur des prix de la main-d'œuvre (Charisme, Marchandage, Eloquence)  
Nombreux accidents de chantier (Régénération, Esquive)  
Ouvrier de chantiers suspendus (Escalade, Vents, Religions)  
Participation à plusieurs expéditions d'antéquistes (Marcheur, Avant, Lumière)  
Pilote de locomobiles expérimentales (Locomobiles +2, Vapeur, Antech)  
Protection d'un chantier sensible (Perception, Une arme +2)  
Restructuration de champs et de champignonnières (Rueg, Champignons, Pierre, Bois)  
Vitrier (Verre +2, Huile, Runkas)

### Fouineur :

Approché par le Konkall (Empathie, Shankr, Avant, Histoire)  
Artiste de cirque (Escalade, Rats, Représentation)  
Assassin (Discrétion, Armes courtes ou équipementées +2)  
Auxiliaire de la milice (Gardien du feu, Bagarre)  
Camelot (Fouineur, Intendance, Lettres)  
Chef de bande (Comandement, Sang-froid)  
Ferrailleur et recycleur (Métal, Antech, Verre, Bois)  
Gladiateur clandestin (Hargne)  
Guide urbain pour les marcheurs (Célestes +2, Régions, Légendes)  
Homme à tout faire d'un convoi (Endurance, Marcheur)  
Meneur de grèves (Prestance)

Milicien de quartier (Bagarre, Deux armes)  
Négociateur des prix de la main d'œuvre (Empathie, Marchandage, Un matériau, Une énergie)  
Organisateur de combats (Baratin, Représentation, Intendance, Armes courtes)  
Ouvrier agricole (Rueg +2, Champignons, Rats)  
Ouvrier bâtisseur (Un matériau +2, Un matériau, Une énergie)  
Pilleur de ruines (Ruines, Antech, Obscur, Métal)  
Pleureur à louer lors des funérailles (Volonté, Empathie, Religions)  
Racketteur (Intimidation, Baratin, Célestes)  
Raffineur de drogues et d'alcools illégaux (Choc, Rueg, Champignons)  
Ramasseur de neige (Endurance, Vapeur, Premiers soins)  
Syndicaliste notoire (Charisme, Persuasion, Intendance)  
Tatoueur et rebouteux (Premiers soins +2, Essences rares, Réputation +5)  
Traqueur de vermine (Agilité)  
Voleur à la tire (Discrétion, Escalade)

#### Gardien du feu :

Arrestation spectaculaire d'un dangereux criminel (Escalade, Réputation +10)  
Blessure de guerre au visage (Prestance -1, Trempe, Intimidation (max :7), Réputation +10)  
Chargé du recrutement des fouineurs (Bagarre, Célestes, Armes courtes)  
Chef huilier (Huile +2, Métal, Verre)  
Défenseur sur les remparts (Recherche, Une arme, Shankr)  
Enquêteur (Célestes +2, Séduction, Empathie)  
Espion des services secrets (Discrétion, Shankr, Baratin)  
Formation dans un avant poste (Marcheur, Armes d'hast, Religions)  
Fréquentes gardes des hauts quartiers (Religions, Histoire, Rapazz, Lumière)  
Garde d'élite (Armes longues +2, Religions, Runkas)  
Garde de bocages sensibles (Recherche, Rueg, Champignons)  
Instructeur (Charisme, Eloquence, Une arme)  
Longue lutte contre des monstres (Trempe)  
Membre d'une unité prestigieuse (Armes à feu, Armes longues ou moyennes, Réputation +10)  
Milicien dans les bas quartiers (Intimidation, Fouineur)  
Officier du rang (Hargne)  
Participation à la construction de machines de guerre (Bâtisseur, Armes à feu, Intendance)  
Participation à une purge dans les abords (Obscur, Ruines ou Déserts, Adaptés, Huile)  
Protection d'une expédition de Nourrisseurs (Obscur, Un végétal, Premiers soins, Un animal)  
Protection d'un convoi d'antéquistes (Endurance, Ruines, Avant)  
Ravitaillement des avant-postes avec un chasseur (Orientation, Obscur, Armes d'hast)  
Soigneur de la patrouille (Sang-froid, Premiers soins, Corps)  
Supervise un chantier de rénovation des défenses (Artillerie, Pierre, Intendance, Vapeur)  
Traque de Maraudeurs (Recherche, Obscur, Une arme)  
Vigilant dans les abords (Volonté, Chaos ou Déserts ou Marais ou Ruines, Rueg)

#### Marcheur :

Apprenti d'un marcheur de légende (Marcheur, Un contact +2)  
Apprentissage sur lui-même des soins (Choc, Volonté, Premiers soins, Vie -1)  
Approvisionnement pour une expédition (Intendance, Marchandage, Lettres)  
Balisage d'une route après un effondrement (Orientation, Régions, Obscur ou Désert ou Chaos ou Marais)  
Clandestin dans un stallite (Discrétion, Célestes, Baratin)  
Confident de malades dans un lazaret (Premiers soins, Légendes, Régions, Mortezones)  
Conteur (Légendes, Histoire, Représentation, Religions)  
Convoi d'une expédition d'antéquistes (Antech, Ruines, Avant, Régions)  
Convoi de diplomates (Obscur, Régions, Religions, Histoire)  
Copilote dans un convoi (Sang-froid, Locomobiles, Vapeur)  
Découvreur d'un raccourci sur une route connue (Orientation, Obscur ou Désert ou Marais, Réputation +5)  
Expédition de récupération avec des Nourrisseurs (Souterrains, Champignons, Yaks, Premiers soins)  
Explorateur (Trempe)  
Garde du corps d'un Prôneur (Perception, Une arme, Religions)  
Guide de marchands dans les haltes (Fouineur, Célestes, Intendance)  
Immobilisé plusieurs jours dans un Bourbier (Résistance)

Isolé du convoi après une embuscade d'un monstre (Endurance, Orientation)  
Long combat contre des monstres (Bagarre, Une arme, Shankr)  
Mécanicien occasionnel (Métal, Vapeur, Huile, Vents)  
Messager (Discrétion, Esquive)  
Première sortie sans guide (Volonté, Obscur, Déserts)  
Séduction d'un(e) bibliothécaire pour voir des cartes (Charisme, Séduction, Lettres)  
Survivant d'un convoi... avec le matériel (Endurance, Marchandage, 500 lux)  
Traqué plusieurs jours par des brouilles (Natation, Vigilance)  
Voyage avec des chasseurs de lumière (Lumière +2, Huile, Verre)

#### Nourrisseur :

Administration du ravitaillement d'une mine (Intendance, Rueg, Persuasion, Vapeur)  
Berger de yaks dans les abords (Yaks +2, Obscur, Armes d'hast)  
Boucher (Sang-froid, Corps, Armes courtes)  
Chargé de la sélection et du stockage des semences (Rueg +2, Champignons, Essences rares)  
Chargé d'une étude sur les lucilles (Lumière, Verre, Lettres, Histoire)  
Chasseur (Orientation, Obscur, Armes de trait)  
Combat contre un monstre lors d'une expédition (Esquive, Une arme, Shankr)  
Concepteur d'une trousse de soins plus pratique (Un contact Marcheur +2, Réputation +10)  
Dressage d'animaux de combat (Cerbères +2, Premiers soins, Célestes)  
Engagé pour s'occuper d'oiseaux sacrés (Rapazz +2, Religions, Lumière)  
Etude de boutures et croisements importés d'autres stallites (Essences rares +2, Régions, Gaïa)  
Expédition d'appropriation d'animaux sauvages (Empathie, Urs, Cerbères, Une arme)  
Expédition de récupération dans une champignonnière naturelle (Champignons +2, Souterrains, Régions)  
Gardien des réserves de nourriture pendant une famine (Perception, Une arme, Cerbères)  
Guérisseur d'une expédition (Marcheur, Premiers soins, Corps)  
Inventeur de médicaments, de cures et de parfums (Essences rares +2, Champignons, Lettres)  
Maître d'un refuge pour les animaux blessés (Cerbères, Rapazz, Premiers soins, Empathie)  
Médecin spécialisé (Corps, Premiers soins, Baratin, Lettres)  
Montreur d'animaux d'un cirque itinérant (Cerbères, Urs, Représentation, Empathie)  
Préserveur (Essences rares, Rueg, Champignons, Adaptés)  
Pris en apprentissage par un veneur renommé (Deux animaux, Un contact, Réputation +5)  
Soigneur d'urgence sur un chantier (Sang-froid, Corps, Baratin)  
Supervise les rénovations dans une champignonnière (Champignons, Pierre, Intendance, Persuasion)  
Testeur de grenadions à base de champignon (Résistance, Choc -1, Endurance)  
Vendeur sur un marché (Charisme, Eloquence, Marchandage)

#### Prôneur

A failli devenir garde d'élite (Choc, Gardien du feu)  
A fait lui-même connaissance avec l'Obscur (Orientation, Marcheur)  
A pris conscience après coup d'avoir été manipulé par le Konkall (Baratin, Histoire, Shankr)  
Animateur de débats de quartier (Charisme, Eloquence, Célestes)  
Archiviste pour des antéquaires (Lettres, Avant, Légendes, Adaptés)  
Aumônier des Gardiens du feu (Esquive, Une arme, Religions)  
Chargé d'une étude sur l'architecture sacrée (Pierre, Verre, Histoire, Runkas)  
Chargé de la constitution d'une collection d'insectes (Adaptés, Lumière, Verre, Lettres)  
Chroniqueur d'un groupe de cartographe (Marcheur, Régions, Lettres)  
Cible de plusieurs tentatives de corruption (Volonté, Religions, Shankr)  
Contraint pour pénitence à prier en équilibre instable (Escalade, Runkas, Religions)  
Erudit (Lettres, Avant, Histoire)  
Espion dans les tavernes et assommoirs (Fouineur, Shankr, Armes courtes)  
Explique les coutumes du stallite aux réfugiés des haltes (Obscur, Eloquence, Célestes, Adaptés)  
Interprète et confidant d'aveugles (Recherche, Empathie, Religions)  
Médecin rituel... aidé de quelques potions (Intimidation, Religions, Premiers soins)  
Mission diplomatique dans un stallite proche (Orientation, Obscur, Persuasion)  
Missionnaire (Fouineur, Réputation +10)  
Moine dans les abords (Trempe)  
Ouvrier copiste et enlumineur dans un atelier (Lettres +2, Représentation, Légendes)  
Prêtre ouvrier (Charisme, Métal, Vapeur)

Spécialiste du ‘mur’ pendant le noviciat (Escalade, Discrétion)  
Théologien (Religions +2, Runkas, Shankr)  
Travail sur les liens entre l’histoire sainte et les mythes (Histoire, Avant, Légendes, Runka)  
Victime d’une tentative d’assassinat (Esquive, Bagarre)

## **PARTIE 4 : LA MATURETE**

### **1 : Voie**

A la suite de la Grande Révélation, des courants idéologiques se sont singularisés et ont émergé de la masse, puis ont contaminé l’essentiel des stallites de Roke, Solaria et Asia. Le personnage adhère à l’une de ces idéologies qui lui ouvre certains avantages particuliers.

Ces avantages sont abondamment décrits dans le livre de base, il n’est donc pas nécessaire de les reprendre ici.

### **2 : Voyages :**

*A la suite de la Grande Révélation, puis de l’émergence des différentes Voies de Sombre-terre (auxquelles vous avez pris part), le personnage a réalisé quelques Marches dans l’Obscur, toutes liées ou marquées par la toute jeune Ere du Contact. Choisir une Marche parmi différents profils d’expédition. Ces expériences affinent certains domaines plus ou moins liés à la Marche.*

### **3 : Contacts :**

Lors des précédentes aventures du personnages, il a eu l’opportunité de rencontrer et de sympathiser avec des personnes importantes ou non, mais dont l’influence dans un lieu ou une communauté donnée peut être un soutien non négligeable. Choisir jusqu’à 5 contacts dont les localisations géographiques sont compatibles avec les pérégrinations du personnage, puis répartir 10 points entre eux (maximum : 3). Un score zéro dans un Contact signifie que le personnage a pris contact avec la personne mais qu’il n’a pas encore sympathisé, ce qui pourra changer avec le temps.