

LE MARCHEUR JOVIAL

Une aide de jeu pour le Tour de Sombre-Terre par Pierre Mauger

Un peu d'histoire...

En apparence, Jovial suit la Voie de l'Homme. En vérité, il connaît mal ce réseau et ne s'en soucie guère. En effet, Jovial est un Initié de la Maison Rharck, dont il est l'un des Princes de la lumière, et sert donc les Runkas. Sa couverture a été percée il y a quelques années par un groupe de Sarkesh qui le poursuivent un peu partout dans ses déplacements.

Jovial naît à Okhaen, qu'il quitte rapidement à l'adolescence. Après un long périple via Nâh, Phénice, Drôn et Mycos, il rencontre Rharck et devient Initié de la Maison Rharck, avec mission de localiser les repaires des Seigneurs du Fléau. Afin de cacher son engagement, il choisit de prendre la couverture bien pratique de la Voie de l'Homme et entre dans la Compagnie des Semeurs. Pourchassé par les Sarkesh, il revient vers Okhaen avec sa femme, Guinée, pensant que personne ne connaît

ce Stallite, dont il n'a jamais parlé à personne. A la tête d'un groupe d'Antéquaires auxquels il a fait croire à de fantastiques ruines de l'Avant, il pénètre dans la Jungle Noire, car elle correspond aux informations qu'il a pu rassembler sur Douleur. Malheureusement, cette expédition conduit à la mort de ses hommes et à la contamination de Guinée. En arrivant à Okhaen, il apprend sa découverte par Izmir. Il rencontre alors Lucéphore et Saphon, auprès desquels il trouve le soutien nécessaire à son projet impensable d'expédition autour de Sombre-Terre, commençant par un plan pas très honnête visant à sortir Guinée des enfers.

Jovial est un bon comédien. Il joue de ce don pour cacher son allégeance, n'utilise ses pouvoirs qu'en dernier recours, camoufle son aura. Il enquête sur les Seigneurs du fléau et fait régulièrement son rapport à Rharck ou à ses fils.

En termes techniques...

Caractéristiques et Talents :

	<u>Agilité : 2</u>
Camoufler : 1	
	<u>Force : 2</u>
Lancer : 1	
	<u>Hargne : 2</u>
Supporter : 1	
	<u>Mouvement : 2</u>
	<u>Prestance : 4</u>
Influencer : 1, Séduire : 1	
	<u>Résistance : 3</u>
Régénérer : 1	
	<u>Sens : 2</u>
S'orienter : 1	
	<u>Trempe : 3</u>
Motiver : 1, Résister : 1, Surmonter : 1	

Connaissances et Compétences :

	<u>Arts Martiaux : 2</u>
Micropistol : 1, Luxance de combat : 1	
	<u>Communication : 3</u>
Baratin : 2, Eloquence : 1, Empathie : 1, Marchandage : 1, Représentation : 1	
	<u>Erudition : 4</u>
Légendes : 1, Religion : 1, Roke : 1 et Solaria : 1, Runkas : 1, Shankcréatures : 3	
	<u>Survie : 2</u>
Végétaux : 1, Déserts : 1, Mortezones : 1, Ruines : 1, Chaos : 1, Marais : 1, Montagnes : 1, Premiers Soins : 1	
	<u>Techniques : 1</u>
Corps : 2, Crochetage : 2, Darkessence : 2	

Armes :

Un rasoir : Dommages-1

Une Luxance de combat : Dommages +0, Défense +1. Spéciaux : Empaler (Voir Esponton) et Brûler (tous les dés dans l'attaque, les dommages reçus ce tour avant l'encaissement se poursuivent le tour suivant après division par deux)

Un Micropistol caché dans le manche d'un stylo à encre en métal, de la poudre et trois balles

Armure :

Vêtements de Marcheur renforcés en fourrures et cuir tanné : Protection complète de 2.

Ressources :

Vie : 13, Energie : 7, Energie Runka : 11, Renommée : Rang 2-Réputé (60 points)

Possessions :

Un sac à dos, deux Portefaix et une cordelière

Des vêtements de Prôneur de bonne qualité soigneusement pliés : Protection 1 contre le froid

Des rations de voyage pour une semaine

Une outre de 5 litres en peau de Razorbak

Une mappemonde fractionnée en deux

Un petit coffret cadénassé contenant 1700 lux.

Un nécessaire d'écriture

Un carnet de notes personnel

Un livre du culte de Solaar

Le carnet des pauv'blagues du Marcheur Jovial

Du matériel de chirurgie

Du matériel de crochetage

Du savon et un miroir

Un briquet à rueg, un Incandescent et six fioles d'huile de rueg.

Les surprises de la Maisons Rharck...

Le Talisman Runka

Greffé au nombril, cette gemme d'Archessence Runka du Stellaire Markab donne accès à différents pouvoirs.

Un pot de quatre Troublidés :

Ces champignons ont la propriété d'effacer de sa mémoire les dernières heures de la vie de la victime.

Un pot de deux Ronge-murailles :

Ces champignons détruisent toutes sortes de surfaces sur lesquelles ils sont posés.

Une Plante de puissance :

Cette plante améliore passagèrement les capacités physiques du consommateur. Cet effet est couplé à un effet hallucinogène.

Six Ridopakes :

Ces grenades produisent un rideau opaque qui peut servir à couvrir une fuite par exemple.

Les pouvoirs Rharck :

Camoufler son aura : Comme son nom l'indique, ce pouvoir permet à l'Initié Rharck de cacher son allégeance.

Guérir d'une sombre contamination : Comme son nom l'indique, ce pouvoir permet de guérir la cible d'une contamination par le Shankr.

Les pouvoirs Stellaires :

1 : Orion (Vérité) : Sens du danger, Conscience cosmique, Détecter les auras

2 : Aldebaran (Foi) : Persuasion, Volonté de Fer

3 : Altaïr (Courage) : Face au Shankr, Surmonter la douleur

4 : Sirius (Sagesse) : Télépathie Active