

Aide de jeu pour *Élestria*, le jeu de rôle

Auteur : Sylvain Garnier

Sur une idée de : Franck Garnier alias Aura d'Azurie

Introduction

Lors de la création de votre personnage, il peut être assez intimidant de trouver un vécu, concept ou Crédo pour votre Adepté.

Ici, nous vous proposons 5 pistes de Credo et/ou professions particulières pour vous accompagner dans les 8 étapes (cf. *Aventures en Élestria*, chapitre 1 page 10) qui donneront naissance à votre avatar de papier pour vivre de magnifiques aventures dans le monde d'*Élestria*. Chaque chapitre se propose donc de vous donner un thème fort pour vous inspirer.

Professions particulières

- **Les Arpenteurs** : ces Adeptes, le plus souvent des Extérieurs, passent leur vie à explorer les mondes au-delà des Iris, peut-être pour retrouver le leur.
- **Les conteurs des étoiles** : des Adeptes qui parcourent le monde, de communautés en communautés pour raconter leurs histoires et en vivre de nouvelles.
- **Les Kintsugis** : des artisans qui réparent l'âme des objets (et parfois, des personnes) en conservant leurs histoires pour le plus grand bonheur de leurs propriétaires.
- **Les Nuages imaginaires** : Adepté artiste et libre, vous intégrez un réseau d'artistes/espionnes qui ne cherchent pas le pouvoir mais plutôt à faciliter la vie aux esprits libres, aux amoureux comme aux artistes.
- **Le Taha'iri** : Adepté d'une « île lointaine », vous avez quitté votre foyer pour réaliser le voyage d'une vie, un périple de découvertes d'un monde qui vous est encore largement inconnu.

Généralités

Chaque chapitre comprend la trame suivante :

- **Histoire** : le contexte de ce Credo/profession particulière
- **Organisation & objectifs** : le nom de l'organisation dont dépend l'Adepté et l'objectif final de celle-ci.
- **Conseils de création** : quelques conseils ou pistes pour encourager votre imagination
- **Avantages / désavantages conseillés** : propositions d'aides à la création

- **Graines d'aventures** : ce paragraphe offre des pistes de création pour votre personnage en lien avec votre MJ. Cela va lui permettre de l'intégrer dans vos aventures pour une plus grande immersion.

Les Arpenteurs

Remarque : il faudra bien discuter avec votre MJ et votre groupe de PJ pour choisir cet archétype qui orientera de manière significative vos parties.

[Histoire]

La sensation était toujours aussi étrange. Elle adorait cette émotion, cette adrénaline qui l'envahissait lorsqu'elle traversait ces portails vers l'inconnu. L'autorisation d'user d'Iris officielles étaient bien trop difficiles à obtenir.

Elle devait faire comme chaque Arpenteur : se préparer à tout pour vivre l'exceptionnel. Chaque monde était différent. Leurs histoires, leurs environnements, leurs populations ainsi que leurs technologies.

Cela faisait bien 5 ans qu'elle avait rejoint les Arpenteurs. À l'époque, elle n'était qu'une petite Chevalière de Métalia.

Le printemps coure vers l'été. Esméralda est de garde dans une ruelle sans intérêt. Personne ne l'avait jamais considérée, à cause de sa petite taille. C'est ce jour-là qu'elle le vit. Vif comme l'éclair, cet Adeptes qui se révélera être son mentor, coure à toute allure avant de se jeter contre un mur et de disparaître. Elle s'était alors avancée. L'endroit banale scintillait doucement. La surface du mur de pierre semblait ondulée légèrement comme les rides sur l'eau d'un lac. Elle hésita. Devait-elle vivre cette vie monotone et morne aux services de supérieurs incapables ou devait-elle tenter l'aventure ? Elle n'eut aucun remord et plongea. Et vous, qu'auriez-vous fait ?

[/Histoire]

Histoire

Ce doit être peu après l'arrivée des Oracles du Métal que les premiers Arpenteurs virent le jour. D'abord simple Guilde, ces Adeptes voulurent en savoir plus, non sur ceux qui venaient d'arriver sur Élestria, mais sur les mondes qui les avaient vu naître.

La Guilde devint puissante et possédait même un réseau d'Iris sous son autorité et sa protection. Néanmoins, suite à la Grande Catastrophe, la Guilde fut dissoute par la Convergence avec la création de l'Aemaeth. Peu après, la Régence renforça sa traque de ces Arpenteurs qu'elle considérait comme déviant et corrompu.

Organisation & objectifs

Malgré ce terrible coup porté à l'organisation, celle-ci vit toujours. Clandestine, elle laisse désormais le destin ou Élestria, elle-même, initier de simples Adeptes à devenir Arpenteurs et à rejoindre le mouvement. Tout Élestrien et tout Extérieur peut devenir un Arpenteur, peu importe sa Voie majeure ou son Être.

Le but de l'organisation n'est plus de gérer les aller-venus par les Iris. Son véritable objectif est de réaliser une cartographie complète de toutes les Iris et des mondes au-delà. Avec l'aide de nombreux Magoss qui l'ont rejoint, l'organisation dispose d'Élestriens capables de réparer ou d'ancrer les Iris les plus instables.

Un Arpenteur rejoint l'organisation en prenant le risque de traverser sa première Iris. Cette dernière apparaît le plus souvent de manière spontanée auprès des Adeptes les plus aventureux qui regrettent leur vie monotone. Après ce voyage initiatique, le novice va parcourir de nouvelles Iris et se faisant, va croiser d'autres membres des Arpenteurs et rejoindre officiellement l'organisation.

Chaque Arpenteur garde précieusement pour lui sa première aventure, le plus souvent un voyage initiatique entre mythe et réalité.

Conseils de création

Tous les Adeptes et Êtres peuvent rejoindre les Arpenteurs. Les Adeptes du Vide ont néanmoins un net avantage notamment grâce à leur capacité pour utiliser leurs compétences quel que soit l'époque. Ces aventuriers sont soumis à de rudes épreuves et doivent sans cesse composer avec un environnement dont ils ne connaissent pas grand-chose. Une grande Inspiration ainsi qu'une forte Persévérance peuvent offrir un sursis bienvenue en Fatigue et Blessure.

Le Crédo pourrait être astucieux, explorateur ou survie.

La Magie peut également permettre à un Arpenteur de réparer une Iris ou de compléter les pouvoirs élémentaires qui lui manquent.

L'Adepté peut également être un Extérieur (*cf. Aventures en Élestria, chapitre 14*).

Avantages / désavantages conseillés

- **Amical**
- **Ascète**
- **Banni par les Gardiens** : vous avez été banni par les Gardiens pour avoir amener avec vous de terribles secrets. Votre vie se déroulera désormais hors d'Élestria.
- **Dérangeant** : lors de votre voyage initiatique, vous avez atrocement souffert et les stigmates sont encore visibles.
- **Héroïque** : la possibilité d'utiliser plusieurs points de Crédo en même temps pourrait vous sauver la vie.
- **Instruit (Iris)**
- **Mémoire eidétique**
- **Noble déchu**
- **Recherché**
- **Sombre secret**
- **Sommeil léger**

Graines d'aventures

- Incarner un Arpenteur est un défi en soit. Mais votre Adepté doit le faire. Il doit passer malgré les risques de monde en monde jusqu'à retrouver le sien.
- Des secrets élestriens se trouvent au-delà des Iris. L'Arpenteur doit les retrouver avant qu'il ne soit trop tard (*comme lors de la campagne « la Marche des Morts »*).
- Depuis votre cérémonie de passage, vous dédiez votre vie à l'exploration, profitant de l'aventure partout où elle se trouve.

Les conteurs des étoiles

Histoire

Un conteur déambule de village en village sur les terres magiques d'*Élestria*. Il emporte avec lui ses histoires extraordinaires, des contes pour mettre en garde les enfants, des récits moins sérieux voir grivois quand il recherche un repas chaud et un coucher dans une auberge ou même une histoire « améliorée » de ses réelles intentions quand le guet se montre un peu trop pressant avec notre baladin.

Mais il possède également les véritables histoires, celles qu'il a vécues par lui-même sous le vaste ciel nocturne, quand les étoiles semblent l'écouter.

Le conteur rassemble alors son auditoire autour de lui et commence non pas une saga faite de cris et de sang, de tragédie ou de drame mais, « juste » une histoire sur le temps qui passe, sur le plaisir d'être ensemble et de profiter de la beauté du monde.

Chacun de ces moments se révèle unique, fruit d'une rencontre entre le conteur et les gens d'une communauté sous un ciel étoilé.

Après un tel récit, le conteur peut s'en aller sachant que les gens seront plus attentionnés les uns envers les autres.

Organisation & objectifs

Les conteurs des étoiles ne disposent pas d'une organisation structurée. C'est même tout l'inverse car personne n'impose de rites de passage à un Adepté qui se destine à devenir un conteur des étoiles. Deux conteurs des étoiles peuvent se croiser sans se reconnaître mutuellement. Ils peuvent deviner un lien proche par leur détachement, leur nonchalance ou bien leur empathie envers les autres.

Mais quel est le but de ces conteurs ?

Essayer de donner un peu de quiétude aux communautés qui les accueillent, juste un peu de rêve et de profiter de l'instant présent.

Ils cherchent également à écrire leur propre histoire et peut-être influencé celle d'*Élestria* dans le bon sens.

Conseils de création

N'importe quel Adepté peut être un Conteur des étoiles. Il n'y a aucune restriction ou d'Élément plus adapté.

Le Métal a un avantage en Sociabilité et un Aqua dispose d'une grande Inspiration. Toutefois, jouer un Terranien qui se languit du ciel étoilé, un Aérien qui préfère prendre son temps ou bien, un Flamboyant qui règle ses problèmes avec sa voix plutôt qu'avec ses muscles peut devenir un défi insolite en soi.

Le Crédo du PJ sera, bien sûr, Conteur.

De même, les Conteurs usent parfois de Magie, de couleurs ou de lumières vives (Feu), d'odeurs (Air), de pression (Terre et Eau) ou tout autre langage pour conter leurs histoires. Il n'y a pas que la voix (*cf. Livres élémentaires, Aventures en Élestria*).

Avantages / désavantages conseillés

- **Conteur** : cet avantage permet de dépenser 2 points de Crédo au lieu d'un lors d'une action impliquant son Crédo. Un gros avantage lorsque vous ne voulez compter que sur votre voix.
- **Chanceux** : être chanceux peut parfois permettre de s'en sortir surtout lorsque la diplomatie ne compte plus.
- **Joli cœur** : au contact des autres, il peut devenir facile de se laisser aller au plaisir charnel.
- **Pacifiste** : lorsque l'on crée un lien avec les gens et qu'on raconte leurs aventures, il est difficile de s'en prendre aux autres. Chacun demeure libre de vivre sa propre histoire.
- **Recherché** : énoncer la vérité dans ses récits n'est pas du goût de tout le monde. La Régence ou une autre autorité recherche le Conteur.
- **Sensible** : le Conteur apprécie plus les livres que le sport. Il ne se bat jamais et ne compte pas le faire. Sa constitution en est donc altérée.
- **Sociable** : parler en société est votre seconde nature.

Graines d'aventures

- Le Vide semble avoir un lien particulier avec le Conteur, pas sous sa forme la plus destructrice mais plutôt comme un lien entre les Éléments, entre les gens.
- Instabilité : le Conteur, souhaitant pourtant l'harmonie, doit se déplacer constamment car, étrangement, il semble attirer les ennuis. Est-ce juste un hasard où les Conteurs des étoiles sont jaloués par quelque chose ou quelqu'un ?
- Cela ne devait être qu'une simple histoire inventée mais visiblement, le Conteur a prononcé un récit plus que réel et s'est attiré des ennuis.
- Le Conteur souhaite repousser la Corruption en propageant un message de paix grâce à ses histoires.
- Vous êtes un artiste. Musique, sons et lumières ou danses accompagnent vos récits. Vous ne vous arrêtez pas là. Il y a tant à découvrir.

Les Kintsugis, chaque objet a une âme

[Histoire]

Cela fait maintenant une semaine qu'Inugami recherche le dernier Élément pour réparer cette tasse ébréchée. Il écoute sa propriétaire racontant son plaisir de prendre son thé fumant aux premières lueurs de l'aube, surtout quand la neige commence à tomber à gros flocons et que tout demeure encore silencieux. Cette tasse est un cadeau de son père qui l'a conçue avec un reste d'argile. Elle n'est pas vraiment jolie, pas vraiment pratique avec sa forme biscornue mais cela reste une compagne idéale pendant les froides matinées d'hiver.

Inugami décide donc de remonter la rivière qui traverse le village de la vieille dame jusqu'aux premières neiges pures de la montagne.

C'est à la lumière naissante du jour qu'il recueille glace et eau avant de redescendre dans la vallée et de se remettre à l'ouvrage.

La tasse garde sa cicatrice, la brèche au niveau de l'anse mais elle conservera son âme et sa beauté pour sa propriétaire.

Inugami quitte alors cette communauté à la recherche d'un prochain objet qui aura besoin d'un artisan attentionné prêt à écouter son histoire.

Dans son sac, dans une feuille de riz, il conserve précieusement un moulin à vent en papier déchiré. Il sait qu'un jour il trouvera de quoi lui redonner vie, ce premier cadeau de ce frère aujourd'hui disparu.

[/Histoire]

Histoire

Il existe une caste d'artisans qui a bien failli disparaître avec l'avènement de la technologie et de la puissante cité de Technologia : les Kintsugis, les artisans de l'âme des objets.

Pour un Kintsugi, un bol de cérémonie ébréché, la canne de l'ancien de la communauté ou la marionnette désarticulée d'un théâtre de rue sont tous des objets vivants qui méritent la plus grande attention. Il ne s'agit pas de seulement les réparer, il faut permettre à l'âme de l'objet de rester dans son réceptacle. Un objet sans âme est un objet mort, sans histoire et donc, sans aucune importance.

La difficulté est qu'un tel artisan doit ajouter à son art des ingrédients, éléments originaux en lien avec l'histoire de l'objet, et de découvrir comment soigner l'objet.

Cela peut-être de faire cuire une poterie avec une poignée de feuilles de cerisiers, de recoudre une couverture au milieu d'enfants rieurs ou de donner le dernier coup de vernis sous les étoiles froides d'une nuit d'hiver...

Organisation & objectifs

Un Kintsugi suit un long apprentissage près d'un mentor, un aîné, qui va lui transmettre l'amour des objets du quotidien, ceux qui donnent un sens à la vie ou accompagnent leur propriétaire. Ces objets qui peuvent sembler ordinaires comme une vieille fourchette ou une poupée désarticulée, se révèlent être des trésors pour cet Adepté.

L'apprentissage prend fin quand le Kintsugi trouve, seul, comment panser les plaies d'un objet sans le vider de son histoire.

Aide de jeu officielle pour Élestria, le jeu de rôle paru chez Léviathan Éditions 2024, tous droits réservés

Un Kintsugi est un artisan itinérant qui ne possède que son savoir-faire ainsi que son empathie pour le guider. Il ne pourra transmettre ses connaissances à un apprenti, le jour où lui-même aura réparé l'objet qui l'a amené sur la voie des Kintsugis, son « objet lien », un artefact brisé dont l'histoire, lourde de sens, a changé le destin de l'Adepte. Nombre de Kintsugis ne se sépare jamais de leur « objet lien », signe de leur empathie et de leur rôle.

Conseils de création

N'importe quel Adepte peut devenir un Kintsugi, Adepte dévoué à réparer les objets : un Aérien qui capture la pureté des vents de la cime des arbres pour redonner de l'élan à une maquette de bateau cassé ; un Adepte de l'Eau qui façonne sa poterie avec ce précieux liquide issu des profondeurs ou juste quelques larmes d'un père ému par la naissance de son enfant ; un Adepte de la Terre qui donne la douceur et la fraîcheur de l'humus de printemps à une couverture décousue...

L'idéal est de trouver une forme d'artisanat simple qui soit compatible avec une vie d'itinérance : potier, forgeron, menuisier, couturier, ou bien, une matière première noble qui vous inspire : l'argile, le bois, le fer, le papier, le tissu, etc.

Avantages / désavantages conseillés

- **Instruit** : vous êtes un maître de votre artisanat aussi modeste qu'il puisse paraître.
- **Monsieur tout-le-monde** : vous êtes un « soigneur » des objets du quotidien, vous ne recherchez absolument pas à être sous le feu des projecteurs. La cuillère tordue en cuivre terni dans votre poche est plus précieuse à vos yeux que des artefacts légendaires.
- **Objet lien (+3 HI)** : le Kintsugi a trouvé un simple artefact chargé d'une très lourde histoire. Il n'a pas encore réussi à réparer cet objet. La nostalgie le saisit lorsqu'il le regarde lui rappelant son passé et la nécessité d'emprunter la voie des Kintsugis. L'Adepte souffre de « nostalgie » en présence de l'objet. Il ne peut sans débarrasser sans l'avoir réparé sinon il souffre de « dépendance ».
- **Sensible**
- **Nostalgique** : lors de l'obtention de votre objet lien, vous avez vécu un drame. Lorsque vous êtes confronté de nouveau à cette même situation, vous souffrez.

Graines d'aventures

- Chaque Kintsugi a un « objet lien », un objet qu'il ne pourra réparer qu'avec les Éléments les plus rares ou, tout simplement en ayant vécu une vie riche d'expériences avant d'enfin se sentir assez mûr pour accomplir son chef d'œuvre.
- Il existerait un moyen, une possibilité infime de purger un objet de la Corruption qui le souille. Le Kintsugi sera-t-il capable de percer le secret de cet art et de redonner sa pureté d'antan à l'artefact.
- Le Kintsugi soigne les objets mais il pourrait aussi soigner les bâtiments, les Lieux et peut-être même les personnes...

Les Nuages imaginaires

Histoire

Les Adeptes artistes vivent avec intensité leur passion créatrice. Cependant, tout le monde ne partage pas forcément leur engouement artistique notamment les autorités.

Pour se protéger de ces « difficultés », il est important d'être ensemble, de pouvoir compter sur d'autres artistes ou propriétaires de salles de spectacle pouvant accueillir discrètement des créateurs recherchés. Cela permet également de mélanger et transmettre les savoirs.

Et si, au hasard des rencontres, il est possible de glaner quelques informations utiles « pour la cause », pourquoi s'en priver.

Si le héraut local est assez indiscret lors du vernissage d'une exposition, c'est dommage de ne pas utiliser ces connaissances pour aider une amie dans le pétrin, non ?

Remarque : cette organisation est très présente dans la campagne officielle « La Marche des Morts ». Votre personnage pourra en faire partie selon votre MJ (cf. 1^{er} scénario).

Organisation & objectifs

Les Nuages imaginaires se sont donc constitués sans structure formelle, sans code ou autre « attirail » institutionnel d'une société secrète. C'est bien trop contraignant pour ces artistes. Non, le plus simple est de compter sur les liens d'amitiés ou de famille d'artistes. Quelqu'un qui comprend vos pas de danse est bien plus fiable qu'un homme de main prêt à perdre un doigt pour prouver sa loyauté.

Ce manque de « structure » fait qu'il existe d'innombrables « Nuages imaginaires » : certains regroupant uniquement des danseuses, d'autres liant des amoureux de la nature de toutes horizons, d'autres encore des artistes de l'éphémère comme la sculpture de glace, Alkaly, ou de sable.

Disons que l'organisation se révèle « artistique » et que certains de ses membres en fréquentent plusieurs branches.

Conseils de création

Tous les Éléments constituent un bon choix puisque chacun peut se traduire à travers une forme d'art. Les Sybilles et les Oracles demeurent des choix logiques mais un Humain ou un Génie peuvent également être des artistes souhaitant apporter leur aide à leurs frères ou sœurs-nuages.

Le plus simple est donc, pour une fois, de partir de la fin pour « remonter » la création de votre Adepté et de choisir en premier un domaine artistique comme par exemple : peinture, sculpture, art éphémère, musique, performances, artiste cirquassien, théâtre, conteur, etc.

Ensuite, il faut lier ce domaine à une compétence ou une caractéristique de votre avatar avec l'appui de votre MJ.

La danse martiale de mon Adepté repose sur l'athlétisme mais la danse des sept voiles de mon Adepté repose-t-elle plus sur la Sociabilité ?

Enfin, arrive le temps de choisir l'Élément qui s'applique le mieux à votre art.

La danse martiale d'un Adepté de la Terre ou celle d'un Adepté du Feu ? La danse des sept voiles d'un Adepté de l'Eau ou d'un Adepté de l'Air ? La sculpture d'un Adepté du Métal voulant reproduire le vivant ou la sculpture toute en émotion simple d'un Adepté de la Terre ?

Avantages / désavantages conseillés

- **Adroit**
- **Inspiré**
- **Sociable**
- **Bavard** : votre artiste aura peut-être du mal à se focaliser car présenter son œuvre à son public est l'objectif de sa vie.
- **Impétueux** : la création ne doit pas être freinée par des broutilles « légales ».
- **Pacifiste** : il est impensable pour votre artiste que son art puisse entraîner la mort. De même, votre Adepté ne conçoit pas la violence comme une solution pour résoudre un conflit et préfère s'imposer artistiquement.
- **Recherché** : si on rejoint les « Nuages imaginaires » c'est souvent car la dernière « bêtise » en date a peut-être agacé les mauvaises personnes, de celles qui vous poussent sur les routes.
- **Sensible**

Graines d'aventures

- Une amie vous retrouve, de nuit, dans votre chambre. C'est une « Nuage imaginaire ». Dans la nuit, elle disparaît, vous laissant juste un mot « La nuit tombe ».
- Vexée par l'attitude bien trop protectrice de vos amis, vous décidez de monter un nouveau groupe de « Nuages imaginaires » qui saura apprécier votre art !
- Les sons vous sont familiers. Mais cela restreint votre inspiration. Pourquoi ne pas utiliser la lumière de vos flammes plutôt que la percussion de vos poings.
- La Régence contrôle tout. Rejetée et recherchée, vous avez rejoint Nova Vitae. Quelle meilleure couverture que celle d'artiste pour glaner les informations nécessaires ? La violence, contre une armée surentraînée et équipée. Vous n'êtes pas fou même s'ils le prétendent.

Remarque du créateur

Lors de nos bêta-tests, l'auteur de cette aide de jeu a renforcé la campagne de ce concept de Nuages Imaginaires avec Cléandra, une co-scénariste prolifique. Par ces quelques lignes, je voulais leur rendre hommage.

Taha'iri, le voyage

Histoire

Dans certains lieux isolés d'Élestria, le temps ne s'écoule pas de la même façon pour ses habitants. On y vit au rythme des saisons et des bienfaits de la nature. Nulle envie de progrès « technologiques » ou de changement car leur havre leur offre tout le confort pour passer une vie bien remplie et agréable.

Il existe pourtant un moment où les jeunes adultes doivent quitter ce foyer pour un temps. Ce rite de passage marque le moment de devenir un voyageur, un Taha'iri.

Ce voyage peut durer quelques mois. Parfois, cette aventure dure plusieurs années et parfois même une vie entière lorsque le destin vient s'en mêler.

Organisation & objectifs

Le Taha'iri quitte son foyer de son plein gré pour voyager le « cœur ouvert » et découvrir les expériences du monde. Il se doit de porter un regard curieux, sans jugement et sans haine.

Le plus souvent jeune, l'Adepté est appelé par une force dont il ne sait rien encore. Sa communauté perçoit alors l'appel et le cérémonial peut alors débiter.

- Quelques jours avant son départ, le voyageur doit jeûner une journée et une nuit au plus proche de son Élément.
- Puis il distribue ses biens ainsi que sa place dans la communauté. Il ne garde que le strict nécessaire pour voyager,
- Il ne participe plus aux travaux de la vie quotidienne une semaine avant son départ et se dédie à l'introspection, à graver dans sa tête l'image de sa communauté et de son environnement. Il prépare son moyen de transport ainsi que sa danse d'adieu.
- **La Danse d'Adieu** : la veille de son départ, le Taha'iri danse pour sa communauté. Il danse avec tous avec interdiction formelle de parler. Les paroles n'ont pas de sens pour ce voyageur qui reviendra le moment venu.
- Enfin, peu avant l'aube, sans personne pour l'accompagner, le Taha'iri quitte son foyer et commence son périple.

Conseils de création

Le Taha'iri est issu d'une communauté isolée. Il faut donc garder en tête lors de la création de votre personnage, qu'il n'a pas accès à la technologie ou à une culture élestrienne standard. Il n'est pas au courant des derniers événements politiques majeures comme des grands moments de l'histoire récente. Ici vous allez choisir un personnage qui aura un regard neuf, qui se repose sur sa débrouillardise et son envie de rencontrer des gens.

Le Métal n'est pas un Élément conseillé pour un Taha'iri. À l'inverse, L'Eau tout comme l'Air sont des Éléments de prédilection.

Avantages / désavantages conseillés

- **Amical**

- **Ascète** : vous voyagez léger, très léger. Les contingences matérielles ne vous concernent pas.
- **Pacifiste** : vous partez découvrir le monde avec un cœur à l'écoute et non, empli de haine ou de violence.
- **Primitif** : votre communauté est particulièrement isolée, impossible pour vous d'utiliser la moindre technologie.
- **Prodige** : vous avez ce petit truc en plus que le destin vous avait réservé pour votre voyage.
- **Savoir interdit** : malgré son isolement, vous avez des connaissances sur un sujet insolite. Votre voyage vous amènera peut-être à en savoir plus.
- **Sociable**

Graines d'aventures

- Incarner un Taha'iri permet d'incarner un personnage « non civilisé », en retrait des affaires du monde et qui découvre absolument tout. Peut-être a-t-il plus à donner qu'à apprendre ?
- Il existe une légende noire derrière le voyage du Taha'iri, celui de l'Ombre, d'une chose qui suit les pas du voyageur et cherche à détruire. À la fin de son périple, le Taha'iri devra se confronter à cette Némésis.
- La découverte c'est peut-être également trouver l'Amour, un compagnon ou une compagne. Sachant que le Taha'iri n'est absolument pas enclin à « respecter » un carcan sociétal qu'il ne connaît pas... Cela peut donner des histoires d'amour incroyables comme entre le Feu et l'Eau ou un la Technologie et la Tradition.
- Le Taha'iri doit quitter sa communauté car il a découvert des secrets interdits (notamment vis-à-vis de la technologie). Il part donc en quête de réponses pour peut-être protéger son village ou bien, le développer.
- Vous avez l'âme d'un artiste. Mais votre foyer est devenu une prison pour votre inspiration. L'appel de l'aventure et de l'art vous portent vers les autres. L'art aura bien mille façons de vous trouver lors de votre périple.