

# Méridiona

2<sup>e</sup> millénaire



Livret des personnages



## Synopsis

Cela fait maintenant 30 ans que le monde est privé des Arts (magie). Une nouvelle génération de Méridioniens, maintenant adultes, n'a même jamais connu ce don des Étoiles. Les Hématomanciens, responsables de la guerre sont retenus depuis toutes ces années dans la cité-prison de Cathair-Fola. Il y a quelques mois, la Représentante Hématomancienne au Haut Conseil a demandé à ce que son peuple retrouve sa place dans l'Empire.

Pour récompenser 30 ans de bonne conduite, le Haut Conseil a accepté d'organiser un sommet en Cathair Fola pour discuter de cette demande. En tant que membre de la délégation du Haut Conseil des peuples de Méridiona, vous êtes accueillis en sa demeure par le Prince hématomancien Andreï Bathory. Seuls les Hydromanciens et les Aéromanciens n'ont pas souhaité se joindre au débat.

Il est temps pour vous de réfléchir à vos intérêts. Les Hématomanciens doivent-ils retrouver leur place ou au contraire continuer de payer pour le massacre dont ils sont responsables et surtout, pour la perte des Arts ?

## Avant-propos

Ce livret a pour objectif de vous présenter les personnages qui seront présents lors de l'opus «le prix du sang».

Vous trouverez à côté de chaque personnage la mention PJ ou PJA. **PJ** signifie Personnage Joueur, c'est-à-dire que vous serez entièrement libre des actions et des décisions de votre personnage durant toute la durée du jeu. **PJA**, quant à lui, signifie Personnage Joueur Ambiance. Votre personnage est là pour servir le jeu et les joueurs. Certaines de ses actions seront dictées par le scénario et les organisateurs afin de donner du jeu aux PJ.

Pour la description des métiers, merci de vous référer au livret de règles.

Je vous souhaite une bonne lecture.

*Amélie, la créatrice de Méridiona.*



## Le genre des personnages

Presque tous les personnages de ce GN peuvent être joués au masculin ou au féminin. Certains personnages ont un genre fixe, car cela a une importance vis à vis de l'univers. Ainsi, le genre sera précisé entre parenthèses.

## Les costumes

Dans chaque livret de peuple, vous retrouverez une description succincte des univers d'inspiration des peuples, ainsi que des liens vers des ressources pour vous inspirer. Nous vous demandons de respecter les attendus (dents de vampire pour les hématomanciens, oreilles et queue de chat pour les tellomanciens...) afin de préserver l'immersion.

## Les traits de caractère

Ils sont là pour vous aider à faire le choix de votre personnage selon ce que vous désirez jouer. Ils donnent une idée générale du type de jeu que nous imaginons pour cet opus. Pour faciliter la lecture, les termes seront genrés au masculin.

**Ambitieux** : le personnage a la volonté de s'élever dans la classe sociale ou de réaliser un exploit.

**Chevaleresque** : le personnage répond à un code d'honneur qui peut être celui de sa famille, de son ordre... Il ne doit jamais faire honte à ces derniers.

**Curieux** : le personnage aime tout savoir et tout comprendre. Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour résoudre les énigmes qui s'offrent à lui.

**Dévo**t : la religion est essentielle pour le personnage.

**Diplomate** : le personnage possède un bon esprit d'analyse et de synthèse, lui permettant de prendre des responsabilités et de travailler en équipe.

**Fidèle** : lorsque le personnage s'engage dans une cause ou envers une personne, il ira jusqu'au bout.

**Influent** : le personnage fait partie des instances dirigeantes, aime exercer son pouvoir et exprimer son avis.

**Joueur** : le personnage déteste l'immobilité et l'ennui. Il aime jouer et éprouver du plaisir qu'importe la situation.

**Raffiné** : l'élégance et le paraître sont très importants pour le personnage. Ses manières et son respect de l'étiquette constituent son honneur.

**Rancunier** : le personnage est peu enclin à pardonner et voudra toujours assouvir sa vengeance.

**Rationnel** : le personnage se base sur la raison dans toutes ses prises de décisions.

**Romantique** : le personnage fait passer ses émotions et sa sensibilité avant sa raison, surtout lorsqu'il s'agit de l'être aimé ou de ses proches.

**Secret** : le personnage a accès à des secrets de l'univers. Il peut soit en avoir la garde et oeuvrer pour qu'ils ne soient jamais découverts, soit au contraire essayer de les partager au plus grand nombre selon ses intérêts personnels.

## La Maison princière Bathory

### Andrei/Andrea Bathory (non généré) - PJ

Prince des Hématomanciens. Il est à la tête de Cathair Fola. Il doit rendre des comptes au Haut Conseil par le biais de l'Armée Unie. Il a pour rôle d'accueillir et de mener le sommet, sans pour autant avoir le droit de vote.

**Costume** : noblesse anglaise du 18<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> - dents de vampire

**Métier** : noble (Prince)

**Traits de caractère** : influent - romantique - secret

### Dimitru/Irina Netezim (non généré) - PJ

Le bras droit du Prince hématomancien. Il s'occupe de la gestion des tâches administratives et logistiques de Cathair Fola.

**Costume** : noblesse anglaise du 18<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> - dents de vampire

**Métier** : noble (administration)

**Traits de caractère** : fidèle - rationnel - raffiné

### Sei Nakama (femme) - PJ

Intendante de la maison princière Bathory. Elle gère les serviteurs de la maison et le bon fonctionnement de cette dernière.

**Costume** : obligatoirement blanc, intendante anglaise du 18<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> ou kimono - teint de peau blafard

**Métier** : noble (administration)

**Traits de caractère** : ambitieux - rancunier - romantique

### Lyf du clan Eldifandi (non généré) - PJ

Médecin réputé pyromancien qui est au service du Prince hématomancien sur ordre du Haut Conseil. Sa mission est d'aider les Hématomanciens à composer avec leur nouvelle vulnérabilité.

**Costume** : scandinave - kit de médecins

**Métier** : médecin (hématologie)

**Traits de caractère** : curieux - fidèle - rationnel

### Stuart/Elizabeth Bowes (non généré) - PJA

Serviteur et calice\* humain dédié aux invités du sommet.  
*\*qui donne volontairement son sang*

**Costume** : serviteur anglais du 18<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup>

**Métier** : noble (service)

**Traits de caractère** : curieux - fidèle - romantique

### Sergiu/Simona Cristea (non généré) - PJA

Serviteur hématomancien dédié à la maison princière Bathory. C'est un ancien noble déchu.

**Costume** : serviteur anglais du 18<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup>

**Métier** : noble (service)

**Traits de caractère** : ambitieux - curieux - rancunier

## Titania (femme) - PJA

Faery en charge du passage de l'âme à Cathair Fola.

**Costume** : robe médiévale simple dans des couleurs claires - ailes de libellule (fournie par l'organisation)

**Métier** : Faery

**Traits de caractère** : dévot - fidèle - secret

## Les représentants du Haut Conseil

### Patima (féminin) - PJ

La Représentante hématomancienne au Haut Conseil. C'est elle qui détient le vote hématomancien durant le sommet.

**Costume** : noblesse anglaise du 18<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> - dents de vampire

**Métier** : noble (Haut Conseil)

**Traits de caractère** : ambitieuse - diplomate - influente

### Andréas / Andréa Orgoliu (non généré) - PJ

L'ambassadeur hématomancien. Il accompagne Patima pour représenter le peuple.

**Costume** : noblesse anglaise du 18<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> - dents de vampire

**Métier** : noble (ambassadeur)

**Traits de caractère** : diplomate - rancunier - raffiné

### Karl/Karla du clan Steinaska (non généré) - PJ

L'Ambassadeur du peuple Pyromancien. Il n'a, pour l'instant,

pas d'avis sur la réintégration des Hématomanciens. C'est lui qui détient le vote pyromancien durant le sommet.

**Costume** : scandinave

**Métier** : noble (ambassadeur)

**Traits de caractère** : diplomate - influent - rationnel

### Sven/Sig du clan Logabrotur (non généré) - PJ

Garde de l'ambassadeur Pyromancien, c'est aussi un membre de l'Ordre de la Lumière. Il défend les intérêts de son peuple tout autant que la volonté des Étoiles.

**Costume** : scandinave

**Métier** : combattant (garde)

**Traits de caractère** : ambitieux - chevaleresque - dévot

### Brian/Brianna Lacefield (non généré) - PJA

L'Ambassadeur de l'Humanité et des Hydromanciens. Il est contre la réintégration des Hématomanciens. C'est lui qui détient le vote humain et hydromancien durant le sommet.

**Costume** : entre le bas Moyen-Age et la Renaissance

**Métier** : noble (ambassadeur)

**Traits de caractère** : ambitieux - diplomate - rancunier

### William/Willa Caddell (non généré) - PJ

Garde de l'ambassadeur Humain, c'est aussi un membre de l'Ordre de la Lumière. Il ne cache pas son aversion pour le peuple



hématomancien.

**Costume** : entre le bas Moyen-Age et la Renaissance

**Métier** : combattant (garde)

**Traits de caractère** : chevaleresque - dévot - rancunier

### Shin Gaikotsu (non généré) - PJ

L'Ambassadeur du peuple Nécromancien. Il est pour la réintégration des Hématomanciens. C'est lui qui détient le vote nécromancien durant le sommet.

**Costume** : kimono ou hakama majoritairement blanc - teint de peau blafard

**Métier** : noble (ambassadeur)

**Traits de caractère** : curieux - diplomate - influent

### Yuki Nakama (non généré) - PJ

Conseiller de l'Ambassadeur Nécromancien. C'est un juriste talentueux qui participe à la reconstruction du système judiciaire méridionien.

**Costume** : kimono, hakama ou happi majoritairement blanc - teint de peau blafard

**Métier** : noble (justice)

**Traits de caractère** : fidèle - rancunier - romantique

### Kaidan/Saria Ard (non généré) - PJ

L'Ambassadeur du peuple Tellomancien. Il n'a, pour l'instant, pas d'avis sur la réintégration des Hématomanciens. C'est lui qui détient le vote tellomancien durant le sommet.

**Costume** : arabo-pers - oreilles et queue de chat

**Métier** : noble (ambassadeur)

**Traits de caractère** : ambitieux - diplomate - joueur

### Taher/Talayah Fériel (non généré) - PJ

Conseiller de l'Ambassadeur Tellomancien. Il est aussi présent pour devenir le fournisseur exclusif des Hématomanciens.

**Costume** : arabo-pers - oreilles et queue de chat

**Métier** : marchand (alimentaire)

**Traits de caractère** : curieux - fidèle - joueur

## Les autres personnages

### Ionut/Monica Mincinos (non généré) - PJ

Haut prêtre qui a la particularité d'entendre les messages dictés par son étoile. Il est la plus haute figure religieuse de Cathair Fola.


**Costume** : noblesse anglaise du 18<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> - dents de vampire

**Métier** : membre du culte (Émissaire)

**Traits de caractère** : curieux - dévot - influent

### Viggo/Vig du clan Bloomberg (non généré) - PJA

Officier supérieur de l'Armée Unie, responsable de la sécurité de la ville. Il a été affecté à la protection du sommet.





**Costume** : scandinave avec armure

**Métier** : combattant (milice urbaine)

**Traits de caractère** : chevaleresque  
- fidèle - rationnel

## **Kadrik/Cedrine Warwick (non généré) - PJA**

Sergent de l'Armée Unie, responsable de la protection des personnalités de marque. Il a été affecté à la protection du sommet.

**Costume** : entre le bas Moyen-Age et la Renaissance avec armure

**Métier** : combattant (milice urbaine)

**Traits de caractère** : curieux - devot  
- secret

## **Crédits**

Les textes et l'univers ont été créés par Amélie Vincent

Le GN est porté par l'association *Epic GN*

Les images ont été réalisées avec *Hotpot.ai* et *Image Creator from Microsoft Designer*

