



Chères aventurières, chers aventuriers,

Bienvenue dans le monde de Syranon.

Nous vous proposons ici une petite aide pour vous accompagner dans la création de votre personnage, pour participer à notre ultime GN. Votre personnage sera votre alter égo lors du jeu et celui-ci aura son caractère propre, son histoire, son vœu, ses objectifs, ses compétences, ses idéaux. Pour que vous puissiez incarner un personnage qui vous corresponde, il vous est demandé de fournir aux organisateurs un certain nombre d'informations qui vont permettre de rédiger votre fiche personnage définitive. La réalisation de votre historique précède l'inscription et doit suivre ces 5 étapes :

1. Avant de remplir le formulaire, lisez attentivement les documents de jeu
2. Définissez votre groupe avec vos compagnons de jeu
3. Réfléchissez à votre personnage : ses talents, son histoire, sa psychologie, ses buts, etc.
4. Rédigez votre background (minimum un page) contenant toutes les informations nécessaires aux organisateurs pour concevoir votre fiche définitive
5. Choisissez une photo neutre et très reconnaissable (si possible en tenue de GN)

Plus les informations que vous fournirez seront précises, plus votre personnage correspondra à vos attentes, avec des objectifs précis et adaptés. Pour créer votre personnage, vous aurez besoin de connaître les règles du GN Syranon, mais aussi d'avoir lu le Livre du Monde, pour savoir dans quel univers va évoluer votre alter égo. Vous pouvez également parfaire votre connaissance de l'univers de jeu en consultant les différents documents, qui présentent les religions, les régions du monde, et de nombreux autres éléments de jeu qui peuvent vous aider à vous imprégner de l'ambiance et proposer un personnage qui s'insère parfaitement dans le monde de Syranon. Tous ces documents sont disponibles sur le site de l'association, section « monde de Syranon », au lien suivant : [http://syranon.fr/?page\\_id=13](http://syranon.fr/?page_id=13).



Pour rédiger votre petit historique à fournir aux organisateurs, vous devez vous poser les bonnes questions. Voici les différentes informations que nous aimerions connaître sur votre personnage :

## I- Origine : « D'où qu'il vient, celui-là ? »

### 1) Origine géographique

Où votre personnage est-il né ? Où a-t-il grandi ? A-t-il vu le jour dans l'Empire, dans l'une des nombreuses régions de cette grande nation des Hommes ? Ou bien a-t-il passé son enfance dans les Colonies, à l'Est des Montagnes ? A-t-il vécu dans les régions sauvages, loin de la civilisation ? Chaque région a ses caractéristiques propres, ses dangers, ses paysages, sa mentalité, etc. Vous pouvez consulter l'atlas, ses cartes et ses descriptions pour vous aider dans votre choix.

Bien sûr, l'origine doit être en lien logique avec votre personnage : les Elfes Sylvestres viennent presque tous de l'île de Saëlia ou de l'une des petites communautés dispersées sur le continent, les Barbares vivent majoritairement dans le Grand Nord, les Ores ne vivent pas dans les frontières de l'Empire, les Nains habitent les Montagnes et les régions alentours.

Avez-vous vécu dans une grande ville, comme Famstrat, la capitale de l'Empire, ou une autre métropole ? Où, au contraire, êtes-vous originaire d'un petit hameau perdu en rase campagne, d'un village de moindre importance ? Avez-vous grandi sur les côtes de l'Océan, près des forêts profondes ?

### 2) Origine sociale

Quelle est votre famille ? Avez-vous eu la chance de naître dans la bourgeoisie marchande, la petite noblesse ? Ou bien est-ce une famille d'humble artisans ? La plus pauvre paysannerie ?

Avez-vous des frères et des sœurs ? Il y a de fortes chances que oui ! Comment étaient vos parents ? Sont-ils encore en vie ou êtes-vous l'un de ses trop nombreux orphelins au destin tragique ?

## II- Formation – « Mais où est-ce qu'il a appris à négocier ? »

### 1) **Enfance et formation**

Avez-vous eu une enfance heureuse ? Avez-vous vécu dans la demeure familiale ? Avez-vous rejoint une institution religieuse tôt ? Avez-vous quitté vos parents pour entrer à la prestigieuse Académie de magie ? Avez-vous sillonné les routes de l'Empire avec une caravane de marchands ? Avez-vous reçu une quelconque éducation ? Comment avez-vous acquis les connaissances et les compétences que vous possédez ? Où avez-vous appris à vous battre ? Avez-vous eu un précepteur ?

C'est le moment de justifier les talents que vous avez choisis pour votre personnage : il n'est pas aisé d'apprendre la magie, la science de l'alchimie ou encore les techniques de combat. Avez-vous suivi de longues études pour apprendre à lire trois langues différentes ? Vous êtes-vous exercé de longues années pour contrer les sorts ? Peut-être avez-vous été entraîné dans une école militaire où vous êtes devenu un fin brasseur ? Avez-vous connu la violence de guerres tribales qui déchirent les clans de barbares ou d'ores ?

C'est votre formation qui détermine l'aventurier que votre personnage est aujourd'hui.

### 2) **Passions et professions**

Comment votre personnage gagne-t-il sa vie ? Est-il un mercenaire qui vend ses talents ? Un marchand qui s'enrichit grâce au commerce ? Un nanti qui a assez de sa fortune personnelle pour ne pas se soucier de ces basses préoccupations pécuniaires ? Un élève au service de son culte ? Un magicien assermenté de l'Empire ? Comment en est-il venu à exercer son activité actuelle ?

### 3) **La foi**

Il y a de fortes chances que votre personnage croie en quelque chose... Difficile d'être athée dans un monde où les manifestations divines sont une réalité tangible. Suit-il la religion de son peuple ? Est-il un bon humain de l'Empire qui prie Toussaint ? Un goblin rusé qui vénère Razraghal ? Un Elfe Sylvestre dévoué à Isfendras ? Ou bien sont-ils allégeance va-t-elle à d'autres forces surnaturelles ? L'Impératrice des Glaces ? Les Héros du peuple nain ? Ou pire : les terribles dieux démoniaques dont l'adoration est pourtant interdite...

## 4) La guerre

Le monde de Syranon a connu une terrible guerre dans la dernière décennie : la Guerre Mortuaire. Il est possible que votre personnage ait été impacté par ce conflit : peut-être a-t-il servi dans les rangs de l'armée impériale ou dans les corps de la Cité Mage ? Étiez-vous un prêtre ayant soigné des blessés sur le front ? Avez-vous votre village été attaqué par la Morte-Armée ? Avez-vous perdu un proche dans cette guerre ? Ou bien étiez-vous du côté des forces du mal, à œuvrer à la destruction de l'Empire ?

## III- En route pour l'aventure – « À l'aventure, compagnons... »

### 1) Un élément déclencheur ?

Qu'est-ce qui vous a poussé à partir à l'aventure ? Étiez-vous lassés d'une vie trop calme ? Désiriez-vous découvrir de nouveaux horizons ? Avez-vous été forcés à quitter votre foyer pour une quelconque raison ?

### 2) Motivations, objectifs et buts

Quels sont vos objectifs ? Que cherchez-vous à accomplir en jeu ? Êtes-vous motivés par la gloire et le prestige ? Désirez-vous la fortune, en vous enrichissant par tous les moyens ? Voulez-vous le pouvoir ? Monter en grade dans la société ? Devenir influent ? Acquérir plus de puissance ? Ou bien est-ce la recherche de la connaissance qui vous inspire ? Avez-vous une mission sainte ? Un objectif de vie qui domine votre existence ? La vengeance ? La rédemption ? La destruction ? Le bien commun ?

### 3) Votre groupe et sa formation

Comment avez-vous rencontré vos compagnons de jeu et comment avez-vous décidé de former un groupe ? Êtes-vous de vieilles connaissances ? Vous êtes-vous rencontré récemment et de manière fortuite ? Avez-vous des intérêts communs ?

## 4) Les raisons de votre présence

Pourquoi votre personnage et son groupe sont-ils présents dans la ville d'Enlstrat en 774, à l'endroit et au moment précis où commence cette ultime aventure ? Sont-ils là pour une mission en particulier ? Ont-ils été employés ? Sont-ils juste attirés par l'appât du gain et les opportunités qui s'offrent à eux ? Ont-ils une noble et sainte quête à accomplir ou au contraire des noirs desseins à fomenter ?

### IV- Un exemple d'historique :

Pour concrétiser un peu tout cela, nous vous proposons un petit exemple d'historique. Celui-ci ne correspond à aucun joueur en jeu, il n'est qu'une pure invention pour vous présenter un personnage lambda, pas particulièrement héroïque mais avec assez d'épaisseur pour être intéressant à jouer. Notre personnage sera un humain magicien de foudre.

#### Voici ses talents :

Lire et écrire langue humaine (1 point)  
Lire et écrire langue naine (2 points)  
Magie niveau 1, domaine de la foudre (1 point)  
Détection magique (1 point)  
Port de la robe magique (1 point)  
Utilisation Bâtons magiques (1 point)  
Concentration (1 point)

#### Voici la petite histoire proposée pour ce personnage :

Vous êtes issue d'une famille de la petite bourgeoisie commerciale de la région de Swanolir. Fils aîné d'une fratrie de trois enfants, vos parents étaient marchands-drapiers. Vous avez passé le plus clair de votre enfance dans la grande ville de Swanor, dans le delta du fleuve Milhern, sur les côtes de la mer d'Udril. C'est dans cette cité raffinée que vos parents tenaient leur échoppe durant toute la saison d'hiver, quand vous n'étiez pas sur les routes du Centrempire, l'été, pour suivre les grandes foires impériales. C'est lors de ces saisons estivales et commerciales que vous avez découvert le monde, allant de ville en ville et vous arrêtant dans les plus grandes métropoles de l'Empire.

# Syronon

Très jeune, vous avez développé un goût pour les lettres, apprenant tôt à lire, vous vous êtes intéressés à toutes sortes de savoir, avec une curiosité pour la compréhension du monde et notamment de la magie, depuis un séjour à la Cité Mage qui vous a fort impressionné. Vous avez depuis une fascination pour les secrets de la nature et des éléments et vous étiez persuadés de pouvoir dompter cette puissance sauvage.

C'est un soir d'orage, lors d'une foire d'été, non loin de Famstrat, que votre don mystique s'est révélé, alors que vous étiez encore jeune garçon. Alors que le tonnerre grondait comme de terribles tambours célestes et que de grands éclairs zébraient le ciel, vous vous êtes sentis surexcité par tous ces phénomènes, euphorique et l'esprit plus vif que jamais, comme si l'énergie de la tempête agitait tout votre corps. Quand la foudre est tombée sur le champ de foire, droit sur la tente de votre famille, vous avez réagi par instinct, vous avez levés les bras, sans comprendre ce qu'il se passait. L'électricité s'est dirigée vers vous, vous a parcouru, sans vous blesser d'aucune manière, et vous avez redirigé l'éclair vers le ciel. C'était votre première expérience de magie élémentaire, qui vous laissa sans voix. Témoins de cet acte surnaturel, vos parents ont décidé de vous envoyer à la prestigieuse Académie de la Cité Mage pour y étudier et apprendre à maîtriser vos pouvoirs. La séparation avec votre famille aimante de fut pas facile, mais, inéluctablement attiré par les secrets de la magie, vous avez accepté votre destin.

Étudiant peu remarquable mais consciencieux, vos études furent difficiles mais passionnantes. Vous avez passé près de dix ans à l'Académie, vous entraînant sans relâche au maniement de la magie de la foudre, dévorant les ouvrages de la Grande Bibliothèque, pour acquérir une vaste connaissance. Durant ces longues années, vous n'avez eu que de rares occasions de revoir votre famille. Certes vos parents ainsi que vos frères et sœurs vous manquaient, mais, plus le temps passait, plus vous sentiez qu'un fossé s'était creusé entre vous et votre famille, de qui vous étiez autrefois si proche. Le manque de contacts avait eu raison de cette proximité et vous vous sentiez parfois comme un étranger à leurs yeux. Aussi avez-vous progressivement réduits vos visites à Swanor, vous contentant d'envoyer quelques lettres chaque année et de profiter de leur venue lors de la foirée d'été de la Cité Mage pour les revoir.

# Syranon

Lorsque la Guerre Mortuaire éclata, vous étiez encore trop jeune pour prendre part au conflit, mais vous avez écouté avec admiration les récits de vos compagnons magiciens qui avaient participé à de grandes batailles pour défendre l'Empire, et défaire les noirs sorciers et leur troupes de morts-vivants qui avaient pour but de ravager la nation.

Arrivé à l'âge d'homme, prêt à devenir magicien assermenté, vous avez été congédié par votre maître, sous le prétexte que, ayant passé des années reclus dans vos études, vous n'aviez aucune connaissance pratique du vaste monde et que la théorie seule ne pouvait suffire à faire de vous un bon magicien. Il vous a donc envoyé à l'aventure pour acquérir savoirs, expériences du terrain et parfaire votre éducation à travers les terres de l'Empire et des colonies, vous ordonnant de ne revenir vous présenter devant lui que lorsque vous seriez réellement digne d'intérêt.

Acceptant à contrecoeur de quitter l'Académie, vous avez sillonné l'Empire quelque temps et vous avez vu les ravages de la dernière guerre. Durant vos aventures, vous avez voyagé jusqu'aux contreforts des montagnes naines, dans la région de Zalkorn, où vous avez séjourné chez le peuple nain plusieurs mois, apprenant leur langue. C'est dans cette région que vous avez rencontré vos compagnons de voyages : une petite troupe de mercenaires, d'origine diverse, qui était en traque d'un nécromancien, fuyard de la Mort-Armée, dont la tête était mise à prix, pour une somme rondelette.

Cette petite compagnie était composée d'un mercenaire humain, ancien soldat de l'armée impériale et vétéran des Guerres Mortuaires, d'un prêtre de Toussaint, envoyé par le Saint Ordre pour mettre fin aux agissements des forces du mal dans la région, d'un nain rusé aux talents de roublard, et d'un rôdeur Grand-Elfe originaire comme vous de la région de Swanolir. Désirant recruter un magicien pour compléter leur petite troupe, vous avez accepté de mettre vos talents à profit, permettant ainsi de localiser le nécromant fuyard grâce à votre capacité étonnante à détecter la magie. Après plusieurs jours à traquer le sorcier maléfique dans les sombres forêts de pins de Zalkorn, vous avez retrouvé sa trace, qui menait vers le Nord. Avec vos nouveaux compagnons, avec qui vous vous êtes lié d'amitié, vous avez donc suivi la piste jusqu'à la région voisine de l'Englor, à proximité de la ville d'Englstrat, où semble s'être réfugié votre cible...



## V- Pour conclure

Votre imagination et votre créativité seront mises à profit pour proposer un historique pour un personnage digne d'intérêt, tout en respectant la cohérence de l'univers de jeu. Bien sûr, les organisateurs ajouteront de nombreux éléments à votre histoire, pour vous proposer des quêtes, des objectifs, des aventures, et parfois, ils devront modifier légèrement ce que vous avez écrit, pour mieux coller au monde de Syranon et à l'expérience qu'ils désirent vous offrir. Le mieux est de discuter avec eux, pour créer ensemble, votre personnage idéal pour cette grande aventure ! N'hésitez pas à contacter les organisateurs via les réseaux sociaux ou par mail à l'adresse suivante : [syranon@hotmail.fr](mailto:syranon@hotmail.fr).