

Incarnez un Thriddle !

La campagne « Lamorri Ebeeca » offre la possibilité à un joueur de jouer le rôle d'un Thriddle. Cette possibilité n'est pas explicitement détaillée dans la troisième édition du livre de règles de Jorune. La présente aide de jeu a donc pour vocation de tenter de combler cette lacune.

Origine :

Les Thriddles sont pour leur très grande majorité originaires de l'île de Tan Iricid, située au sud ouest de Burdoth, dans la mer de Ceridis, et plus particulièrement de la cité côtière de Tan Sor ou de la Montagne Couronne.

C'est dans cette dernière que sont stockées toutes les informations et toutes les connaissances amassées par les Thriddles au cours de leurs voyages.

Une communauté de Thriddle est également implantée dans la vallée de Gauss, au cœur de Burdoth, dans la cité de Cosahmi où elle se consacre principalement à la culture du Coditch.

Description :

Les Thriddles sont des êtres bipèdes en forme de figue. Ils mesurent en moyenne 1m50 pour 68 kg. De leur tête s'élèvent deux pédoncules au bout desquels se trouvent leurs yeux, que l'on nomme « Tristy ».

Leur couleur oscille entre le rose pâle et le rose vif, et leur bouche s'ouvre sur une rangée de petites dents. Ils se déplacent en dodelinant, fuient maladroitement en cas de danger et ne consentent à s'asseoir que s'ils s'estiment parfaitement en sécurité.

On appelle « Trid-Nodes » les organes olfactifs situés sur leur arrière train, qui se mettent à trembler lorsque les Thriddles sont nerveux.

Leur espérance de vie s'élève jusqu'à 120 ans, pour une majorité sexuelle et civile acquise aux alentours de 24 à 35 ans.

Consommation :

Les Thriddles sont particulièrement friands des larves de Giggit, dont ils se plaisent à tirer de longues bouffées sur leurs pipes.

Leur régime alimentaire se compose essentiellement de Coditch, qui a les mêmes vertus pour les Thriddles, que le Durlig pour les humains.

Création d'un personnage Thriddle :

Les deux méthodes de génération des caractéristiques sont applicables aux Thriddles.

Ajustements des caractéristiques :

Constitution = - 5, Social = 0, Color = 0, Isho = 0, Strength = - 6, Education = + 8, Learn = + 4, Agility = - 3, Speed = - 1, Aim = - 2, Spot = + 2, Listen = - 1, Size modifier = - 1, Advantage modifier = - 1, Lifting weight = Strength x 5, Running Speed = Speed Rank.

Relations avec les autres races :

Les Thriddles sont une race pacifique et bienveillante. A l'exception des Cleash et des Ramian qu'ils perçoivent avec la même méfiance que les autres habitants de Jorune, ils ne se connaissent pas d'ennemis particuliers. Ils ont même développé des relations commerciales durables avec les Crugars de Temauntro. Ils jouent un rôle important dans toutes les négociations entre les différents royaumes et les différentes races.

Modificateurs d'interaction :

Humains = + 5, Woffen = + 3, Crugar = - 1, Cygra = 0, Bronth = + 3, Blount = 0, Tologra = 0, Thivin = + 2, Salu = 0, Acubon = 0, Trarch = 0, Corastin = + 5, Croid = 0, Thriddle = 0, Ramian = - 4, Cleash = - 12, Scarmis = - 2, Shantas = 0.

Occupations :

Les occupations accessibles aux Thriddles tournent essentiellement autour des connaissances et du savoir dont ils disposent, de son accumulation et de sa transmission.

Il n'est pas exclu qu'un Thriddle entreprenne de devenir Drenn, en particulier si il est originaire de Cosahmi. Certains Thriddles occupent même des fonctions importantes dans le royaume de Burdoth (ambassadeur, membre du Conseil Ardothien..).

Les joueurs peuvent donc choisir parmi les occupations suivantes :

Fadri (professeur) : coût = 10, min. soc. = 14, min. learn = 14

Trirrid (interprète) : coût = 12, min. soc. = 16, min. learn = 14

Living Querrid (Thriddle itinerant) : coût = 8, min. soc. = 16, min. learn = 18, min. const. = 12

Dardri (expert) = coût = 14, min. soc. = 12, min. learn = 16, min. éducation = 20

Compétences :

Fadri : Teaching à Seasoned, Information search à Seasoned, une compétence à 20 comme spécialité enseignée (peut-être un dysha ou une Moon skill), Story telling à Experienced, Entren (langue, écriture & interaction/étiquette) à Experienced, Contacts à Experienced, Lore à Experienced, Writing à Experienced, 1 culture (langue, écriture, interaction/étiquette) à Experienced, Littérature à Familiar, Bargain à Familiar, Orating à Familiar

Trirrid : 2 cultures à Seasoned (langue, écriture & interaction/étiquette), 2 cultures à Experienced (langue, écriture & interaction/étiquette), 3 cultures à Familiar (langue, écriture & interaction/étiquette), Geography (PK) à Experienced, Current events à Familiar

Living Querrid : Information search à Seasoned, Geography (PK) à Seasoned, Mathematics à Experienced, Traveler à Experienced, Flora & Fauna recognition à Experienced, History (PK) ou Geology (PK) à Experienced, 2 cultures à Familiar (langue, écriture & interaction/étiquette), First aid ou Wilderness travel à Familiar, et une compétence à choisir entre une autre culture (langue, écriture & interaction/étiquette), Isho weather, Cross bow ou 1 dysha à Experienced

Dardri : all Practical Knowledge à Experienced, all Classical Iscin Skills à Experienced, 3 Iscin Field Science à Experienced, 2 cultures (langue, écriture & interaction/étiquette) à Experienced

Tous les Thriddles ont naturellement les compétences Triddis (langue, écriture & interaction/étiquette) et Thriddle madness Etiquette à Seasoned.

Isho :

Les Thriddles sont capables de sculpter l'Isho. Ils peuvent donc acquérir des dyshas à l'aide de leurs extra skills. Ils ont accès aux compétences de Tra Sense et non aux compétences de signature. En revanche, ils ne savent démêler ni interférer sur l'Isho sculpté.

Initial moon skill rank = color x 1, initial color points = color x 1, initial maximum Isho = Isho x 1.

Note : les compétences intitulées Culture (langue, écriture, interaction & étiquette) se décomposent comme suit

- langue parlée = difficulté indiquée pour chaque langue pages 74/75 de la 3^{ème} édition du livre de base ;
- langue écrite = le niveau de l'écrit est inférieur de 3 points à celui de l'oral ;
- interaction = difficulté indiquée pour chaque race sur la feuille de personnage du supplément « The Sholari's companion » intégré dans le « Sholari Pack » ;
- étiquette = le niveau de difficulté pour chaque race est supérieur d'un rang à celui de la compétence interaction avec ladite race (cf. « Sholari companion » page 8).