

Les Chroniques de Théia

Année VI

Le Veneur

- Coln, j'ai un mauvais pressentiment !
- Ne t'affole pas Donann. Tout va bien se passer. Je veux ce chien.
- Coln, tu es bien conscient qu'il a un maître ce chien ?
- Je sais bien, mais cet étranger pouilleux ne mérite pas une si belle bête. Et puis il y a quelque chose qui me laisse penser que ce n'est pas un simple chien de chasse.
- Quoi qu'il en soit, j'ai le sentiment que les choses ne vont pas se dérouler comme nous le souhaiterions !

Les deux jeunes gens avaient quitté Drogheda en prétextant partir à la chasse. D'une certaine manière c'était vrai, ils étaient bien sur la piste d'une proie, mais pas celle qu'on aurait pu croire...

- Vois Donann, il est passé par là. Et ça ne fait pas longtemps.
- Oui, regarde là-bas.

Donann pointait du doigt une petite clairière ombragée cachée par les épicéas. Une silhouette s'y tenait accroupie.

- Allons y cousin, voyons ce que ce vaurien nous demandera en échange de son chien.
- D'accord Coln, mais ne le provoque pas d'entrée.
- Nous verrons cela, cousin.

Un large sourire découvrit les dents de Coln.

Les deux cousins s'approchèrent prudemment de

l'homme. De près ils virent qu'il s'était accroupi pour flatter le chien qui était l'objet de la convoitise de Coln.

Prêts à tout, ils pénétrèrent dans la petite clairière, tous leurs sens aux aguets. L'homme se tourna vers eux en se redressant, le chien, lui, s'assit sur son séant.

Coln prit la parole :

- Salut l'étranger !

L'homme ne répondit pas, un léger sourire se dessina sur ses lèvres. Il y eut alors un bruit mat, et Coln s'effondra. Donann se retourna pour faire face à la femme qui venait de matraquer son cousin.

Il était tant surpris qu'il ne tira même pas son poignard de sa gaine.

- Qui êtes-vous femme ?.. Vous... Vous êtes une fée ?

L'apparition sourit à son tour et abattit son gourdin sur le crâne du jeune homme.



Contexte

Ce scénario a été pensé pour servir d'introduction à la campagne Ragnarok. Il peut être utilisé à la place ou en complément de tout autre introduction prévue pour Ragnarok ou encore de manière indépendante.

Il vous sera présenté en plusieurs actes durant les prochaines publications des Chroniques.

PRÉSENTATION

Les personnages sont âgés de 15 à 17 ans. Ils vont être victimes de la machination de Loki qui prépare sa vengeance contre les Ases.

Loki a eu vent d'un complot qui semble se tramer contre lui, dont l'instigatrice principale serait une antique déesse oubliée. Ayant appris que cette dernière donnait naissance à diverses lignées de demi-dieux, dans le but de forger des héros pouvant le contrer, il a lui-même mis en place une cabale pour s'en débarrasser.

Usant de sa langue de miel et de divers stratagèmes, Loki a asservi le seigneur Alfe sombre Nakaal et lui a confié la funeste tâche d'éliminer les enfants humains de Liv.

Mais Nakaal n'est pas un imbécile, il sait que s'il veut échapper à l'emprise du dieu de la discorde, il devra se montrer plus rusé que lui.

De ce fait, les enfants de Liv ne sont pas éliminés lorsqu'ils sont découverts. Ils transitent par un réseau qui va les tester. Les plus prometteurs sont présentés à Nakaal qui cherche à les convertir à sa cause...

Nakaal s'est entouré de redoutables mercenaires pour épauler ses propres sbires : le Veneur, les Rabatteurs, les Chasseurs, l'Équarisseur et le Tanneur.

Les Rabatteurs

Ces humains sont au service des chasseurs, leur mission est de débusquer les potentiels demi-dieux.

Les Chasseurs

Ce sont des mercenaires Alfes sombres qui ont pour mission de capturer les proies désignées par les Rabatteurs.

Le Veneur

Marduk, fidèle bras droit du seigneur Nakaal, rassemble les prises des Chasseurs. Il les présente aux différentes épreuves du Tanneur et de l'Équarisseur.

AIDES DE JEU

Avec votre accord, cette préquelle à Ragnarok n'empêchera pas vos joueurs d'interpéter des personnages plus vieux durant la campagne que ceux que vous allez utiliser maintenant.

Création de personnages jeunes adultes

La création d'un personnage allant sur la fin de son adolescence suit le même système de création que celui des personnages « normaux » avec les modifications suivantes :

- La BPR (Base de Points à Répartir) est de 10 au lieu de 15.

- Les bases de compétences des archétypes sont diminuées de 1 pour les compétences Générales (noires et bleues), de 2 pour les compétences de combat (rouges) et d'Arcanes (vertes).

- Les bonus de compétences (Spécialistes ou Généralistes ne changent pas).

- L'équipement de départ reste le même, mais se limite à une armure de cuir, une arme (et éventuellement un bouclier) et a une petite arme secondaire (poignard, coutelas...).

Au fur et à mesure des chapitres les personnages, s'ils survivent, gagneront de l'expérience. Au terme de cette aventure, leur potentiel sera équivalent à celui d'un personnage adulte.



Les prétirés

Lam / Lydwenn

Le personnage peut être joué en tant que personnage masculin, sous le nom de Lam ou féminin sous le nom de Lydwenn. Pour plus de simplicité, nous utilisons le masculin dans sa description (qui reste la même dans les 2 cas, avec un effet miroir, exemple : Fils de > Fille de).

Fils du seigneur Connaid de Drogheda et de sa première épouse, il marche sur les traces de son père. Jusqu'à sa capture, il suivait la voie des armes.

Il a rapidement su se faire accepter des jeunes nouveaux comme « chef de bande » et s'est rapidement lié d'amitié avec Alejan, Kalia et Brann. Lam parle peu et semble d'un calme inébranlable quelque soit la situation. De ce fait, lorsqu'il s'exprime de sa voix posée et ferme il attire automatiquement l'attention de son entourage. Malgré son allure androgyne, son physique est plutôt athlétique. De loin, ses traits fins peuvent laisser penser qu'il s'agit d'une jeune femme.

Profil : Seigneur de guerre.

Alejan

Lui et sa marâtre, Marilla, ont été vendus par les Étrusques à un marchand ibère après la chute de leur castro. L'ibère les a revendus à un marchand gaulois, qui les a lui-même revendus à un esclavagiste Albionnais. La grande beauté de la « mère » et la vaillance du fils leur ont valu ses divers échanges. Finalement, Marilla a servi de cadeau d'un seigneur Eirien au seigneur Connaid de Drogheda.

Alejan lui est resté en Albion où il a d'abord servi de petite-main dans les arènes avant de commencer à se battre avec des armes en bois contre d'autres enfants dans des spectacles précédant les combats des gladiateurs.

Marilla était au service de Connaid depuis trois ans quand ce dernier perdit en couche sa seconde épouse. Peu de temps après, il rendit sa liberté à Marilla et la prit pour épouse. En cadeau de mariage, elle lui demanda de libérer son beau-fils.

Connaid racheta la liberté du jeune Alejan et en fit son fils adoptif.

Alejan est un bon vivant malgré les épreuves qu'il a traversées. Toujours le mot pour rire, sa présence et sa force tranquille sont apaisantes.

Profil : Esclave gladiateur.

Kalia

Les capacités de devineresse de Kalia se sont manifestées très tôt. Son père ne sut gérer la situation et quand la Banfaith Éonaid lui proposa de prendre la jeune enfant sous son aile, il n'hésita pas un instant. Kalia vit donc avec sa maîtresse et parcourt l'Eire depuis près de huit années.

Éonaid forme Kalia, allant de village en village afin de parfaire ses connaissances auprès des druides et des devineresses du pays. Ses visions l'ont menée jusqu'à la citadelle du puissant Connaid de Drogheda où elles demeurent actuellement.

Discrète et réservée, Kalia a la mauvaise habitude de renfermer ses sentiments. Le problème est que son seuil de tolérance et de patience est très vite atteint. Lorsque cela arrive, elle explose telle une furie laissant place à une jeune femme au caractère bien trempé.

Profil : Banfaith

Brann

Brann est le fils de Duncan un vaillant chevalier du Haut-Roi, un fianna pure souche. Actuellement son désir le plus farouche est d'intégrer la Fianna comme son père. Depuis qu'il est assez âgé, il accompagne ce dernier dans chacune de ses missions (quand cela est possible), il l'a donc suivi à la citadelle de Connaid.

Son père y mène un groupe de trois fiannas venus enquêter sur l'étrange disparition de deux jeunes gens, à la demande du seigneur des lieux.

Brann est un chien fou à l'énergie débordante, sociable, mais parfois insupportable.

Profil : Fianna



Acte I - Le Rabatteur

LIEUX ET PERSONNAGES

Domhnall

Si Domhnall a été choisi par les Alfes sombres ce n'est pas parce qu'il n'a aucune conscience, mais parce qu'il est le maître d'un chien enchanté.

Il y a de cela une poignée d'années, lors d'une chasse, il a sauvé un jeune chiot sauvage dont la mère et les frères venaient de subir la colère d'un sanglier féroce. Pour une raison inconnue, la chienne avait fui le monde des Tuatha Dé Danann pour mettre bas dans une profonde forêt d'Eire. Affaiblie par sa mise à bas, elle n'avait pu se protéger, elle et ses nouveau-nés, de la fureur du sanglier lancé à ses trousses.

Domhnall avait réussi à chasser le sanglier, pour ne découvrir qu'un chiot survivant.

Domhnall prit soin de celui-ci et lui prodigua plus de tendresse qu'il n'en avait jamais montré pour ses semblables. Le duo devint inséparable. Un jour Domhnall comprit que Kvir, son chien, pouvait le faire voyager entre les brumes qui séparent les mondes. Il mit alors à profit ce pouvoir pour accomplir les plus viles besognes, en échange d'or et d'argent.

Après avoir été recruté, Domhnall s'est mis en route, voyageant de royaume en royaume au grès des intuitions de Kvir. Il prend le temps d'observer et compte sur sa bonne étoile pour l'aider dans sa nouvelle mission. Mais il fait également fonctionner ses méninges et se montre discret. Observant parfois pendant plusieurs mois la même proie qui pourrait le mener à d'autres comme elle.

Ce qu'il ne sait pas, mais qui va l'avantager, c'est que le destin attire inexorablement les enfants de Liv les uns vers les autres.

Alors qu'il est sur la piste de Lam/Lydwenn, il va commettre une erreur mineure et désigner pour cible, à la Chasseuse Kaleen, un jeune adulte aux capacités supérieures à la moyenne.

Ce dernier se nomme Coln, c'est une force de la nature et certains prétendent même que du sang de fée coule

dans ses veines. Cette légende tire sa source d'une vérité oubliée depuis des lustres. Effectivement, dans les ancêtres lointains de Coln se trouve un Fils du dieu-démon Dusios (incube).

Le jeune homme n'a rien de divin ou surnaturel, mais se rapproche de l'homme parfait.

Cette erreur peut être commise par un premier Rabatteur, qui sera ensuite remplacé par Domhnall.

Désigné comme cible, Coln va être capturé par Kaleen alors qu'il chasse avec son cousin Donann. C'est leur mystérieuse disparition qui va pousser le chef Connaid, après plusieurs jours de recherches infructueuses, à demander l'aide du haut-roi.

Drogheda

Drogheda est un vaste et riche village agricole situé à quelques heures à cheval au nord-est de la capitale Tara. Il possède également un port, ce qui en fait un point de commerce incontournable entre le nord et le sud de l'Eire. La capitale, elle-même, s'approvisionne énormément à Drogheda, qui lui sert de « grenier ». La population de Drogheda est variable. Si un demi-millier de personnes y résident de manière permanente, c'est près de huit cents âmes que l'on peut croiser continuellement, en comptant les personnes de passage ou en transit : travailleurs saisonniers, voyageurs, marchands et négociants...

Connaid

Connaid est un chef sérieux qui a connu de nombreuses batailles dans sa jeunesse. La guerre lui a beaucoup appris, il y a acquis une grande expérience et de la sagesse. Mais, elle lui a également pris des frères et des amis.

Malgré les capacités de Lam, son fils, il craint pour lui et se montre un peu trop protecteur. La disparition récente de Coln et Donann le perturbe au plus haut point.

ÉVÈNEMENTS

Cette première partie va vous permettre de faire découvrir leurs personnages à vos joueurs (si vous utilisez les prêtirés fournis) ou de leur faire créer leurs propres personnages jeunes adultes.

Les personnages se connaissent, comme Lam et



Alejan, ou se sont déjà croisés lors de fêtes locales. Brann est le dernier venu, arrivé il y a moins de quarante-huit heures.

Avec l'arrivée des Fiannas, le village qui était déjà en effervescence suite aux derniers événements, s'est transformé en une fourmilière dans laquelle on aurait donné un énorme coup de pied.

Délaissés par leurs parents respectifs, les personnages n'auront pas de mal à se retrouver en diverses occasions.

Vous pouvez organiser une réunion avec quelques autres jeunes villageois. Réunis pour discuter de la disparition des cousins et peut-être pour se rassurer mutuellement. L'un d'eux pourrait suggérer de retrouver eux même Coln et Donann. Ce qui pourrait donner des idées à Lam...

Donnez de fausses pistes. Il y a toujours des étrangers à Drogheda, ce ne sera pas difficile de trouver une gueule patibulaire prête à chahuter de jeunes gens. Utiliser les adversaires de classes 1 à 3 pour donner corps aux PNJ.

Vous pourrez les plonger dans l'ambiance du scénario en leur expliquant que depuis quelque temps leur vie est perturbée. Surtout depuis la disparition des cousins, Coln et Donann.

Certains ont le sentiment d'être espionnés. Brann a, peut-être, échappé à une agression à Tara, deux semaines avant la disparition des cousins : un Rabatteur aura été capturé et mis à mort sans avoir révélé ses intentions réelles, puis Domhnall aura repris le relais.

Exemple de scène

Si les personnages fouinent un peu, en posant quelques questions à droite et à gauche, ils apprendront que la dernière fois que Coln et son cousin ont été aperçus, c'était près du port.

Le petit port de Drogheda est essentiellement tourné vers la pêche et si aucune grosse embarcation ne peut s'y amarrer, elles peuvent, toutefois, mouiller non loin près de l'embouchure du fleuve.

De nombreuses barques sont actuellement amarrées, et les filets sèchent au soleil. Une cinquantaine de personnes vaquent à leurs occupations : reprisage des filets, réparations sur des barques, vente de poisson, commerce...

Le dernier bateau étranger arrivé à Drogheda est reparti depuis près de deux semaines. Les habitués du lieu sont à peu près certains que c'était avant la

disparition des deux jeunes hommes.

Les pêcheurs n'auront rien de particulier à raconter. Après une heure de questions et de recherches, les personnages seront bredouilles.

Faites-leur réaliser un test de Recherche, difficulté 15 ou de Vigilance, difficulté 20 (suivant leur comportement proactif ou pas). En cas de succès, ils remarqueront un grand rouquin, occupé à ne rien faire, qui semble les observer depuis un moment.

Il est assis sur un petit tabouret de l'autre côté d'un ponton le séparant des personnages. Ce n'est pas un habitant du village, sa tenue et son allure générale laissent penser à un mercenaire ou à un de ces guerriers errants vivant parfois de rapine, louant parfois leur lame...

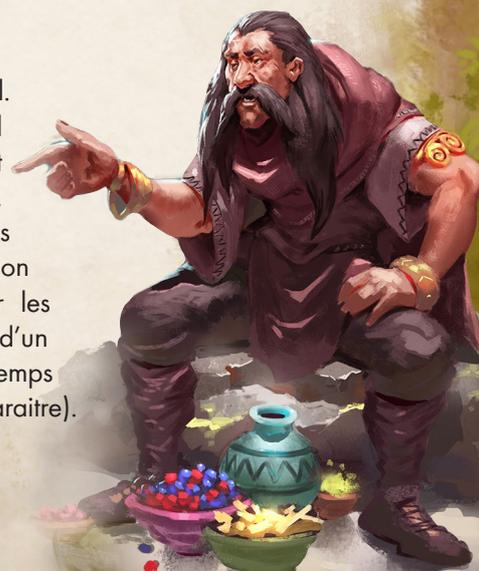
L'homme n'a bien entendu rien à voir avec les disparitions, toutefois si on vient l'asticoter, surtout des « gamins » il pourrait s'agacer rapidement. Rosser un « fils à papa » ne serait pas pour lui déplaire (sans parler d'aller jusqu'à tirer les armes, mais quelques coups de poing dans les côtes...).

Si un échange s'engage avec l'homme, de quelque manière que ce soit, un test de Langage corporel difficulté 15 suffira à deviner qu'il n'est pas lié à l'affaire, mais qu'il cherche à tuer le temps.

Évidemment, s'il y a du grabuge cela va attirer l'attention de personnes présentes. Mais voyant l'implication des deux « fils » du roi, ils n'interviendront pas (à moins que les choses tournent vraiment au vinaigre pour l'un ou l'autre partie). Il pourrait même y avoir quelques encouragements du type : « Aller petit gars montre nous ce qu'tas dans l'bide ! » ou encore « Vas-y Lam, montres'y qui que c'est le chef ! »

Durant l'éventuel échange, une personne attentive à l'environnement peut remarquer un autre étranger qui s'est rapproché avec les badauds pour observer la scène (avec un test réussi en Recherche, difficulté 15).

Il s'agit de Domhnall. S'il est repéré, il s'éclipsera rapidement en profitant de la foule. Si un des personnages veut le suivre, il verra son attention détournée par les aboiements féroces d'un chien (ce qui laissera le temps au traqueur de disparaître).



Le personnage ne verra qu'un lévrier en colère qui cessera ses menaces et tournera les talons aussi secs, pour s'éloigner rapidement en sens opposé. Le suivre se révélera impossible, l'animal étant très rapide et se faufile aisément entre les personnes et les bâtiments.

Alors que tu emboîtes le pas à l'étranger, derrière toi les aboiements féroces d'un chien te feront te retourner, sur tes gardes. Tu vois un grand cabot te montrer les crocs, puis se calmer et tourner les talons. L'animal ne présente aucun intérêt, mais ces quelques instants d'inattention t'ont fait perdre l'homme de vue.

Mettez tout au pluriel si plusieurs personnages réagissent en commun.

Après avoir joué avec leurs nerfs pendant quelque temps, laissez le petit groupe focaliser son attention sur Domhnall et son chien.

Ils le suivront à l'extérieur du village. L'espionner pour savoir ce qu'il trame leur semble une bonne idée. En fait, c'est Domhnall qui mène la danse, se montrant imprudent à dessein.

Ils le suivront dans un petit bosquet à quelques minutes à pied au Sud. Alors qu'ils penseront l'avoir perdu, ils tomberont sur lui. Ce dernier les attend au cœur d'une trouée dans les arbres.

Ils sont quatre, Domhnall est seul avec son chien. Les personnages pourraient vouloir lui tirer les vers du nez. Mais avant qu'ils n'en aient l'occasion, ce

dernier prendra la parole :

« Dame Kaleen, voici les jeunes gens dont je vous ai parlé. »

Puis s'écartant sur le côté il laissera la Chasseuse sortir des sous-bois. Son aspect devrait laisser les personnages sans voix.

Kaleen

Kaleen est une Elfe sombre aussi impitoyable que belle. Comme tous ceux de son espèce, ses oreilles sont légèrement pointues, les traits de son visage sont fins et sa peau très claire.

Sa silhouette robuste mais féminine dénote une force physique propre à ceux de son monde.

Mesurant plus d'un mètre quatre-vingt, elle domine les personnages qui sont déjà eux même de grandes tailles.

Ses longs cheveux noirs sont coiffés en de complexes tresses qui les plaquent à son crâne.

Elle porte une armure de cuir souple vert sombre, au style inconnu par les personnages, à la fois délicat et robuste.

La Chasse est ouverte. Concluez cette première partie là-dessus.



DOMHNALL

Force	1	Apparence	0	Ruse	1	Charisme	0
Constitution	1	Rapidité	1	Volonté	0	Points de Héros	-
Dextérité	1	Savoir	0	Perception	1	Points de fatigue	-
Vigilance	7	Recherche	7	Dépl. furtif	7	Filature	6
Se cacher	7	Dressage	6	Pistage	7	Survie	7
Athlétisme	6	Endurance	6	Médecine	6	Pièges	7

Attaques	SC / PdM	Dommmages	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Coutelas	12*/6	Tran 6*	3	21	
Mains nues	8*/5	Cont 4*	4	19	
CAD					
Arc simple	11*/6	Perf 5*	2		50-120 m

Style de combat habituel* :

CAC : Feinte 3 et Attaque puissante 3

CAD : Tir ajusté 3 et Attaque précise 3

Notes : Coutelas avec fourreau de cuir, Arc simple et carquois de 20 flèches.

Localisations

		PdV	Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe D	13	0	1	1	0
2	Jambe G	13	0	1	1	0
3-4	Bras D	13	0	2	3	1
5	Tête	18	0	0	0	0
6-7	Bras G	13	0	2	3	1
8-9-10	Torse	13	2	4/1	5/2	1
*	Coeur	8				

Armure : Plastron et canon de cuir rigide, jambières de cuir souple.



KVIR							
Force	5	Apparence	0	Ruse	0	Charisme	0
Constitution	2	Rapidité	5	Volonté	0	Points de Héros	-
Dextérité	5	Savoir	-2	Perception	5	Défense	20
Recherche	10	Pistage	15	Vigilance	10		
Attaques		SC / PdM		Dommages		Init.	Notes
CAC							
Morsure		7/3		Perf 1+3*+5		12	
Style de combat habituel* : Offensif - non combattant : Attaque puissante*							

Localisations de face							
		PdV		Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
1-2	Patte av G	19		0	0	0	0
3-4	Patte av D	19		0	0	0	0
5-6	Tête	24		0	0	0	0
7	Flanc	14		0	0	1	0
8-9-10	Poitrail	19		0	0	1	0
*	Cœur	14					
Localisations de dos							
		PdV		Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
1-2	Patte ar G	19		0	0	0	0
3-4	Patte ar D	19		0	0	0	0
5-6/7	Flanc	14		0	0	1	0
8-9-10	Croupe	19		0	0	1	0
Armure : Fourrure							

Animal de taille moyenne. Course 50 à 60 km/h.

Kvir possède deux capacités hors du commun :

- La première lui permet de voyager, avec son maître, par-delà le voile du Sidhé et de revenir sur Midgard.
- La seconde lui permet de bénéficier d'un bonus de +3 à ses tests en Pister, lorsqu'il utilise cette compétence pour retrouver des êtres possédants du sang féérique ou divin.





* Maison Nakaal
Le Loup de Fer

Nom : Lam/Lydwenn

Ethnie : Gael

Profil : S. de guerre
Sexe : M/F

Ascendance divine : Liv aux mille visages

Physique : 1,75 m. Cheveux blonds mi-longs, traits fins.

Physique athlétique, allure andorgyne.



COMPÉTENCES GÉNÉRALES



ATTRIBUTS

Force 2

Bonus initiative

1

Constitution 2

Bonus dom. Câc

2

Dextérité 1

Bonus dom. Câd

1

Apparence 1

Points de fatigue

0

Rapidité 0

Savoir 1

Points de héros

3

Ruse 0

Points de fatalité

0

Volonté 2

Caractère

4

Perception 1

Calmé

4

Charisme 0

Taciturne

2

ARCANES

(Savoir et Volonté)



SC=

NC+

MC

Aldimie

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

Berserker

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

Code de l'hon.

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

ADRESSE

(Dextérité et Perception)

Cambriolage*

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

Équitation

3

2

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

Passé-passe

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

Pilottage

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

ARTS

(Savoir et Dextérité)

Artisanat

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

Exp. corporelle

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

Exp. manuelle

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

0

1

ÉQUIPEMENT

Cuirasse de broigne

Canons et jambière de cuir rigide.

Casque de métal

Cladio et fourreau celté métallique long

Caetra

Cheval et selle



Langues parlées :

Goidelique

Gaulois

NOTES

Fils du seigneur Connaid de Drogheda et de sa première épouse, il marche sur les traces de son père. Jusqu'à sa capture, il suivait la voie des armes. Il a rapidement su se faire accepter des jeunes nouveaux comme « chef de bande » et s'est rapidement lié d'amitié avec Alejan, Kalia et Brian. Lam parle peu et semble d'un calme inébranlable quelque soit la situation. De ce fait, lorsqu'il s'exprime de sa voix posée et ferme il attire automatiquement l'attention de son entourage. Malgré son allure androgyné, son physique est plutôt athlétique. De loin, ses traits fins peuvent laisser penser qu'il s'agit d'une jeune femme.

POINTS DE HÉROS / SANG DIVIN / MALUS

Points de héros :

* Passer en combat héroïque.

* Pour 1 tour de combat :

+ 5 aux jets d'une compétence, ou

+ 5 aux dommages, ou

+ 5 à la localisation, ou

+ 5 à la Défense, ou

+ 5 à l'armure.

* Utilisation d'une compétence spéciale.

* Influencer le destin.

* Annuler une blessure sur une localisation.

Sang divin :

Une fois par session de jeu le personnage peut accomplir un exploit majeur. Chaque utilisation augmente la jauge de fatalité de 2 points.

Pour la durée d'une scène (au choix) :

* Remplacer n'importe quel score de compétence générale qu'il ne maîtrise pas par un score de 10.

* Remplacer n'importe quel score de compétence qu'il maîtrise (6 ou plus) par un score de 14.

* Gagner +5 dans n'importe quel bonus d'attribut (hors compétences), pour la durée d'une scène.

* Augmenter les chances de coup de maître d'une compétence. Ainsi les coups de maître seront sur tous les doubles, sauf le double 1 qui sera toujours un échec mais plus un échec catastrophique.

Dans le cadre d'une compétence de combat :

- Si, malgré le score final, l'attaque est un échec, grâce au coup de maître, elle devient un succès normal infligeant 10 de dommages (+ modificateurs armes et attribut) dans le torse.

- Si l'attaque est un succès l'attaquant inflige, dans le torse, 10 de dommages (+ modificateurs armes et attribut) + un d10 supplémentaires.

Malus de blessures :

* Manoeuvres de combat

-5 pour les jambes

-3 pour le bras directeur

-1 pour le bras secondaire

* Compétences générales liées

-10 par jambe

-10 par bras

* Compétences générales indirectes

-5 par jambe

-5 par bras

Membre à 0 PdV ou moins :

Inutilisable

Torse à 0 PdV ou moins :

Perte de connaissance

Nom : Kalta
Ethnie : Gael

Profil : Banfaith
Sexe : Féminin

Ascendance divine : Liv au mille visages
Physique : 1.55 m Cheveux châtains clairs, longs avec des tresses.

Traits fins et gracieux



COMPÉTENCES GÉNÉRALES



ATTRIBUTS



Force	0	Bonus initiative	1
Constitution	1	Bonus dom. C&C	0
Dextérité	0	Bonus dom. C&D	0
Apparence	1	Points de fatigue	7
Rapidité	0		

Savoir	2	Points de héros	3
Ruse	2	Points de fatalité	0

Volonté	2	Caractère	
Perception	1	Confiante	4
Charisme	1	Reservée	3
		Impulsive	3

ARCANES

(Savoir et Volonté)



	SC=	NC+	MC		SC=	NC+	MC
Aldimie	4	2	2	Divination	6	4	2
Berserker				Évocation			
Code de l'hon.				Invocation			

Notes :

Exp. Acquise ___ Exp. utilisée ___

ADRESSE

(Dextérité et Perception)

Cambrilolage*	1	1	1
Équitation	2	1	1
Passé-passe	1	1	1
Pilottage	1	1	1

ARTS

(Savoir et Dextérité)

Artisanat

	2	2	2
Exp. corporelle	6	4	2

Exp. manuelle

	2	2	2
Cartographie	2	2	2
Déguisement	2	2	2
Étiquette	2	2	2
Falsification	2	2	2
Interrogatoire	2	2	2
Jeu	9	7	2
Médecine*	9	7	2
Pièges	2	2	2

DISCRETION

(Dextérité et Ruse)

Dép. furtif*	2	2	2
Filature	2	2	2
Se cacher*	2	2	2

MÉTIERS ET SCIENCES

(Savoir et Ruse)

Con. des rues	2	2	2
Contes & Lég.	5	3	2
Dressage	2	2	2
Langage corp.	5	3	2
Linguistique	5	3	2
Métier ()	5	3	2
Navigation	2	2	2
Ocullisme	5	3	2

Sc. sociales

	2	2	2

OBSERVATION

(Ruse et Perception)

Pistage*	2	2	2
Recherche*	2	2	2
Survie*	2	2	2
Vigilance*	4	2	2

RÉSISTANCE

(Constitution et Volonté)

Endurance	2	2	2

SOCIALES

(Apparence et Charisme)

Commandement	5	3	1
Expression*	7	3	1

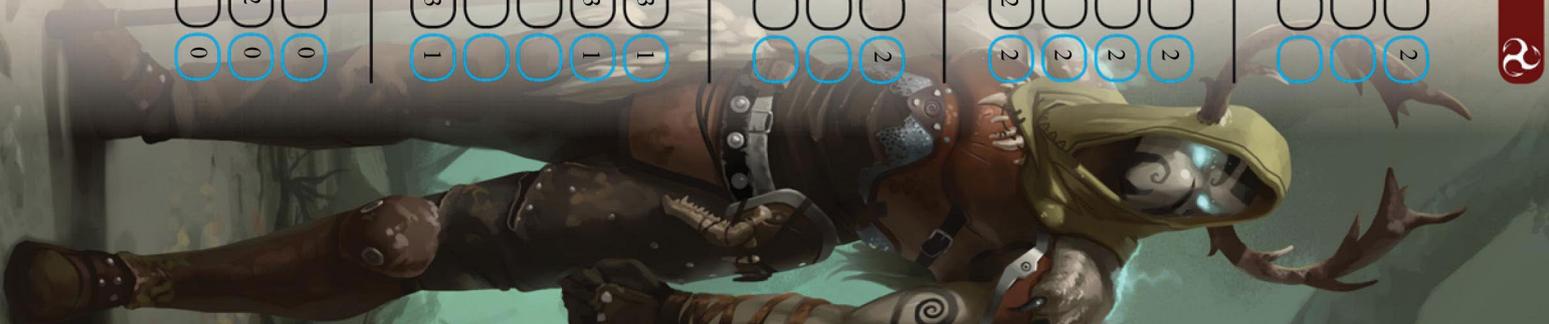
Intimidation

	4	3	1
--	---	---	---

SPORTS

(force et Dextérité)

Acrobatie*	0	0	0
Athlétisme*	2	2	0
Escalade	0	0	0



ÉQUIPEMENT

Lance
 Coutelas et fourreau en cuir
 Cape en fourrure
 2 torques de cou en argent
 Cheval et selle
 16 potins



NOTES

Les capacités de devineresse de Kalia se sont manifestées très tôt. Son père ne sut gérer la situation et quand la Banfaith Éonaid lui proposa de prendre la jeune enfant sous son aile, il n'hésita pas un instant. Kalia vit donc avec sa maîtresse et parcourut l'Eire depuis près de huit années.

Éonaid forme Kalia, allant de village en village afin de parfaire ses connaissances auprès des druides et des devineresses du pays. Ses visions l'ont menée jusqu'à la citadelle du puissant Connaid de Drogheda où elles demeurent actuellement.

Discrète et réservée, Kalia a la mauvaise habitude de renfermer ses sentiments. Le problème est que son seuil de tolérance et de patiente est très vite atteint.

Langues parlées :

Goidelique

Gaulois

lorsque cela arrive, elle explose telle une furie laissant place à une jeune femme au caractère bien trempé.

POINTS DE HÉROS / SANG DIVIN / MALUS

Points de héros :

- * Passer en combat héroïque.
- * Pour 1 tour de combat :
 - + 5 aux jets d'une compétence, ou
 - + 5 aux dommages, ou
 - + 5 à la localisation, ou
 - + 5 à la Défense, ou
 - + 5 à l'armure.

* Utilisation d'une compétence spéciale.

* Influencer le destin.

* Annuler une blessure sur une localisation.

Sang divin :

Une fois par session de jeu le personnage peut accomplir un exploit majeur. Chaque utilisation augmente la jauge de fatalité de 2 points.

Pour la durée d'une scène (au choix) :

- * Remplacer n'importe quel score de compétence générale qu'il ne maîtrise pas par un score de 10.
- * Remplacer n'importe quel score de compétence qu'il maîtrise (6 ou plus) par un score de 14.
- * Gagner +5 dans n'importe quel bonus d'attribut (hors compétences), pour la durée d'une scène.

* Augmenter les chances de coup de maître d'une compétence. Ainsi les coups de maître seront sur tous les doubles, sauf le double 1 qui sera toujours un échec mais plus un échec catastrophique.

Dans le cadre d'une compétence de combat :

- Si, malgré le score final, l'attaque est un échec, grâce au coup de maître, elle devient un succès normal infligeant 10 de dommages (+ modificateurs armes et attribut) dans le torse.
- Si l'attaque est un succès l'attaquant inflige, dans le torse, 10 de dommages (+ modificateurs armes et attribut) + un d10 supplémentaires.

Malus de blessures :

- * Manoeuvres de combat
 - 5 pour les jambes
 - 3 pour le bras directeur
 - 1 pour le bras secondaire

* Compétences générales liées

- 10 par jambe
- 10 par bras

* Compétences générales indirectes

- 5 par jambe
- 5 par bras

Membre à 0 PdV ou moins :
 Inutilisable

Torse à 0 PdV ou moins :
 Perte de connaissance

ÉQUIPEMENT

Cuirasse de cuir souple

Arc simple et 20 fleches

Poignard

Cape en laine

Cheval et selle

4 potins



NOTES

Brann est le fils de Duncan un vaillant chevalier du Haut-Roi, un fianna pure souche. Actuellement son désir le plus farouche est d'intégrer la Fianna comme son père. Depuis qu'il est assez âgé, il accompagne ce dernier dans chacune de ses missions (quand cela est possible), il l'a donc suivi à la citadelle de Connaid.

Son père y mène un groupe de trois fiannas venus enquêter sur l'étrange disparition de deux jeunes gens, à la demande du seigneur des lieux.

Brann est un chien fou à l'énergie débordante, sociable, mais parfois insupportable.

Langues parlées :

Goidelique

Gaulois

POINTS DE HÉROS / SANG DIVIN / MALUS

Points de héros :

* Passer en combat héroïque.

* Pour 1 tour de combat :

+ 5 aux jets d'une compétence, ou

+ 5 aux dommages, ou

+ 5 à la localisation, ou

+ 5 à la Défense, ou

+ 5 à l'armure.

* Utilisation d'une compétence spéciale.

* Influencer le destin.

* Annuler une blessure sur une localisation.

Sang divin :

Une fois par session de jeu le personnage peut accomplir un exploit majeur. Chaque utilisation augmente la jauge de fatalité de 2 points.

Pour la durée d'une scène (au choix) :

* Remplacer n'importe quel score de compétence générale qu'il ne maîtrise pas par un score de 10.

* Remplacer n'importe quel score de compétence qu'il maîtrise (6 ou plus) par un score de 14.

* Gagner +5 dans n'importe quel bonus d'attribut (hors compétences), pour la durée d'une scène.

* Augmenter les chances de coup de maître d'une compétence. Ainsi les coups de maître seront sur tous les doubles, sauf le double 1 qui sera toujours un échec mais plus un échec catastrophique.

Dans le cadre d'une compétence de combat :

- Si, malgré le score final, l'attaque est un échec, grâce au coup de maître, elle devient un succès normal infligeant 10 de dommages (+ modificateurs armes et attribut) dans le torse.

- Si l'attaque est un succès l'attaquant inflige, dans le torse, 10 de dommages (+ modificateurs armes et attribut) + un d10 supplémentaires.

Malus de blessures :

* Manoeuvres de combat

-5 pour les jambes

-3 pour le bras directeur

-1 pour le bras secondaire

* Compétences générales liées

-10 par jambe

-10 par bras

* Compétences générales indirectes

-5 par jambe

-5 par bras

Membre à 0 PdV ou moins :

Inutilisable

Torse à 0 PdV ou moins :

Perte de connaissance