



L'ÂME PURE DE NORREND

ÉCRIT PAR PEDRO J. RAMOS, TRADUCTION DE CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX ET CHARLOTTE DÉNOUVEAUX
RELECTURE D'HERVÉ «TRICKSTER» MAUGIS

L'Âme Pure de Norrend est une aventure de *space opera* se déroulant dans l'ambiance *La Chute des Mondes Libres*, décrite aux pages 212 à 217 de **HITOS - Guide Générique**. L'objectif de cette aventure est de montrer aux joueurs les opportunités qu'offre ce système de jeu. C'est pour cela que nous avons choisi une ambiance où différentes variations du système de règles ont leur place. Les personnages joueurs proposés par la suite n'ont pas d'historique afin de permettre aux joueurs de donner du sens à leurs faits marquants. Les autres aspects de leurs personnages nous semblent faire partie de l'amusement : Qui est Torren Lotka ? En quoi consiste l'Écume de Nova VIII ? Encouragez les joueurs à en donner leur propre explication !

SYNOPSIS

Norrend est un monde libre, sauvage et peu intéressant, tant pour les rebelles que pour Lord Rexnar. Cependant, lors d'une mission de routine, les personnages joueurs découvrent que Lord Rexnar va y envoyer un officier de confiance, Lady Shonda, avec pour mission de capturer le Prince Krisken de Norrend, connu sous le nom de « l'Âme Pure de Norrend » pour sa pureté et sa vertu. Les personnages joueurs se retrouveront embarqués dans cette histoire, découvrant que le Prince est moins pur que ce qu'ils pensaient et qu'il provoquera intentionnellement une énorme explosion, les obligeant à fuir précipitamment de la planète.

SCÈNE 1. LE PALAIS DE JEN LETKA

Les personnages joueurs font partie de la Rébellion qui s'oppose à Lord Rexnar. A la différence des autres membres de la Rébellion qui œuvrent depuis l'intérieur du Protectorat, ces derniers se déplacent entre les Mondes Libres, essayant de convaincre leurs habitants d'être de leur côté ou au moins, d'être neutres dans le conflit qui menace de faire disparaître toute la Création. Leur dernière mission les a conduit jusqu'à une planète isolée du nom de Chauris IV, où un riche commerçant obèse, nommé Jen Letka, a invité en son palais un détachement d'hommes de Lord Rexnar. Il est impératif que la Rébellion sache qu'elle est la relation entre Jen Letka et le Protectorat. Les personnages joueurs se sont donc infiltrés dans le palais pour obtenir cette information.

L'objectif de cette première scène est de marquer le ton aventureux et de *space opera* de l'histoire. Pour cela, au lieu d'expliquer comment les personnages joueurs arrivent jusqu'ici et s'infiltrent, nous commencerons in medias res. Demandez aux joueurs d'expliquer comment leurs personnages ont réussi à s'infiltrer, en utilisant les informations de leurs feuilles de personnage. Se sont-ils déguisés en serviteurs de Jen Letka ? Sont-ils cachés dans les conduits de ventilation ? La manière dont ils sont arrivés ici sert seulement à faire un peu plus connaissance avec leurs personnages. Car l'action est sur le point de commencer.


Présentez la scène aux joueurs : le palais de Jen Letka est un lieu immense, foisonnant de vastes chambres où tous les excès sont présents. Le marchand reçoit le détachement envoyé par Lord Rexnar dans la salle connue comme « L'Origine des Sens », où une fontaine d'un liquide noir occupe l'espace

L'AVENTURE EN UNE HEURE

Si vous souhaitez jouer la partie en temps réduit, nous vous recommandons de sauter la première scène et de commencer l'histoire quand les personnages s'enfuient de la planète de Jen Letka. En tant que meneur de jeu, décrivez-leur les péripéties qu'ils ont vécues, où ils se trouvent maintenant et qu'ils se dirigent vers Norrend. Quand ils arriveront à destination, passez rapidement sur la scène 2, en vous limitant dans la description de l'exotisme de la planète. Vous disposerez ainsi du temps nécessaire pour jouer les scènes restantes qui sont le nœud et le déroulement de l'histoire. Au besoin, vous pourrez éliminer également la dernière scène (la fuite de la planète).

principal (du chocolat, mais seuls ceux qui s'en approcheront suffisamment le sauront). Des lyserons somptueux, des statues voluptueuses et un très grand nombre de serviteurs terminent de remplir l'espace.

Jen Letka est assis sur une sorte de trône, savourant des raisins d'une coupe posée sur son ventre rebondi. Des tentacules situés où devraient se trouver les cheveux des humains bougent de-ci de-là, attrapant des grains et les enfournant dans sa grande bouche. Les hommes de Lord Rexnar feront leur entrée, avec une femme-démon à leur tête. Elle se présentera comme étant Lady Shonda et fera un geste à deux de ses hommes qui déposeront un coffre aux pieds de Jen Letka. Ils l'ouvriront ipso facto pour montrer la montagne de bijoux, principalement des émeraudes et des rubis. Le marchand se montrera ravi et acceptera de confier à Lady Shonda un rouleau contenant les coordonnées où se trouve Norrend. « Le monde libre avec l'âme la plus pure jamais vue », dira-t-il en souriant. Ensuite, il questionnera Lady Shonda sur la manière dont elle pense s'emparer du Prince, mais elle refusera de répondre.

C'est le moment d'avancer l'histoire un peu plus loin : les personnages joueurs sont découverts. Il se peut qu'un serviteur apeuré regarde dans le conduit de ventilation et crie en voyant un minotaure dedans. Ou peut-être qu'un des personnages exécute mal une révérence. Mais de toute façon, ils ont été découverts. Ils devront sortir de là au plus vite. Si la situation qui a amené à ce qu'ils soient découverts a été forcée, vous pouvez donner un point de Drame à chacun des personnages. Une fois qu'il a été établi la manière dont ils ont été découverts, il va falloir faire vite ! Demandez aux joueurs d'effectuer des tests de  de difficulté 15 pour que leurs personnages puissent sortir en courant avant qu'ils ne soient attrapés. Si l'un des personnages échoue, engagez-le dans un combat contre les serviteurs de Jen Letka (vous pouvez utiliser comme référence l'employé de magasin de spiritueux de la page 237 du guide générique). Lady Shonda et ses troupes pourraient aussi être des ennemis mais ils décideront que c'est le moment idéal pour s'en aller et commencer leur voyage vers Norrend.

La scène se terminera avec les personnages joueurs fuyant la planète à bord de leur vaisseau et recherchant sur leurs cartes de navigations la localisation de Norrend. Heureusement pour eux, la Rébellion a enregistré cette planète. Maintenant, ils doivent seulement être plus rapides que Lady Shonda.



SCÈNE 2. LA SAUVAGE NORREND

Les personnages joueurs voyagent pendant plusieurs jours pour arriver à Norrend. Ils peuvent ainsi en profiter pour en apprendre un peu plus sur la planète et leur adversaire. Pour cela, demandez des tests d'une compétence appropriée, probablement ou de difficulté 15. Les informations qu'ils obtiendront sont les suivantes :

- ✦ S'ils font des recherches à propos de Norrend, ils découvriront qu'il s'agit d'une petite planète périphérique sans intérêt et en retard par rapport à leur civilisation. On suppose que par le passé, une race plus évoluée a pu dominer la planète mais maintenant, il n'en reste plus aucune trace. La majeure partie de la planète est couverte de forêts et est peuplée par toutes sortes de prédateurs. Il existe un gouvernement monarchique unique. Le monarque actuel, Edklar XXV, est très âgé. Il attend que son fils, le Prince Krisken, lui succède. Le Prince est surnommé « Mangilaar aan Norrend », qui, selon tout vraisemblance, signifie quelque chose comme « l'Ame Pure de Norrend ».
- ✦ S'ils se renseignent sur Lady Shonda, ils apprendront que cette jeune femme est montée rapidement en grade au sein des armées de Lord Rexnnar. Elle s'est engagée dès qu'elle en a eu le droit car ses parents, également soldats, ont été assassinés par les rebelles. Elle a la réputation d'être aussi intelligente qu'impitoyable.
- ✦ S'ils intéressent au vaisseau de Lady Shonda, ils découvriront qu'ils n'ont pas fait de voyages au-delà de la vitesse de la lumière car il semble que ses troupes et elle économisent les âmes. Peut-être qu'atteindre Chauris IV a laissé leurs réserves au minimum ? En tout cas, cela donne une chance aux personnages joueurs d'arriver avant elle à Norrend.

Concernant leur arrivée à Norrend, demandez au pilote un test de de difficulté 21. S'il réussit, ils réussiront à atteindre la planète avant Lady Shonda. S'il échoue, les deux vaisseaux arriveront alors en même temps, la suite de l'histoire se transformant en une course contre la montre.

Une fois sur Norrend, s'ils décident de ne pas aller directement au palais, le pilote trouvera une clairière dans la forêt où laisser le vaisseau, un peu loin de leur destination, la Ziggurat du Prince. Pour se déplacer dans la forêt, vous pouvez demander des tests de ou appropriées car c'est davantage une question de savoir où aller que d'en être capable. En cas d'échec, les personnages joueurs se perdront dans la forêt : s'ils arrivent avant Lady Shonda, elle les rattrapera comme si elle avait atterri en même temps. S'ils arrivent en même temps, ils ne trouveront que des cadavres en arrivant à la Ziggurat du Prince (Scène 3). Nous vous recommandons de vous attarder sur les sensations ressenties dans une forêt alien et pourquoi pas, de la pimenter par une rencontre avec une créature sauvage, telle qu'une manticore. Ainsi, les joueurs pourront se familiariser avec le système de combat s'ils ne l'ont pas déjà fait avant.

SCÈNE 3. LA ZIGGURAT DU PRINCE

Le Prince Krisken vit dans la Ziggurat, une énorme construction où les princes résident jusqu'au moment de succéder au roi. La Ziggurat est toujours sous la protection des sujets du Prince, les indigènes primitifs de Norrend. Si les personnages joueurs sont arrivés avant Lady Shonda, ils pourront s'y faufiler discrètement, en utilisant leur contre la des indigènes. S'ils pré-

fèrent opter pour la voie de la violence, ce sera également une méthode valable mais cela attirera une douzaine d'indigènes qui se comporteront comme des sbires (page 52 du guide générique). En cas de conflit, le mieux sera sûrement de se replier dans les entrailles de la Ziggurat, beaucoup plus tranquilles.

Si, à l'inverse, Lady Shonda leur a damé le pion, lorsque les personnages joueurs arriveront, il ne restera des indigènes que des cadavres... avec une patrouille formée de deux hommes-démons postés à l'entrée de la Ziggurat et qui ouvriront le feu dès qu'ils les verront.

D'une manière ou d'une autre, les personnages joueurs arriveront aux entrailles de la Ziggurat. Il est difficile d'y circuler car de nombreux pièges empêchent ceux qui n'en sont pas dignes d'arriver jusqu'au Prince Krisken. Nous proposons ci-après quatre exemples de pièges, chacun basé sur une caractéristique. Le meneur de jeu est libre d'en utiliser un ou plusieurs pour donner de la couleur au périple des personnages joueurs dans la Ziggurat :

- ✦ Le couloir est bloqué par un éboulement de pierres. Les joueurs doivent réaliser des tests de Force plus pour s'ouvrir un passage. Un test échoué cause des égratignures (dégâts m) dues aux gravats. Les personnages joueurs ne réussiront à le franchir qu'en accumulant dix tests réussis.
- ✦ Un couloir possède un mécanisme faisant se rétrécir les murs en aplatissant tout ce qui s'y trouve. Le premier personnage joueur qui arrive dans le couloir l'activera et tous les autres devront faire un test de Réflexes plus pour le traverser à temps. La difficulté de base est de 10, s'accroissant de 2 pour chaque personne qui a traversé. Ainsi, la personne qui traverse en premier est confrontée à une difficulté 10, la seconde à une difficulté 12, la troisième à une difficulté 14 et ainsi de suite. Si quelqu'un échoue, il subit des dégâts mC.
- ✦ Le chemin conduit à un gouffre. De l'autre côté de ce gouffre infranchissable, on peut apercevoir une porte. Au-dessus de la porte, il y a une inscription : « Seul le pur passera », entourée de diverses gravures qui différencient les purs des impurs. Il est inutile de regarder longtemps pour voir que les purs marchent sur la pointe des pieds. Demandez aux joueurs des tests de Volonté plus pour réussir à traverser. Tout personnage qui échoue est précipité au fond du gouffre et subira des dégâts égaux à CM, et devra être secouru.
- ✦ Les couloirs de la Ziggurat en eux-mêmes sont un piège labyrinthique. Demandez au meneur du groupe un test d'Intellect plus une compétence appropriée de difficulté 15 pour s'orienter. Un échec engendrera une rencontre avec un groupe d'autant d'indigènes que de personnages joueurs (s'il en reste encore) ou avec deux hommes-démons de Lady Shonda.

SCÈNE 4. LE PAS SI PUR PRINCE KRISKEN

Pour finir, les personnages arriveront jusqu'au Prince Krisken, qui se trouve dans sa salle des audiences, une grande pièce au plus haut de la Ziggurat. Selon la manière dont se sont déroulées les aventures des personnages joueurs, il se peut qu'ils rencontrent Lady Shonda à leur arrivée, ou qu'elle arrive un peu après. Dans un cas ou dans l'autre, le Prince Krisken souhaitera la bienvenue au premier qui arrivera à ses appartements et lui demandera ensuite ce qui l'amène ici. Son ton est tranquille, presque timide. Il s'agit en fait d'un enfant d'un peu plus de treize ans. Cependant, la conversation deviendra de plus en plus étrange, jusqu'à ce que



le Prince demande aux personnes présentes (personnages joueurs y compris, car il est à espérer que, pour peu qu'ils aient été retardés, ils arrivent à ce moment) si elles savent ce que signifie Mangilaar aan Norrend. Sans attendre leur réponse, il s'exclamera : cela signifie « Celui qui dévore les âmes de Norrend »... et il utilisera ses pouvoirs pour attaquer toutes les personnes présentes, tout en convoquant ses gardes !


A ce qu'il semble, la famille royale de Norrend renferme un secret : ils sont les descendants de la race qui gouvernait jadis cette planète. Leur sang est spécial et les dote de capacités extraordinaires (superpouvoirs). Le Prince Krisken est célèbre pour utiliser les siens afin de dépecer ses ennemis.

Cette scène est le cœur de l'histoire. Elle permet aux joueurs de s'amuser avec leurs personnages et leurs capacités. N'hésitez pas à mélanger les hommes-démons et les gardes du Prince, en les faisant se battre entre eux le cas échéant pour que les personnages joueurs se concentrent sur le Prince Krisken. Si ce dernier est un défi trop facile, introduisez Lady Shonda. Si le Prince est un défi trop difficile pour eux, au contraire, faites que Lady Shonda les aide. En définitive, pensez à une scène d'action de cinéma que vous avez beaucoup aimé et essayez que ce moment s'en rapproche.

SCÈNE 5. FUITE DE LA PLANÈTE

A un moment donné, le Prince Krisken sera vaincu. Il déclenchera le système de sécurité de la Ziggurat, qui cache en vérité les restes d'un édifice de l'ancienne civilisation. Le sang répandu de Krisken activera les défenses qui consistent en l'auto-destruction de la Ziggurat. Lady Shonda, si elle est toujours sur pied, proposera aux personnages joueurs une trêve pour

fuir ensemble. Cela reste du ressort des personnages joueurs de l'accepter ou non.

La fuite peut se résoudre facilement comme une action de base de la caractéristique que chaque joueur considère la plus appropriée plus . Il faut cependant réussir trois tests de difficulté 15. Les personnages qui se frayent un passage par la force brute utiliseront la Force, ceux qui essayeront d'esquiver les débris recourront aux Réflexes, ceux qui chercheront le meilleur itinéraire utiliseront l'Intellect et ceux qui voudront que les autres s'écartent de leur chemin utiliseront la Volonté. Chaque échec se soldera par des dégâts C. Si Lady Shonda collabore avec eux, supposez qu'elle leur apporte son aide lors des tests des personnages joueurs... mais cela signifiera qu'elle s'échappera aussi et sera en vie.

Une fois montés dans leur vaisseau, il n'y a plus qu'à décoller avant que la Ziggurat explose derrière eux... Quelle aventure !

DÉNOUEMENT







Les personnages joueurs sont arrivés à Norrend pour essayer d'éviter que le Protectorat ne s'empare d'une grande âme pure. Maintenant, leurs ennemis ont découvert que derrière la légende de l'Âme Pure se cache un être puissant assoiffé de sang. Lady Shonda n'oubliera pas les personnages joueurs. Que ce soit comme possibles alliés ou comme ennemis farouches, cela dépendra des actions qu'ils ont accomplies.

Et c'est ainsi que se termine cette histoire. Mais la lutte pour les Mondes Libres continue !

HABITANT DE NORREND

FOR: 4 Environnement hostile
RÉF: 4 La vie est un danger permanent
VOL: 3 A peur de l'inconnu
INT: 2 Sa culture est très différente de la nôtre

COMPÉTENCES :








 4 Vie sauvage
 4 Lance
 5 Sens aiguisés
 5 Traquer et se cacher
 1 Ne connaît pas votre langue
 3 Légendes de sa culture

Initiative : 5
 Bonus aux dégâts au corps à corps : 2
 Bonus aux dégâts à distance : 1
 Endurance : 5
 Défense : 13
 Défense au dépourvu : 11
 Résistance : 15

GARDE DU PRINCE

FOR: 5 Musclé
RÉF: 4 Préparé à tout
VOL: 2 Superstitieux
INT: 2 A quoi ça sert de lire ?

COMPÉTENCES :

 4 Escalader des montagnes glacées
 5 Hache de bûcheron
 4 Œil d'aigle
 4 Chasser dans la forêt
 2 Menacer à grands cris
 3 Histoires autour du feu
 2 Travail de la forge

Initiative : 5
 Bonus aux dégâts au corps à corps : 2
 Bonus aux dégâts à distance : 1
 Endurance : 6
 Défense : 14
 Défense au dépourvu : 12
 Résistance : 18








MANTICORE BÊTE MYTHOLOGIQUE

La Manticore est une créature mythologique caractérisée par une tête humaine, un corps de lion et une queue de scorpion. Sa queue est garnie de piquants venimeux et acérés avec lesquels elle paralyse sa proie. Ensuite, elle la met en pièces et se repaît de sa chair fraîche. Sa taille est la même que celle d'un grand cheval et sa peau épaisse la protège des dégâts superficiels. La chair humaine l'attire tout spécialement et si elle en a l'occasion, elle s'en nourrira avec délectation.

FOR : 5 Puissante
RÉF : 4 Fauve
VOL : 3 Affamée
INT : 4 Instincts félins

COMPÉTENCES :

-  3 Paresseuse
-  4 Piquants venimeux
-  5 Flairer les traces humaines
-  3 Embusquée entre les arbres
-  4 Menaçante

Initiative : 6
Bonus aux dégâts au corps à corps : 2
Bonus aux dégâts à distance : 1
Endurance : 6
Défense : 13
Défense au dépourvu : 11
Résistance : 18

TERREUR :

Si vous utilisez le chapitre *Terreur et santé mentale*, rencontrer une Manticore provoque une situation de Peur.

TRAIT SPÉCIAL :








La queue de la Manticore fait des dégâts M, tandis que les épines qu'elle lance à courte distance depuis son pelage font des dégâts de 1. Un personnage qui reçoit au moins 1 point de dégâts de ces armes naturelles doit réaliser un test d'Endurance de difficulté 12 ou souffrir d'un malus de -5 à toutes ses actions. Un personnage affecté par le venin, qui reçoit à nouveau des dégâts de ce venin doit faire un nouveau test d'Endurance. S'il échoue, il tombe inconscient. Un troisième test d'Endurance raté face à ce même venin provoque la mort de la victime.

SOLDAT DE LADY SHONDA

Il s'agit d'un des soldats du Protectorat qui a mit sa vie de côté (volontairement ou pas) pour être possédé par un démon. Il n'a maintenant pas d'autre choix que d'obéir aux ordres de Lady Shonda et de servir les intentions cachées de ses alliés démoniaques.

FOR : 4 Force du possédé
REF : 4 Membres tordus
VOL : 2 Tourment éternel
INT : 2 Vision biaisée de la réalité

COMPÉTENCES :

-  5 Entraîné à coups de fouet
-  5 Fureur *berserk*
-  3 Chercher des âmes innocentes
-  2 Demander pitié
-  2 Aboyer des ordres
-  2 Législation du Protectorat
-  1 Bureaucratie et normes du Protectorat

Initiative : 5
Bonus aux dégâts au corps à corps : 2
Bonus aux dégâts à distance : 1
Endurance : 5
Défense : 14
Défense au dépourvu : 12
Résistance : 15

TERREUR :

Si vous utilisez le chapitre *Terreur et santé mentale*, rencontrer un homme-démon provoque une situation d'Inquiétude.

TRAIT SPÉCIAL :

Corruption. La plupart des hommes-démons sont au service du Protectorat depuis suffisamment longtemps pour que la possession démoniaque change leurs physiques. Peaux purulentes, membres trop grands ou tordus, mâchoires démesurément grandes ou langues visqueuses et répugnantes sont quelques exemples des mutations habituelles. Ces changements représentent une Dégénérescence de 5 dans les règles de sorcellerie.



LADY SHONDA SOLDATE IMPLACABLE

FOR : 5 Elancée
RÉF : 4 Jambes rapides
VOL : 4 Têtue
INT : 5 Rusée

COMPÉTENCES :

- 4 Escalader
- 6 Ouvrir en deux
- 4 Ne fait pas qu'entendre, mais écoute
- 3 Paraît aimable
- 5 Intimider ses subordonnés
- 5 Législation du Protectorat
- 3 Les Mondes Libres
- 2 La Rébellion
- 6 Officière du Protectorat

Initiative : 6
 Bonus aux dégâts au corps à corps : 2
 Bonus aux dégâts à distance : 1
 Armes : Hache (M+2), pistolet (mM+1).
 Protection : Armure de RD 4.
 Endurance : 7
 Défense : 15
 Défense au dépourvu : 13
 Résistance : 21

FAITS MARQUANTS :

- ✦ Ses parents ont été assassinés par les rebelles.
- ✦ A survécu seule sur une planète hostile.
- ✦ A résisté à une intrusion psychique.
- ✦ A rencontré son compagnon en le sauvant d'un attentat dans la capitale du Protectorat.

COMPLICATION :

- ✦ Il lui est difficile de voir au-delà de sa version de l'histoire.

PRINCE KRISKEN ETRE SUPÉRIEUR

FOR : 6 Bons gènes
RÉF : 6 Ressent des choses dont la plupart ne rêvent même pas.
VOL : 2 Enfant
INT : 3 Malicieux

COMPÉTENCES :

- 2 Passer sa journée assis
- 6 Lutter par instinct
- 6 Sensible à l'environnement
- 5 Mentir
- 4 Feindre de l'intérêt pour ses subordonnés
- 8 Technologie avancée
- 3 Gouverner Norrend

Initiative : 7
 Bonus aux dégâts au corps à corps : 3
 Bonus aux dégâts à distance : 1
 Endurance : 7
 Défense : 17
 Défense au dépourvu : 15
 Résistance : 21

FAITS MARQUANTS :

- ✦ Dans ses veines coule le sang des anciens.
- ✦ A été élevé comme s'il était un dieu.
- ✦ N'a jamais été contredit.
- ✦ Passe son temps à planifier la mort de son père.

COMPLICATION :

- ✦ Pense que personne ne peut l'arrêter.

SUPERPOUVOIRS :

- ✦ Peau améliorée (Dureté 1): RD 5.
- ✦ Fureur de la Race Supérieure (Coups 2): mM.
- ✦ Regard ardent (Impact 1): Dégâts M.
- ✦ S'élever au-dessus des mortels (Vol 1): Vitesse de vol de 15 km/h.

NOM Carver

CONCEPT Contrebandière

CITATION



CARACTÉRISTIQUES

FOR	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Encaisser les coups
RÉF	6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Si tu tires pas en premier, t'es mort
VOL	6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Personne ne lui dit ce qu'elle doit faire
INT	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Agit à l'instinct

DRAME 4

POINTS DE DRAME

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

COMPÉTENCES

	Les lents restent derrière	5
	Tout ce qui est autour est une arme	4
	Sentir le danger	6
	Rien à déclarer	6
	Un amour dans chaque port	6
	Routes commerciales	6
	Contrebandière	7

COMBAT

DÉFENSE	DES.	DES.	Vêtements de cuir usés (RD 1)	DÉGÂTS	C/C	DIS.
	16	14			+1	+1
ARME OU ATTAQUE				DÉGÂTS		
Pistolet				CM +1		
Couteau				m +1		

INITIATIVE 7

SANTÉ

RÉSISTANCE	18	BLESSÉ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15		HANDICAPÉ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15		MOURANT

ENDURANCE 6

SÉQUELLES

AUTRES COMPÉTENCES

SANTÉ MENTALE

STABILITÉ MENTALE	TRAOUBLÉ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	DÉRANGÉ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	FOU

SANG-FROID

DÉRANGEMENTS MENTAUX

FAITS MARQUANTS

A construit l'Épervier d'Ebène avec son père.
A récupéré l'Épervier d'Ebène des mains cupides de Torren Lotka.
De braves gens lui doivent autant de faveurs qu'elle en doit à de mauvaises personnes.
Est devenue la meilleure amie du Prince Athos.

DÉGÉNÉRESCENCE

ÉTAT ACTUEL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
-------------	----------------------

COMPLICATION

A un cœur d'or.

NOM Prince Athos

CONCEPT Héritier désargenté

CITATION

GUIDE GÉNÉRIQUE

HITS

FEUILLE DE PERSONNAGE



CARACTÉRISTIQUES

FOR En forme

RÉF Corps partiellement reconstruit

VOL Leader naturel

INT Bien éduqué

DRAME

POINTS DE DRAME

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

COMPÉTENCES

Bras bionique

Escrime de Nova VIII

Empathique

Se mélanger à la foule

Discours de motivation

Le Protectorat

Diplomate

COMBAT

INITIATIVE

DEFENSE ^{DES.} Vêtements de cuir usés (RD 1) DÉGÂTS

ARME OU ATTAQUE DÉGÂTS

SANTÉ

ENDURANCE

RÉSISTANCE

BLESSÉ

HANDICAPÉ

MOURANT

SÉQUELLES

AUTRES COMPÉTENCES

SANTÉ MENTALE

SANG-FROID

STABILITÉ MENTALE

TROUBLE

DÉRANGÉ

FOU

FAITS MARQUANTS

Sa mère a été assassinée par Rexnnar en personne.

A été durant des années un justicier masqué sur son monde natal.

A été évacué de sa planète contre sa volonté et après, ils ont remplacés toutes les parties de son corps qu'il avait perdues par des implants cybernétiques.

Carver et Alex sont sa véritable motivation pour aller de l'avant.

DÉRANGEMENTS MENTAUX

COMPLICATION

Mourra pour la cause.

DÉGÉNÉRESCENCE

IMPLANTS

Jambes renforcées (peut activer cet aspect pour sauter de grandes distances).

Plaque pectorale (RD 4).

ÉTAT ACTUEL

NOM Alex

CONCEPT Vengeur

CITATION



CARACTÉRISTIQUES

FOR 5 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Toute une vie dédiée au dur labeur

RÉF 5 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Jambes agiles

VOL 4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Dur à cuire

INT 4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Apprend rapidement

DRAME 4

POINTS DE DRAME

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

COMPÉTENCES

Charger et décharger 6

Frappez-le avant qu'il ne le fasse 5

Trouver une aiguille dans une botte de foin 7

Se cacher 5

La vérité sans détours 4

Flore et faune 7

Travailler à la vieille ferme 6

COMBAT

DES. 16 14

DÉFENSE 16 14 Vêtements renforcés (RD 1) DÉGÂTS C/C DIS. +2 +1

ARME OU ATTAQUE

Trident télescopique DÉGÂTS mC +2

Revolver mC +1

INITIATIVE 7

SANTÉ

RÉSISTANCE 21

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 BLESSÉ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 HANDICAPÉ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 MOURANT

ENDURANCE 7

SÉQUELLES

AUTRES COMPÉTENCES

SANTÉ MENTALE

STABILITÉ MENTALE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 TROUBLÉ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 DÉRANGÉ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 FOU

SANG-FROID

DÉRANGEMENTS MENTAUX

FAITS MARQUANTS

A grandi à la campagne.

Son frère aîné a été obligé d'entrer dans l'armée de Lord Rexnnar.

A découvert que le Prince Athos était le héros masqué et a rejoint la Rébellion.

S'est rendu compte que Carver compte plus pour lui que ce qu'il veut bien reconnaître.

COMPLICATION

Cela lui coûte de travailler en équipe.

DÉGÉNÉRESCENCE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ÉTAT ACTUEL

NOM Lartz

CONCEPT Rebelle à la recherche d'une rédemption

CITATION

GUIDE GÉNÉRIQUE

HITES

FEUILLE DE PERSONNAGE



CARACTÉRISTIQUES

FOR 9 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Bon héritage

RÉF 4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Calculateur

VOL 3 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Sensible

INT 4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Réfléchi

DRAME 3

POINTS DE DRAME

Grid of 10 empty boxes for Drama points.

COMPÉTENCES

Force pure 6

Combat de rue 5

Attentif 5

Se taire et baisser la tête 4

Marchandage 5

Minotaures 4

Les Mondes Libres 5

Forgeron 5

COMBAT

INITIATIVE 6

DÉFENSE 15 13 DÉGÂTS C/C +3 DIS. +1

ARME OU ATTAQUE

Marteau de forgeron

Fusil

DÉGÂTS

mC +3

CM +1

SANTÉ

ENDURANCE 10

RÉSISTANCE 30

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

BLESSÉ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HANDICAPÉ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MOURANT

SÉQUELLES

COMPÉTENCES DES MINOTAURES

Physique exceptionnel : Les minotaures sont tous très forts et si cela est nécessaire, ils peuvent faire des efforts dépassant leurs propres capacités. Activez cette capacité intrinsèque comme un aspect si vous devez réaliser un effort physique inhabituel, tel que porter une charge très lourde ou courir sans relâche pendant des heures.

Empathie : Peut-être est-ce un vestige de leur nature animale, mais les minotaures sont très empathiques, capables de sentir intuitivement les sentiments de ceux de leur race et des autres. Cette capacité peut être activée comme aspect dans les tests relatifs aux interactions sociales afin d'appréhender les intentions des autres ou d'identifier leurs sentiments.

Présence menaçante : Tout comme pour les orcs (page 63), les minotaures semblent redoutables aux yeux des autres. La majorité des individus des autres races auront tendance à éviter le contact avec eux, ou à l'inverse, essayeront de les éliminer.

FAITS MARQUANTS

Ses parents ont été assassinés par des mafieux pour avoir refusé de payer pour leur « protection ».

Est devenu un rebelle le jour où il a refusé de laisser les tyrans s'en sortir.

Une fois, il a déplacé l'Épervier d'Ebène à la seule force de ses mains.

Bin et lui sont des amis inséparables.

COMPLICATION

Doute de ses propres capacités.

SANTÉ MENTALE

SANG-FROID

STABILITÉ MENTALE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

TROUBLÉ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

DÉRANGÉ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

FOU

DÉRANGEMENTS MENTAUX

DÉGÉNÉRESCENCE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ÉTAT ACTUEL

