

ETIENNE KAZIR - TATOUEUR D'ÂME

SURNOM *Kaz'*

JOUEUR

EXPÉRIENCE

16 PTS DE SANTÉ

FORCE

DEXTÉRITÉ

INTELLIGENCE

MÉMOIRE

VOLONTÉ

CHARISME

3

3

2

2

5

2



MÉTIER *Cascadeur de cinéma* 3

Spé *conduite auto/moto* 1

Spé

Spé

VOIE ÉTRANGE *Tatoueur d'âme* 2

Spé *Encres monstrueuses* 1

Spé *Encres de matière* 1

Spé *Encres de animale* 1

Spé

Spé

HOBBIE *Ancien garde chasse* 2

Spé *archerie & pièges* 1

PROTECTIONS



ARMES



*lance en os (objet fétiche *)*



EQUIPEMENT



vieux perfecto en cuir



moto retapée

matériel de chasse



SECRETS & MANIGANCES



Ses tatouages sont généralement cachés et il préfère être évasif sur leur utilités. Sur sa peau les tatouage d'âmes qu'il possède sont :

- Lierre (permet de grimper sur toute surface), Chêne (impossible de le renverser ou de le bouger).
- Serpent (rajoute sa voie étrange à sa dextérité). Chauve-souris (écholocation).
- Sang de fée (augmente ou baisse la vigilance de ceux qui le regardent).

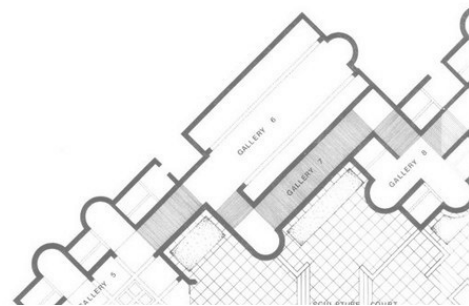


Initiative : (DEX ou INT) + 1 carte

Jets : CARACTERISTIQUE + Compétence + 1 carte

- FACILE = 5
- NORMAL = 10
- DIFFICILE = 12

- TRÈS DIFFICILE = 15
- QUASI IMPOSSIBLE = 20





HISTORIQUE DU PERSONNAGE :



Né sur la frontière de l'Espagne et de la France, il est l'un des derniers des gardiens du Pic de Coma dans les Pyrénées. La tradition d'encreur dans sa famille remonte très loin dans son lignage, les monstruosité que produisent sa région d'origine coulent en encre sur la peau de son clan.

Les aberrations qui perdurent sur la peau de Kazir sont à la fois prisonnières et sources de ses prodiges. Pour une raison qu'il n'évoque jamais, il n'est pas retourné dans les Pyrénées depuis plus d'une décennie...

Un observateur attentif remarquera des tatouages sur la peau de Kazir, des visages avec des traits qui lui ressemblent.

Ces dernières années, il chassait les monstres sans répit dans la forêt noire, certains finissaient sous forme d'encre-âme, d'autres en reliefs sculptés sur sa lance d'os.

Il est actuellement redevable à M.Khole, l'agence a sauvé et caché sa petite sœur Léa quand son clan affrontait la monstruosité. Il compte payer sa dette à Khole en le protégeant lui et son agence pour une année. Dans le fond, qui sait, l'agence rencontrera des monstres...

NOTES :

Encres animales :

L'encreur tatoue sur le corps d'accueil l'âme d'une espèce animale. Le tatouage s'active avec un test [volonté+tatouage] de difficulté 10 pour un round, 14 pour une scène, 16 pour la journée. En cas d'échec, il faut attendre l'aube naissante pour réactiver le tatouage. Le tatouage activé émet une lueur colorée, un vêtement non complètement opaque ne cachera pas cet état.

Rang 1 : Les rampants (serpents, rongeurs...), vous gagnez une propriété du type d'animal tatoué : un serpent pourra donner sa viscosité (bonus d'évasion) ou son poison ou encore sa souplesse (bonus de dex = rang de la voix étrange). Le même tatouage ne peut avoir qu'une caractéristique de l'animal. Le tatouage écureuil pourra, par exemple, donner une vitesse surnaturelle (+rang en encreur d'âme).

Encre de matière :

Rang 1 : L'encre de l'arbre se décline en plusieurs motifs de tatouages. Le roseau donne de la souplesse +1 en dextérité par rang dans l'encre d'âme. La sève, rend le sang du porteur lent à s'écouler hors du corps, ralentit les fonctions vitales, cela a pour effet d'arrêter les saignements et de stabiliser l'état des blessures. Le chêne confère à son porteur une stabilité absolue, il ne peut pas être renversé ou bougé de l'endroit où il se trouve. Le lierre confère au porteur la capacité de grimper sur des parois à la verticale.

Encre monstrueuse :

L'encreur tatoue sur le corps d'accueil l'âme d'une abomination, d'un monstre, d'une créature extra dimensionnelle. Le tatouage s'active avec un test (volonté+tatouage) de difficulté 10 pour un round, 14 pour une scène, 16 pour la journée. En cas d'échec, il faut attendre l'aube naissante pour réactiver le tatouage. Un tatouage monstrueux ne peut servir qu'une fois par cycle lunaire. Toutefois, l'encreur peut le réactiver en baignant le tatouage dans du sang frais prélevé sur une créature vivante, ou bien le sang du tatoué (1 litre par rang du tatouage). Un tatouage activé émet une lueur colorée quand il est activé, un vêtement non complètement opaque ne cachera pas cet état.

Rang 1 : Encre de Fée : Lorsque le tatouage est actif, vous fascinez ceux qui vous voient ou au contraire échappez à leur vigilance selon votre choix (vous bénéficiez d'un bonus égal à votre niveau en voie de l'encre).

EFFETS DÉCLENCHÉS / OBJETS FÉTICHES

Lance en os monstrueuse (objet fétiche), elle s'assemble en plusieurs parties, des symboles encrés lui donne la dureté de l'acier, elle procure une carte objet fétiche quand elle est impliquée et inflige 2 cartes de dommage (arme lourde).

Effet déclenché : sur un 7 lors d'une attaque avec la lance, une protection magique entoure Kazir, réduisant les 5 prochains dommages qu'il devrait recevoir dans la scène de jeu.



AFFAIRES CLASSÉES