

Crista Della Luna, capitaine de la compagnie des Deux Lunes et marchande

Elancée, vos longs cheveux rejetés en arrière, vous arborez toujours une expression fière et volontaire. Décidée et pragmatique, vous êtes en permanence habillée de vêtements de voyages pratiques et coûteux. Le manézingue (pistolet fonctionnant à la magie) pendant à votre hanche ne laisse aucun doute sur votre capacité à vous défendre toute seule.

Vous êtes l'aînée d'une grande famille de marchands de la Trécamasse. Normalement vous auriez dû hériter de la fortune et des affaires familiales, mais votre misogyne de père a préféré les léguer à vos frères moins doués que vous. Pour lui prouver combien il avait tort, vous avez monté votre propre compagnie de francs pilotes, la Compagnie des Deux Lunes, composée exclusivement de membres du beau sexe. Vous avez ainsi rassemblé autour de vous une équipe composée des femmes les plus enthousiastes et les plus intrépides que vous ayez pu trouver !

Au sein de votre compagnie, vous êtes le leader, celle qui doit prendre les décisions après avoir pris les avis des uns et des autres et qui donne les conseils et les ordres. Vous n'êtes pas forcément la plus maligne ou la plus combattante – encore que vous sachiez vous défendre si on vous cherche – mais vous êtes sans aucun doute la plus énergique ! Et vous avez hérité de votre famille un sens des affaires et des relations commerciales hors du commun !

Equipement :

- un manézingue
- une bourse pleine (2 000 guilders)
- une épée
- des lettres de changes et des autorisations de circuler

Ce que vous savez faire

- vous savez négocier une bonne affaire, vous savez vous tenir en bonne société
- vous savez vous battre au pistolet manézingue et utiliser le manézingue lourd qui équipent le gargousier de votre compagnie
- vous pouvez aider vos coéquipières, notamment dans les situations de combat en leur donnant des ordres ; en termes techniques, vous dépensez 1d6 points d'énergie pour donner à toutes celles qui vous entendent un bonus de 2 à tous leurs jets pour ce tour-ci

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Ladies first – Scénario d'introduction à Mantel d'Acier
 Fabien Hildwein – décembre 2008

Nom Crista Della Luna
Métier Capitaine de compagnie et marchande
Pays d'origine Trécamasse
Badge n° 419 087

Caractéristiques

Force 0
 Dextérité 3
 Constitution 2
 Intelligence 5
 Sagesse 1
 Charisme 4

Points de vie / 17
 Points d'énergie / 15

Atouts

1 Apprentissage
 2 Apprentissage
 3 Armes et armures
 de professionnel
 4 Compteurs
 5 Chef charismatique

Compétences			Caractéristiques	Degrés	Bonus	Total
<i>Combat</i>						
Mêlée	For	Int	5	+	1	= 6
Tir	Dex	Sag	4	+	4	= 8
Défense	For	Con	2	+	2	= 4
<i>Sauvegardes</i>						
Réflexes	Int	Dex	8	+	2	= 10
Endurance	Con	For	0	+		= 0
Volonté	Sag	Cha	5	+	4	= 9
<i>Social</i>						
Bluff	Sag	Cha	5	+	2	= 7
Diplomatie	Int	Cha	9	+	4	= 13
Intimidation	For	Cha	0	+		= 0
Psychologie	Int	Sag	6	+	1	= 7
Renseignements	Sag	Cha	5	+	2	= 7
<i>Divers</i>						
Acrobatie	For	Dex	0	+		= 0
Conduite	Dex	Sag	0	+		= 0
Déguisement	Dex	Cha	0	+		= 0
Discrétion	Dex	Int	0	+		= 0
Foi	Int	Sag	0	+		= 0
Guérisseur	Int	Sag	0	+		= 0
Mantelier	Dex	Sag	0	+		= 0
Mécanicien	Int	Dex	0	+		= 0
Subterfuge	Dex	Int	0	+		= 0
Survie	Con	Sag	0	+		= 0

Attaque	Compétence	Dégâts	Spécial
Manézingue	Tir (8)	1d6 + 3	Explosifs / 1pt d'E
Epée	Mêlée (6)	2d6	-

Kathy Kat, ancienne esclave et pilote de mantel

La peau couverte d'une fourrure soyeuse brun-rousse, les oreilles en triangle au-dessus du crâne et le bas du dos prolongé par une queue souple et courbe, vous êtes une femme-chat. Sensuelle, joueuse, griffeuse et indépendante, vous avez tout de l'animal dont vous êtes originaire – gare à celui qui poserait la main sur vous sans votre permission ! Vous portez des vêtements de cuir solide adaptés à la conduite de votre mantel et vous ne vous séparez jamais d'une bonne lame d'acier.

Vous êtes née esclave dans une ferme du fin fond de la campagne du Verdère. Depuis toute petite vous avez trimé, sué sang et eau dans les champs aux côtés de votre famille, des hommes-chats réduits en esclavages. Il en a toujours été ainsi : les demi-hommes ont été méprisés et asservis partout et de tous temps... Tout a changé le jour où quelques nobliaux en excursion se sont permis de faire passer leurs mantels dans vos champs, réduisant à néant une année de travail pour leur simple plaisir. Rien d'inhabituel jusqu'à ce que plusieurs d'entre eux, ivres, se mirent en tête de violer des esclaves. L'un d'entre vous pris par le bras et, avec son mantel, vous emporta à plusieurs lieux de là pour prendre du bon temps dans un coin tranquille. Toute une vie d'humiliation vous est montée à la tête et, avant qu'il ait pu baisser son pantalon, le jeune prince était mort. Affolée, vous êtes montée dans le mantel abandonné et vous vous êtes enfuie pour échapper à la colère de vos maîtres.

Vous avez vécu ici et là pendant quelques temps, ne sachant où aller et découvrant les nouvelles possibilités que vous offrait votre mantel : enfin grâce à lui vous étiez devenue puissante et respectée. Vous avez fini par devenir franc-pilote pour pouvoir payer l'entretien de votre bijou et le camoufler, pour que personne ne puisse jamais en deviner l'origine. Vous vous êtes engagée au sein de la compagnie des Deux Lunes, dirigée par Crista Della Luna, dans laquelle vous avez trouvé une nouvelle famille. Vous leur apportez votre bonne humeur et vos indéniables compétences martiales.

Equipement

- une épée
- *Le Félin*, un mantel revu par vos soins, armé de griffes et tout en longueur et en légèreté

Ce que vous savez faire

- vous savez particulièrement bien vous battre ; en combat, vous pouvez faire deux actions dans un tour, la deuxième a un malus de -5 à son jet
- votre aspect animal, s'il repousse certains bigots qui voient en vous une créature démoniaque, vous permet de jouer de votre charme avec la plupart des hommes pour leur faire faire vos quatre volontés
- votre mantel, le Félin, est à votre image léger, beau et dangereux : s'il est présent lors d'une négociation, vous bénéficiez d'un bonus de 4 ; en combat, vous frappez toujours la première au premier tour

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Ladies first – Scénario d'introduction à Mantel d'Acier
 Fabien Hildwein – décembre 2008

Nom Kathy Kat
Métier Mantelière, ancienne esclave, femme-chat
Pays d'origine Verdère
Badge n° 420 123

Caractéristiques

Force 4
 Dextérité 3
 Constitution 1 Points de vie / 11
 Intelligence 2 Points d'énergie / 10
 Sagesse 0
 Charisme 5

Atouts

1 Apprentissage
 2 Apprentissage
 3 Apprentissage
 4 Armes et armures de professionnel
 5 Action supplémentaire
 6 Sexy

Compétences			Caractéristiques	Degrés	Bonus	Total
<i>Combat</i>						
Mêlée	For	Int	6	+	2	= 8
Tir	Dex	Sag	0	+		= 0
Défense	For	Con	5	+	2	= 7
<i>Sauvegardes</i>						
Réflexes	Int	Dex	5	+	2	= 7
Endurance	Con	For	5	+	2	= 7
Volonté	Sag	Cha	5	+	2	= 7
<i>Social</i>						
Bluff	Sag	Cha	5	+	4	= 9
Diplomatie	Int	Cha	7	+	2	= 9
Intimidation	For	Cha	0	+		= 0
Psychologie	Int	Sag	0	+		= 0
Renseignements	Sag	Cha	5	+	2	= 7
<i>Divers</i>						
Acrobatie	For	Dex	7	+	4	= 11
Conduite	Dex	Sag	0	+		= 0
Déguisement	Dex	Cha	8	+	1	= 9
Discrétion	Dex	Int	5	+	1	= 6
Foi	Int	Sag	2	+	1	= 3
Guérisseur	Int	Sag	0	+		= 0
Mantelier	Dex	Sag	3	+	4	= 7
Mécanicien	Int	Dex	0	+		= 0
Subterfuge	Dex	Int	5	+	1	= 6
Survie	Con	Sag	0	+		= 0

Attaque Epée	Compétence Mêlée (8)	Dégâts 2d6 + 4	Spécial -
------------------------	--------------------------------	--------------------------	---------------------

Mantel	
Nom	<i>Le Félin</i>
Taille	2
Arme / dégâts	griffes / 2d6
Armure	4
Pts de vie	/ 12
Pts d'énergie	/ 14
Pts de maîtrise	/ 12
Capacités & équipement	Griffes (armes de professionnel) Senseurs (avec Vision nocturne)
	Senseurs sensibles Ligne magnifique

Esmeralda Fuego del Sol, danseuse magicienne du Feu

Des cheveux noirs comme le charbon, longs et bouclés, le teint brun et chaud, les yeux vifs, vous incarnez le Feu dont vous tirez votre pouvoir magique. Vous renforcez encore cet aspect en vous habillant d'amples jupes rouges, de rubans orange et de falbalas ocre. Rieuse, légère et perpétuellement en mouvement telle la flamme, vous ne semblez jamais vous poser, abandonnant toujours un geste pour en entamer un autre.

Vous êtes originaire d'une famille de gitan du Guend, un pays brûlé par le soleil et déchiré par la guerre civile. Depuis que vous avez su mettre un pied devant l'autre, vous n'avez jamais cessé de danser. La musique et la danse sont toute votre vie depuis que vous les avez découvert autour du feu de camp de votre famille, au son des violons et des hautbois de la fête. Cet amour de la virevolte et de la légèreté s'est encore approfondi lorsque vous vous êtes rendu compte que vous pouviez manipuler les flux de magie et invoquer le Feu à votre service grâce à quelques mouvements souples des bras et quelques entrechats. Les plus vieilles ancêtres de votre clan vous ont pris à part pour vous enseigner les secrets des danseurs-magiciens et vous avez longtemps mis à profit ces talents extraordinaires.

La guerre civile a mis fin à cette période heureuse de votre vie et vous a contrainte à quitter les vôtres pour aller chercher fortune de votre côté. Vous êtes donc devenue franc-pilote en entrant dans l'intrépide compagnie des Deux Lunes, dirigée par Crista Della Luna et composée exclusivement de femmes cherchant comme vous à vivre en liberté. Vous y apportez votre expertise en terme de magie et vos pouvoirs destructeurs bien utiles face aux monstres que doivent affronter tous les francs-pilotes.

Equipement

- des vêtements magnifiques
- du matériel de premiers soins
- une dague

Ce que vous savez faire

- si la situation le demande, vous savez vous faire aussi discrète que le feu sous la cendre
- votre charme guend ne laisse aucun homme indifférent
- bien que vous ne sachiez pas réellement vous battre, vous avez à votre disposition toute une batterie de sorts du Feu ; pour en déclencher un, vous devez dépenser 1d6 points d'énergie puis réussir un jet d'Acrobatie contre une difficulté de 25 ; vous devez pouvoir danser pour ce faire :
 - Jet de flamme : inflige 3d6 + 5 dégâts contre une cible à portée de tir
 - Porter au rouge : un objet métallique (épée, armure, amulette..) à portée de tir est porté au rouge pendant 1d6 tours, infligeant 2d6 dégâts à tous ceux qui le touchent directement durant ce temps
 - Ligne de feu : vous tracez une ligne de feu (éventuellement un cercle) sur environ 8 mètres qui se maintient pendant 1d6 tours ; tous ceux qui la traversent subissent 2d6 dégâts
 - Chaleur humaine : vous donnez du courage à quatre de vos compagnons dans un rayon de 5 mètres, qui gagnent un bonus de 3 à leur action ce tour-ci
- vous pouvez bien entendu utiliser vos pouvoirs magiques pour des tours mineurs tels qu'allumer un feu ou faire chauffer une marmite sous la pluie battante ; c'est automatique, il vous en coûte un point d'énergie

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Ladies first – Scénario d'introduction à Mantel d'Acier
 Fabien Hildwein – décembre 2008

Nom Esmeralda Fuego del Sol
Métier Danseuse magicienne
Pays d'origine Guend
Badge n° 422 367

Caractéristiques

Force 1
 Dextérité 5
 Constitution 0
 Intelligence 4
 Sagesse 3
 Charisme 2

Points de vie / 11
 Points d'énergie / 21

Atouts

1Apprentissage
 2Apprentissage
 3Mystique (Danse / Feu)
 4Don naturel (Danse)
 5Compteurs

Compétences	Caractéristiques		Degrés	Bonus	Total
<i>Combat</i>					
Mêlée	For	Int	0	+	= 0
Tir	Dex	Sag	0	+	= 0
Défense	For	Con	1	+ 2	= 3
<i>Sauvegardes</i>					
Réflexes	Int	Dex	9	+ 2	= 11
Endurance	Con	For	0	+	= 0
Volonté	Sag	Cha	5	+ 2	= 7
<i>Social</i>					
Bluff	Sag	Cha	5	+ 2	= 7
Diplomatie	Int	Cha	0	+	= 0
Intimidation	For	Cha	0	+	= 0
Psychologie	Int	Sag	0	+	= 0
Renseignements	Sag	Cha	0	+	= 0
<i>Divers</i>					
Acrobatie	For	Dex	6	+ 8	= 14
Conduite	Dex	Sag	0	+	= 0
Déguisement	Dex	Cha	7	+ 2	= 9
Discrétion	Dex	Int	9	+ 2	= 11
Foi	Int	Sag	0	+	= 0
Guérisseur	Int	Sag	7	+ 1	= 8
Mantelier	Dex	Sag	0	+	= 0
Mécanicien	Int	Dex	0	+	= 0
Subterfuge	Dex	Int	9	+ 3	= 12
Survie	Con	Sag	0	+	= 0

Anka Schönegestalt, mécano et conductrice de gargousier

Grande, musclée et les cheveux coupés courts, on ne peut pas dire que vous incarniez la féminité. Vous ne vous en laissez compter à personne et vous ne vous privez pas de bousculer les hommes qui pourraient essayer de vous doubler. Vous portez en permanence une salopette dégueulasse et des gants de pilote en cuir épais. La clé à molette pendant à votre hanche vous permet, selon la situation, de redresser un boulon ou de redresser des torts.

Vous êtes issu des bas-fonds d'une vaste cité de Staholm. Pour survivre, vous avez rapidement embrassé la carrière de mécanicienne, vous permettant de mettre les mains dans les immenses machines de transport, de guerre ou de production qui font la richesse et la puissance de la nation Staholm. Vous avez ainsi passé une longue partie de votre jeunesse dans le cambouis et dans le milieu rude et masculin de la mécanique des moteurs.

Tout aurait pu continuer ainsi si vous n'étiez pas tombée aussi amoureuse des gargousiers, les gigantesques camions mus par magie qui irriguent le monde en marchandises et denrées, et assurent tout le commerce entre les grandes cités. Le vrombissement des moteurs, le gargouillis de la mécanique bien huilée, l'odeur forte du cuir et de la graisse chaude... L'appel de la route a fini par devenir trop forte et vous avez quitté Staholm pour devenir franc-pilote. Vous êtes devenu la conductrice et la mécanicienne attitrée de la compagnie des Deux Lunes, exclusivement composée de femmes. Vous conduisez à longueur de journée *Le Sanglier*, l'énorme gargousier qui sert à transporter la cargaison, et vous vous occupez maternellement des différents mantels de la compagnie. Lorsque le besoin s'en fait sentir, vous savez également vous battre et faire jouer votre carrure dans les négociations serrées.

Equipement

- une grosse clé à molette
- une boîte à outils
- *Le Sanglier*, un gargousier épais et solide avec lequel vous avez une relation *très* particulière, allant jusqu'à l'appeler « mon bébé » ; moteur, blindage et intérieur entièrement customisés par vos soins

Ce que vous savez faire

- avant toute chose, vous savez prendre soin de l'équipement des autres et le réparer :
 - si une arme, un mantel ou votre gargousier est cassé ou endommagé, vous pouvez le réparer en y mettant suffisamment de temps et d'énergie
 - vous pouvez prendre soin de l'équipement des autres en le bichonnant, en lui donnant votre meilleure huile et en en polissant méticuleusement les pièces ; techniquement, vous dépensez un dK et l'équipement dont vous avez pris soin donne à son propriétaire un bonus de +2 aux jets durant de sa prochaine utilisation (+2 durant tout un combat pour un mantel, par exemple)
- vous savez également faire jouer de votre carrure de vos muscles pour imposer vos décisions ou pousser les négociations dans le sens qui vous convient en cas de besoin

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Ladies first – Scénario d'introduction à Mantel d'Acier
 Fabien Hildwein – décembre 2008

Nom Anka Schönegestalt

Métier Mécanicienne et conductrice de gargousier

Pays d'origine Staholm

Badge n° 230 455

Caractéristiques

Force 5
 Dextérité 3
 Constitution 4
 Intelligence 1
 Sagesse 2
 Charisme 0

Points de vie / 14
 Points d'énergie / 12

Atouts

1 Apprentissage
 2 Apprentissage
 3 Apprentissage
 4 Grande
 5 Amélioration d'équipement

Compétences			Caractéristiques	Degrés	Bonus	Total			
<i>Combat</i>									
Mêlée	For	Int	6	+	1	+	=	7	
Tir	Dex	Sag	0	+		+	=	0	
Défense	For	Con	9	+	2	+	-2	=	9
<i>Sauvegardes</i>									
Réflexes	Int	Dex	0	+		+	=	0	
Endurance	Con	For	9	+	1	+	=	10	
Volonté	Sag	Cha	2	+	1	+	=	3	
<i>Social</i>									
Bluff	Sag	Cha	0	+		+	=	0	
Diplomatie	Int	Cha	0	+		+	=	0	
Intimidation	For	Cha	5	+	4	+	4	=	13
Psychologie	Int	Sag	0	+		+	=	0	
Renseignements	Sag	Cha	0	+		+	=	0	
<i>Divers</i>									
Acrobatie	For	Dex	0	+		+	=	0	
Conduite	Dex	Sag	5	+	5	+	=	10	
Déguisement	Dex	Cha	0	+		+	=	0	
Discrétion	Dex	Int	0	+		+	=	0	
Foi	Int	Sag	0	+		+	=	0	
Guérisseur	Int	Sag	3	+	2	+	=	5	
Mantelier	Dex	Sag	0	+		+	=	0	
Mécanicien	Int	Dex	4	+	5	+	=	9	
Subterfuge	Dex	Int	0	+		+	=	0	
Survie	Con	Sag	0	+		+	=	0	

Attaque	Compétence	Dégâts	Spécial
Clé à molette	Mêlée (7)	2d6 + 5	-

Mantel

Nom	<i>Le Sanglier</i>
Taille	2
Armure	7
Pts de vie	/ 23
Pts d'énergie	/ 14
Pts de maîtrise	/ 18
Capacités & équipement	Manézingue (arme de professionnel) Renforts de structure Blindage

Astrid Bjørn, pilote de mantel, animiste et guérisseuse

Athlétique, le teint comme la neige vierge et les cheveux roux comme les renards des sous-bois, vous avez tout à fait le physique des habitants de l'Hiélonevë. Vous portez un long vêtement en cuir et en laine rehaussé de fourrure, idéal pour affronter les froids hivernaux. A votre cou et à vos poignets pendent de nombreux gris-gris et amulettes pour attirer les faveurs des esprits de la nature. Vous êtes calme et ouverte aux autres, toujours prête à aider.

Vous venez du lointain Hiélonevë, pays de neige éternelles et de forêts impénétrables. Vous avez grandi dans un fjord aux eaux claires, loin de toute grande ville. Vous avez longtemps vécu en communion avec la nature, au sein de votre famille qui vénère les esprits-animaux depuis plusieurs générations. Lorsque votre grand-mère est morte, vous avez repris son mantel et, grâce à l'enseignement qu'elle vous avait prodigué, vous êtes devenue une des gardiennes de votre domaine, repoussant les pirates et les géants des glaces.

Mais l'idée de rester auprès de votre famille toute votre vie finit par vous peser, vous aviez trop entendu de légendes parlant d'immenses villes humaines, de contrées où le soleil brille toujours et où les hommes plie la nature à leur désir en la cultivant. L'appel de l'inconnu était trop fort pour pouvoir l'ignorer, et lorsque vous en avez fait part à vos parents, ils vous ont donné leur bénédiction pour aller visiter le vaste monde, vous faisant promettre de revenir un jour dans votre clan. Vous êtes donc devenue franc-pilote en rejoignant la compagnie des Deux Lunes, composée exclusivement de femmes et dirigée par Crista Della Luna. Vous leur apportez la puissance de votre mantel et vos talents maternels de guérisseuse.

Equipement

- une épée en os
- des amulettes de nombreux esprits de la nature
- *Le Vieil Ours*, un mantel à l'aspect d'ours, gravé des motifs de votre clan et protégé par les esprits

Ce que vous savez faire

- vous et votre mantel possédez d'indéniables compétences martiales et une sacrée résistance
- au-delà de ça, vous savez soigner vos compagnons et les prendre soin de leurs blessures
- vous savez survivre dans la nature, en lire les signes et en tirer des ressources nombreuses et précieuses
- vous savez parler aux animaux d'une façon presque surnaturelle et communiquer avec eux sans difficulté

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Ladies first – Scénario d'introduction à Mantel d'Acier
 Fabien Hildwein – décembre 2008

Nom Astrid Bjørn
Métier Mantelière et guérisseuse
Pays d'origine Hiélonevë
Badge n° 417 778

Caractéristiques

Force 3
 Dextérité 1
 Constitution 4
 Intelligence 2
 Sagesse 5
 Charisme 0

Points de vie / 14
 Points d'énergie / 15

Atouts

1 Apprentissage
 2 Apprentissage
 3 Apprentissage
 4 Armes et armures
 de professionnel
 5 Empathie animale

Compétences			Caractéristiques	Degrés		Bonus	Total
<i>Combat</i>							
Mêlée	For	Int	5	+	4	+	= 9
Tir	Dex	Sag	0	+		+	= 0
Défense	For	Con	7	+	4	+	= 11
<i>Sauvegardes</i>							
Réflexes	Int	Dex	0	+		+	= 0
Endurance	Con	For	7	+	2	+	= 9
Volonté	Sag	Cha	0	+		+	= 0
<i>Social</i>							
Bluff	Sag	Cha	0	+		+	= 0
Diplomatie	Int	Cha	0	+		+	= 0
Intimidation	For	Cha	0	+		+	= 0
Psychologie	Int	Sag	7	+	4	+	= 11
Renseignements	Sag	Cha	0	+		+	= 0
<i>Divers</i>							
Acrobatie	For	Dex	0	+		+	= 0
Conduite	Dex	Sag	0	+		+	= 0
Déguisement	Dex	Cha	0	+		+	= 0
Discrétion	Dex	Int	0	+		+	= 0
Foi	Int	Sag	0	+		+	= 0
Guérisseur	Int	Sag	7	+	4	+	= 11
Mantelier	Dex	Sag	6	+	4	+	= 10
Mécanicien	Int	Dex	0	+		+	= 0
Subterfuge	Dex	Int	0	+		+	= 0
Survie	Con	Sag	9	+	2	+	= 11

Attaque	Compétence	Dégâts	Spécial
Epée en os	Mêlée (9)	2d6 + 3	-

Mantel

Nom	Le Vieil Ours
Taille	2
Arme / dégâts	hache / 3d6
Armure	4
Pts de vie	/ 17
Pts d'énergie	/ 14
Pts de maîtrise	/ 12
Capacités & équipement	Hache (arme de professionnel) Renforts de structure Force

Esther Boisguilbert, prêtresse de Scassin et chasseuse de monstres

Svelte et alerte, vous êtes en permanence sur le qui-vive, comme tout bon chasseur qui se respecte. Vous portez en permanence plusieurs trophées arrachés à des proies particulièrement féroce – dent d'ours, mèche de géant, peau de loup... Vous ne vous séparez jamais d'une bonne lame et d'une amulette à l'effigie de Scassin, dieu des chasseurs, dont vous êtes une fervente prêtresse. Bien qu'un peu bourrue, vous êtes d'un naturel agréable une fois qu'on a réussi à vous apprivoiser et à dépasser la première rencontre.

Orpheline de naissance, vous avez grandi au sein d'un temple à Scassin qui vous avait recueilli. Là, vous avez été éduquée dans la foi des dieux qui gardent le monde contre les géants, les dragons et les monstres et en particulier dans la foi de Scassin, dieu de la chasse et de l'extermination des monstres. Vous avez appris à vous battre, à manier un mantel et à prier pour recevoir l'aide de Scassin dans la traque de monstres.

Vous êtes devenue franc-pilote au sein de la compagnie des Deux Lunes afin de pouvoir mettre vos talents de chasseuse au service de l'humanité et de pouvoir prêcher et répandre la foi en les dieux au gré des voyages de votre compagnie. La compagnie des Deux Lunes est un petit groupe de francs-pilotes menés par Crista Della Luna et exclusivement composée de femmes.

Equipement

- une amulette de Scassin
- un arc composite et des flèches
- un pieu de chasse
- *La Flèche de Scassin*, votre mantel béni par les plus hauts prêtres de Scassin et créé pour la chasse et la traque de géants

Ce que vous savez faire

- vous êtes une chasseuse dans l'âme : chaque fois que vous combattez un monstre (un géant, un dragon, un monstre...) vous bénéficiez d'un bonus de +2
- que ce soit avec le manézingue de votre en mantel ou à l'arc composite, vous savez tirer avec précision et de loin
- votre mantel est désigné pour être le plus silencieux et le plus discret possible, vous pouvez passer relativement inaperçue lorsque vous le conduisez

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Ladies first – Scénario d'introduction à Mantel d'Acier
 Fabien Hildwein – décembre 2008

Nom Esther Boisguilbert
Métier Prêtresse de Scassin & chasseuse de monstres
Pays d'origine Verdère
Badge n° 222 405

Caractéristiques

Force 3
 Dextérité 5
 Constitution 0
 Intelligence 2
 Sagesse 4
 Charisme 1

Points de vie / 10
 Points d'énergie / 14

Atouts

- 1 Apprentissage
- 2 Apprentissage
- 3 Apprentissage
- 4 Armes et armures de professionnel
- 5 Spécialisation (+2 contre les monstres)

Compétences			Caractéristiques	Degrés	Bonus	Total
<i>Combat</i>						
Mêlée	For	Int	5	+	2	= 7
Tir	Dex	Sag	9	+	4	= 13
Défense	For	Con	3	+	2	= 5
<i>Sauvegardes</i>						
Réflexes	Int	Dex	7	+	2	= 9
Endurance	Con	For	0	+		= 0
Volonté	Sag	Cha	0	+		= 0
<i>Social</i>						
Bluff	Sag	Cha	5	+	1	= 6
Diplomatie	Int	Cha	0	+		= 0
Intimidation	For	Cha	0	+		= 0
Psychologie	Int	Sag	0	+		= 0
Renseignements	Sag	Cha	0	+		= 0
<i>Divers</i>						
Acrobatie	For	Dex	8	+	2	= 10
Conduite	Dex	Sag	0	+		= 0
Déguisement	Dex	Cha	6	+	1	= 7
Discrétion	Dex	Int	7	+	1	= 8
Foi	Int	Sag	6	+	2	= 8
Guérisseur	Int	Sag	0	+		= 0
Mantelier	Dex	Sag	9	+	4	= 13
Mécanicien	Int	Dex	7	+	1	= 8
Subterfuge	Dex	Int	0	+		= 0
Survie	Con	Sag	4	+	2	= 6

Attaque	Compétence	Dégâts	Spécial
Arc composite	Tir (13)	2d6 + 5	-
Epieu de chasse	Mêlée (7)	2d6 + 3	-

Mantel

Nom	La Flèche de Scassin
Taille	2
Arme / dégâts	épée / 2d6 manézingue / 1d6+5 (explosifs)
Armure	7
Pts de vie	/ 12
Pts d'énergie	/ 14
Pts de maîtrise	/ 12
Capacités & équipement	Manézingue (arme de professionnel) Blindage Silencieux (+4 en Discrétion)