

EXALTES aide de jeu pnrj

Némérie la Sombre

Cette aide de jeu détaille totalement le personnage qui reviendra souvent dans la campagne et que vous pourrez ainsi utiliser indépendamment.



Caste: Nuit **Concept:** Maître des escalves **Age:** 150 ans
Nature: Opportuniste
Description de l'anim: Un grand aigle pourpre aux ombres nébuleuses bleu nuit.

Attributs
For 3 **Dex** 5 **Vig** 2
Cha 3 **Man** 4 **App** 4
Per 3 **Int** 3 **Ast** 4

Ses vertus :
Compassion 1
Tempérance 2
Conviction 4
Vaillance 2

Capacités :

bagarre	2	représ.	2
art mart.	4	présence	3
mélée	4	résistance	3
a. de jet	2	survie	2
athlétisme	3	équitation	2
conscience	3	savoir-viv.	2
esquive	3	investiga.	3
larçin	4	savoir	2
furtivité	3	occultisme	4
endurance	3		

Spécialités :

combattre à 2 armes	2
donner des ordres	2

Historiques :

artefact	3
influence	2
suiuants (soutien)	2
ressources	3
alliés	2
manoir	4

Volonté : 7

Quintessence : 4

Niveau de Santé :
 4 niv -0
 3 niv -1
 6 niv -2
 1 niv -4
 1 niv incapacité

Défaut :
 Ne supporte pas un échec humiliant.

Ses charmes :

Frappe du cobra	Attitude de respect	Frappe excellente	Méditation de la langue harmonieuse
Evasion serpentine	Acuité sensorielle	Une arme deux coups	Argument influent
posture de la grue	Criminel endurci	Technique du corps de taureau x 3	Sorcellerie du cercle terrestre et céleste
Saut du singe	Direct féroce		

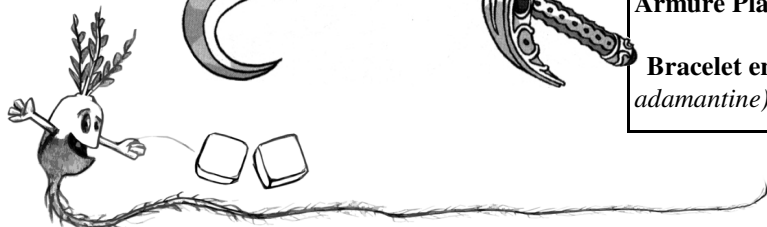
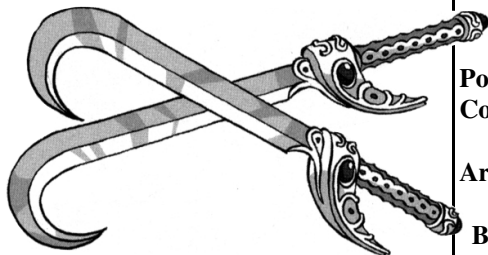
Ses sortilèges :

Mort des papillons d'obsidienne (terrestre)-	Sang d'huile bouillante (céleste)-
Démon du premier cercle (terrestre)-	Démon du second cercle (céleste)-
Contre magie d'émeraude (terrestre)-	Arsenal personnel incomparable (céleste)-
Impénétrable barrière de gel (terrestre)-	<i>Elle est surtout spécialisée dans les invocations de démons.</i>
Invoyer un élémentaire (terrestre)-	



Arme, armure et artefact :

Epée hache (vit +0 préc +1 dégts +4l déf +0)
Poignard (vit +3 préc +0 dégts +1l def -2) x3 dissimulés
Couteau de jet (préc +0 dégts +2l cad 3 port 15) x4 dissim.
Armure Plastron renforcée magique (prot 8l/8c pén -1 fat 1)
Bracelet en orichalque à noyau gemme (noyau de peau adamantine).



Historique et motivations

Lieu de naissance : Nexus (Terres Charognardes - Est)

Famille humaine : Plus aucune

Exaltation : Vers 14 ans, il y a 136 ans environ.

HISTORIQUE :

Némérie est née à Nexus d'un père marchand et d'une mère marchande. Elle avait une sœur et un frère plus âgé. Son enfance a été assez dure et stricte (pas beaucoup d'argent, parents exigeants et assez absents) jusqu'au jour où son père s'est mis dans de mauvais draps et s'est fait buté par un adversaire. Sa mère, qui était issue d'une classe un peu supérieure et ne tenait pas à mourir de faim, a vendu ses deux filles en esclavage et a mis le frère au travail (de toute façon, elle n'avait jamais voulu avoir d'enfants et les filles étaient trop jeunes pour ramener de l'argent à la maison). Cette période fut assez obscure pour elle et sa sœur mais lui permit d'apprendre les ficelles de ce commerce et l'endurcit. Elle n'a plus revu sa sœur après avoir été vendue à un riche diplomate des villes du sud-est. Après avoir vécu quelques années assez difficiles là-bas, mais qui lui forgèrent un fort caractère et firent largement baisser sa jauge de compassion, arriva le jour de son exaltation. C'est ce jour là même qu'elle fit un carnage dans la vaste demeure et tua ses anciens propriétaires et s'enfuit. Elle erra un moment puis rencontra vers Nexus, au fur et à mesure de ses errances faites de divers petits larçons et de compagnies peu recommandables dans les villes, un homme étrange aux abords de la ville. Il lui dit s'appeler Crimère le Cornu et la recherchait depuis le jour de son exaltation. Il l'a prise avec lui un moment. Il s'agissait en fait d'un assez vieux exalté lunaire qui avait reconnu l'énergie de son anima et de son esprit exalté comme celui d'une de ses anciennes compagnes avant la Grande Purge. Il lui expliqua bien tout ce qu'elle devait savoir et lui promit protection. Mais il était lui-même assez discret et ne se faisait jamais trop remarquer pour que les sang-de-dragon ne lui tombent pas dessus à l'improviste. Il se terrait donc souvent dans les forêts du sud-est où il avait déjà monté une petite tribu mais qu'il délaissait souvent. Après cette période initiatique, Némérie repartit courir le monde et c'est là qu'elle commença à monter son petit commerce lucratif d'esclaves qu'elle prenait d'un peu partout (rixes, enlèvement, bataille et tout ce que l'on veut...) ainsi qu'un réseau bien développé de chantages. Elle commença à se faire connaître ainsi, ses esclaves étant d'une qualité rare, elle fut vite appréciée, ou au moins tolérée dans différents milieux, même chez les sang-de-dragon qui ignorent son état réel.

Elle se monta un petit empire ainsi et put bientôt se faire construire un splendide et puissant manoir, bien caché dans les montagnes du sud-est, dans lequel elle installa Crimère qui finit par lui arracher une certaine

affection, voire même une sorte d'amour. Mais elle voyage beaucoup et fait aussi beaucoup commerce avec les Ombres-Terres. Elle est assez cupide et recherche tout ce qui pourrait être puissant, ou rare, ou de grande valeur. Particulièrement tout ce qui est relique ou artefact puissant. Elle a quelques suivants à disposition (peu dans son manoir directement où elle préfère l'intimité) organisés comme une sorte de petite secte (de 5 à 20 hommes) d'action qu'elle emploie en cas de besoin. Elle a aussi amassée pas mal d'argent depuis mais est toujours à la recherche de coups intéressants. Elle se déplace souvent avec une caravane, suivie d'esclaves enchaînés à pied. Elle monte elle-même un grand cheval, ainsi que la plus part de ses hommes d'armes.

CARACTÈRE, MOTIVATIONS :

Elle a plutôt un sale caractère : elle est têtue et bornée, ne supporte pas que quelque chose lui tienne tête trop longtemps, assez opportuniste et un peu cruelle envers tout ce qui se met dans sa route, elle n'est pas vraiment compatissante, elle veut avancer et que les choses marchent comme elle l'a décidé. Elle mange à tous les rateliers pour peu qu'elle puisse en tirer un avantage. Mais ce n'est pas non plus juste une caricature de méchant pnj. Si on peut lui montrer son avantage, et avec de la patience, on peut même s'en faire une alliée de choix. Jamais très sûre, mais de choix. Elle est prête à se battre jusqu'à la mort pour une cause qui lui semblerait valable, et n'a peur de rien. Et si on arrivait à lui sembler sympathique, elle pourrait peut-être même se montrer sympa et abandonner un peu son masque de dédain qui est une de ses principales protections. Faudrait la connaître et pas se la foutre à dos quoi. Et au final, si on arrivait à l'acculer au mur et à lui montrer qu'elle a tort, il serait même possible qu'elle le reconnaisse et fasse machine arrière.

Ses principales motivations sont la réussite (pour exorciser le passé), une sorte de sécurité personnelle et l'apparence d'être intouchable, ainsi que d'inspirer la crainte, quelque part. Mais elle est aussi très friande de sorcellerie et court après tous les savoirs occultes et les nouveaux grimoires de sortilèges ou invocations de démons qu'elle pourrait trouver. Elle est aussi assez attachée au lunaire Crimère qu'elle a placé en sureté dans son manoir. Au début, pas trop mais il a su finalement percer son armure (ho...c'est beau). Et elle le considère comme un être abandonné par le monde et les dieux comme elle. En fait, c'est aussi ce caractère désabusé, sceptique et sarcastique qui fait d'elle ce qu'elle est.

