

Chasseur Gris :

- Description

De plus en plus de prodiges répugnent à donner la mort, même quand c'est nécessaire. Le grand ordre et Heyra ont donc favorisé une nouvelle voie au sein de la caste : celle des chasseurs gris, également appelés les moissonneurs. Heyra, ses dragons et le grand ordre peuvent faire appel à eux quand cela est nécessaire. Le reste du temps, ils vivent en pleine nature, à la manière des prodiges animaux. À l'instar des prodiges animaux, les chasseurs gris peuvent parfois adopter des formes animales.

- Mentalité

Ces hommes et ces femmes se sont tellement proches de l'animal qu'ils ne connaissent ni le bien ni le mal, uniquement la loi de la nature dans tout ce qu'elle de plus sauvage. Les chasseurs gris n'agissent que par nécessité. Ils tuent s'il le faut, généralement en réponse à un comportement susceptible de nuire à la nature. Par exemple, ils peuvent chasser une espèce animale quand celle-ci met en danger d'autres espèces.. Ils ne sauteraient pas à la gorge du premier promeneur venu, bien au contraire. Ils peuvent même s'avérer des compagnons particulièrement amicaux

- Organisation

Les chasseurs gris ne dépendent d'aucune personne précise, sauf peut être de Heyra. Ils se comportent comme des animaux. Ils suivent les règles de leur animaux. Les chasseurs gris ne possèdent pas de lien draconique.

- Optique de carrière

on ne peut parler d'optique de carrière, mais plus précisément d'optique animal. Les chasseurs gris sont libres de choisir un animal de leur convenance. Je ne veux pas citer tout les animaux pour raison de place.

- Interdits

si personnage vient à transgresser ses interdits toutes les personnes (animal et/ou humain) lui donnerons la chasse pendant 2 mois après cela le personnage (si il survit) doit effectuer une quête pour la nature, là il pourra réintégrer la meute, autrement il restera pourchasser.

Le noble matériel ;

« tu n'utilisera que les branches et les fruits de la nature »

il doit abandonner l'usage des produits métallique et des instruments modernes.

Seules les fibres naturelle, le bois, les plantes et les outils et arme traditionnelles sont dignes d'intérêt à ses yeux.

L'équilibre primordial ;

« chacun de tes actes doit être suivi de sa contrepartie »

chaque action est susceptible de dérégler l'équilibre du royaume de Kor, dès lors, elle nécessite une prise de conscience et une réalisation de l'acte complémentaire, qui ramena l'équilibre. par exemple, si le personnage vient à tuer une vie, il devra en sauver une autre en échange.

Le respect de la nature ;

Le personnage doit respecter les règles de la nature et doit la respecter dans sa globalité. Montagne, fleuve, forêt, forêt et plaine sont partie intégrante au même titre que l'homme, le dragon et l'animal.

- Privilège de caste

les même que les prodiges, mais avec un malus tous les coûts des dons sont doublés.

- Compétences

attribut majeur : physique ou manuel

compétence privilégiées : pratique ou combat

compétence accessible : les chasseur gris ont accès aux compétences armes doubles, méditation, vie en forêt, médecine animal, ainsi qu'à leur spécialisation.

Toutes les compétences liées aux mécanismes et à l'art humanisme leur sont interdits.

(Statuts et expérience

1 : chasseur gris

Requiert : tendance Dragon à 1, résistance à 6, vie en forêt à 4.

Bénéfice : le personnage possède un animal de son choix (avec l'accord du MJ)

° vision bestial : le personnage peut ressentir si l'animal est amical, offensif, calme,...

le personnage doit pouvoir voir l'animal.

2 : chasseur gris

Requiert : tendance dragon à 2, tendance fatalité à 1, vie en forêt à 7, maîtrise à 5.

Bénéfice : le personnage peut parler avec tout les animaux et plantes.

° l'appell du compagnon : le personnage peut appeler un animal à sa aide dans un rayon de 150 mètres.

3 : chasseur gris

Requiert : tendance Dragon à 2, tendance fatalité à 2, vie en forêt à 9, maîtrise à 6

Bénéfice : le personnage peut se faire intégrer dans une meute de son choix.

° métamorphose : le personnage peut se métamorphoser en son animal

4 : chasseur gris

Requiert : tendance Dragon/Fatalité à 3, vie en forêt à 10, maîtrise à 8

Bénéfice : le personnage peut diriger un groupe de 4 animal avec lui.

° métamorphose : le personnage peut métamorphoser en toute race (sauf dragon).

5 : chasseur gris

Requiert : tendra ce dragon/fatalité à 4, vie en forêt à 12, maîtrise à 10.

Bénéfice : Le personnage peut être chef d'une meute. En passant comme la loi de la nature. combat avec le chef actuel.

° métamorphose : Le personnage peut se métamorphoser en un jeune dragon. En effectuant un jet [emp + vol + tendance dragon = contre difficulté de 20]

Guillaume Gard :
<http://mutantc.rebelz.org>