



NOM : Corwin T'Tyr CONCEPT : Noble

CASTE : Eclipse NATURE : Meneur ANIMA : Un cheval de Feu

ATTRIBUTS

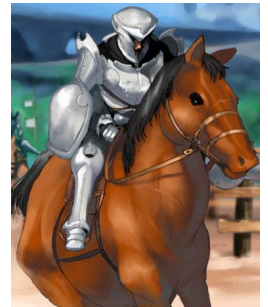
FORCE ●●●○○ CHARISME ●●●●○ PERCEPTION ●●●○○
 DEXTERITE ●●●○○ MANIPULATION ●●●●○ INTELLIGENCE ●●●○○
 VIGUEUR ●●●○○ APPARENCE ●●●○○ ASTUCE ●●●○○

COMPETENCES

AUBE ARCHERIE <u> </u> ●●●○○ BAGARRE <u> </u> ○○○○○ ARTS MARTIAUX <u> </u> ○○○○○ MELEE <u> </u> ●●●●○ ARMES DE JET <u> </u> ○○○○○	ZENITH ENDURANCE <u> </u> ○○○○○ REPRESENTATION <u> </u> ○○○○○ PRESENCE <u> </u> ●●●○○ RESISTANCE <u> </u> ○○○○○ SURVIE <u> </u> ○○○○○	CREPUSCULE ARTISANAT <u> </u> ○○○○○ INVESTIGATION <u> </u> ○○○○○ SAVOIR <u> </u> ●●●○○ MEDECINE <u> </u> ○○○○○ OCCULTISME <u> </u> ○○○○○
NUIT ATHLETISME <u> </u> ○○○○○ CONSCIENCE <u> </u> ○○○○○ ESQUIVE <u> </u> ●●●○○ LARCINS <u> </u> ○○○○○ FURTIVITE <u> </u> ○○○○○	ECLIPSE BUREAUCRATIE <u> </u> ●●●○○ LINGUISTIQUE <u> </u> ●●○○○ EQUITATION <u> </u> ●●○○○ NAVIGATION <u> </u> ○○○○○ SAVOIR-VIVRE <u> </u> ●●●●○	SPECIALITES <u> </u> ○○○○○ <u> </u> ○○○○○ <u> </u> ○○○○○ <u> </u> ○○○○○

AVANTAGES

HISTORIQUE	ARMES							
	Ressources	Nom	Vit	Att	Dégâts	Déf	Por	Spé
Suivants ●●●●●	Epée	6	8	6 L	8			
Artefact ●●○○○	Arc composite	6	6	5 L	-	250	Cad 3	
Allié ●○○○○	Poignard	9	8	5 L	5			
○○○○○	Daiklave	9	9	8 L	9			
○○○○○								
○○○○○								



NOTES

COURSE : 15 m
SPRINT : 29 m
SAUT HAUT : 3 m LONG : 6 m
RUPTURE DE LIMITE
DEFAULT
Laisser Aller _____

VOLONTE ●●●●●○○○○○
SANTE
ENCAISSEMENT
C : 3/15 L : 1/13 A : _____
0
-1
-2
-4
Incapacité

VERTUS
COMPASSION ●●○○○
TEMPERANCE ●●○○○
CONVICTION ●●○○○
VAILLANCE ●●●○○
QUINTESSENCE ●●●○○
SOURCE PERSONNELLE 15 / _____
SOURCE PERIPHERIQUE 32 / _____

POUVOIRS D'ANIMA

10 pts : l'Exalté peut sceller un serment. Pour ceux qui rompent le serment, ils subiront 3 échecs critiques au moment les plus inopportuns.

Les Exaltés sont liés par d'anciens pactes avec le monde des esprits, les princes démons et le Beau Peuple. Ils ne peuvent donc les attaquer et leur doivent l'hospitalité.

Simple : est utilisé à la place d'une action, 1 fois par tour / **Supplétif** : En complément d'une action aléatoire

Réflexe : peut être utilisé plusieurs fois par tour / **Action Supplémentaire** : compte comme une action supplémentaire

FLECHE DU SAGE

Durée : Instantanée / Coût : 1 par dé / Supplétif

+1 dé à Archerie. Maximum 7 dés. Doit se dépenser avant le jet

FRAPPE EXCELLENTE

Durée : Instantanée / Coût : 1 par dé / Supplétif

+1 dé à Mêlée. Maximum 6 dés. Doit se dépenser avant le jet

UNE ARME, DEUX COUPS

Durée : Instantanée / Coût : 3 / Action Supplémentaire

L'Exalté peut attaquer deux fois la même cible durant le tour, il doit faire deux jets séparés. Si le défenseur effectue une parade ou une esquive, il ne fait qu'un jet comparé aux deux de l'attaquant.

METHODE DE LA PRESENCE HARMONIEUSE

Durée : 1 heure / Coût : 6 / Simple

L'Exalté peut ajouter sa quintessence à ses tests de Savoir-vivre, Bureaucratie et Présence.

ARGUMENT INFLUENT

Durée : Instantanée / Coût : 2 par dé + 1 pt de Volonté / Supplétif

L'Exalté peut ajouter des dés à ses jets de Bureaucratie, Savoir-vivre ou Présence (max : le groupement de dés).

METHODE DU COURTISAN EFFICACE

Durée : Instantané / Coût : 3 / Simple

L'Exalté peut comprendre les situations sociales confuses et même l'état d'esprit des gens.

ŒIL DU MAITRE CAVALIER

Durée : Instantané / Coût : 1 / Simple

L'Exalté peut connaître toutes les infirmités sur une monture.

SIFFLET D'APPEL DU CHEVAL

Durée : Instantané / Coût : 3 / Simple

L'Exalté peut appeler sa monture à une distance de 45 km.

DESTRIER FANTOME

Durée : Un jour / Coût : 10 + 1 pt de Volonté / Simple

L'Exalté invoque un grand destrier blanc, infatigable, sans peur, qui ne mange et ne boit pas.

PRANA PROTECTEUR DE L'INTEGRITE

Durée : 1 jour / Coût : 5 + 1 pt de Volonté / Simple

L'Exalté est protégé des effets pernicioeux du Kaos, mais pas des adversaires issus de celui-ci.

NATURE : Meneur

Vous êtes fait pour les responsabilités. Vous excellez en ce qui concerne l'organisation et les autres attendent vos ordres. Vous faites implicitement confiance à vos propres jugements et vous n'avez pas de regrets à entreprendre une certaine tâche de la manière que vous voulez.

Regagnez de la volonté quand d'autres suivent vos ordres sans remettre en cause vos suggestions.

EQUIPEMENT

Vêtement de voyage d'excellente qualité (en coton)

Vêtement de cour d'excellent qualité (en soie)

Tenue royale d'excellente qualité (tissu les plus rares)

1 cheval de guerre avec sellerie

1 chien de guerre

1 cheval avec sacoches de selle

- 3 bougies
- couverture d'hiver
- Etui à parchemin avec parchemin
- Longue-vue
- Petit miroir en acier
- 1 semaine de rations
- Savon
- Silex et amorce
- Tente

Epée

Poignard

Lance longue

Arc composite

Plaque Superlourde (pénalité de mouvement -4, pénalité de Fatigue 3)

Un manteau de cuir (Pénalité de mouvement : -1, pénalité de Fatigue : 2)

Chevalière

Cire à cacheter

HISTORIQUE

Ressources : possède un château-fort et reçoit des revenus de son fief

Suivant : Possède une armée de 100 soldats ainsi qu'un écuyer

Artefact : Daiklave familiale

Allié : votre père qui gère le domaine seigneurial

CHEVAL DE GUERRE

Force 6 Dextérité 2 Vigueur 5

Volonté 4

Niveau de Santé 0 0 -1 -1 -2 -2 -4 Inc

Morsure : Vit 5 Att 5 Dég 2L

Pattes : Vit 2 Att 5 Dég 8C

Défense 3

Esquive 2, Athlétisme 4, Bagarre 3, Intimidation 2,

Encaissement 5C / 2L

CHEVAL

Force 4 Dextérité 2 Vigueur 3

Volonté 2

Niveau de Santé 0 0 -1 -1 -2 -2 -4 Inc

Morsure : Vit 5 Att 3 Dég 1L

Pattes : Vit 2 Att 2 Dég 6C

Défense 4

Esquive 2, Athlétisme 3, Bagarre 1, Conscience 3

Encaissement 3C / 0L

CHIEN DE GUERRE

Force 3 Dextérité 3 Vigueur 3

Volonté 3

Niveau de Santé 0 -1 -1 -2 -4 Inc

Morsure : Vit 5 Att 5 Dég 1L

Défense 4

Esquive 1, Athlétisme 2, Bagarre 2, Conscience 3, Furtivité 2, Intimidation 2, survie 3 (Pister +3)

Encaissement 3C / 0L

SOLDAT

Initiative de Base 5

Groupement de dés de combat 5

Vaillance 3

Volonté 4

ECUYER

Force 3 Dextérité 2 Vigueur 3 Charisme 2 Manipulation 2 Apparence 2 Perception 2, Intelligence 2 Astuce 2

Compassion 2, Conviction 1, Tempérance 2, Vaillance 2

Bagarre 2, conscience 2, Esquive 2, Mêlée 3, Présence 1, Savoir-vivre 1, Equitation 2.

Initiative

Poing Vit 4 Pré 3 Dég 2C Défense 3

Pied Vit 0 Pré 2 Dég 4C Défense 2

Epée

Encaissement 2C / 0L

Niveau de santé 0 -1 -1 -2 -2 -4 Inc

Quintessence 1

RECAPITULATIF DES REGLES

Jet de compétence : Attribut + Compétence = un nombre de d10 à lancer.

Résultat du dé :

1 = enlève un succès

2-6 = échec

7-9 = réussite

10 = double réussite

Actions multiples :

- 2 actions : -2 à la première, -3 à la seconde
- 3 actions : -3 à la première, -4 à la seconde, -5 à la troisième
- 4 actions : -4 à la première, -5 à la seconde, -6 à la troisième, -7 à la quatrième

Initiative de base : Dextérité + Astuce +1d10 (+ vit de l'arme)

Attaque : Dextérité + Capacités (Archerie, Bagarre, Arts Martiaux, Mêlée, Arme de jet)

Défense Passive : les boucliers enlèvent des succès.

Parade : Dextérité + Capacités (Bagarre, Arts Martiaux, Mêlée)

Esquive : Dextérité + Esquive. Pour Esquiver toutes les attaques, il faut abandonner toutes ses autres actions (2^e Esquive à -1, 3^e Esquive à -2, etc.)

Dégâts : Force + Arme + Succès de l'attaque - Encaissement (minimum 1). Repoussé d'1 mètre pour 3 Bls (sans l'Enc).

- Contondant : la guérison se fait à 1 niveau toutes les 3 heures (Exaltés) et 1 niveau toutes les 12 heures (non-Exaltés)

- Létaux : la guérison se fait

Niveau	Exaltés		Non-Exaltés	
	Sans repos	repos	Sans repos	repos
0	12 h	6 h	2 j	1 j
-1	4 j	2 j	2 s	1 s
-2	8 j	4 j	4 s	2 s
-4 / Inc	2 s	1 s	2 m	1 m

Si + de 2 blessures létales en un coup = Hémorragie. Perte 1 niveau supplémentaire toutes les 5 minutes. Pour stopper, Astuce + Médecine (Diff = bls reçue en 1 coup). Les Exalté peuvent stopper leurs saignements avec un Test de Vigueur.

Infection : Vigueur + Résistance (Diff 1 à 2 (x2 pour les non Exalté)) pour résister.

Combat monté : Equitation remplace les Capacités de Combat.

VOLONTE

La dépense d'1 pt de volonté permet un Succès Automatique ou d'ajouter une Vertus à son Groupement de Dé

FATIGUE

Le personnage peut travailler pendant 3 heures sans se fatiguer. Ensuite -1 à tous les jets pour chaque heure supplémentaire. Il peut résister à 3 jours de mauvaise alimentation et au manque de sommeil

HISTOIRE

Votre père est l'un des nombreux rois des 100 Royaumes. Il s'est taillé son domaine à la pointe de l'épée il y a 20 ans de cela, juste avant votre naissance. Il tient bon malgré les nombreuses invasions et garantit ma sécurité à son peuple.

Vous avez donc été élevé dans le devoir de protéger votre peuple du danger. A vos 15 ans, vous avez été l'écuyer de votre père qui vous a enseigné l'art de la guerre et de gouverner. Puis à vos 21 ans, vous avez été fait chevalier et un écuyer vous a été confié à votre tour.

Un mois après votre 21^e anniversaire, votre père vous a envoyé pour combattre un seigneur voisin qui menaçait de piller vos frontières. Avec 150 soldats, vous êtes allés à sa rencontre et vous l'avez affronté sur une vaste plaine. Vos renseignements étaient faux, il était venu avec 400 soldats dont de nombreux mercenaires.

Bien qu'inférieur en nombre, vous ne pouviez rebrousser chemin et le laisser piller votre fief. Vous êtes alors allés à sa rencontre. Au plus fort de la bataille, vous avez été Exaltés et vos adversaires mordaient la poussière à chacun de vos coups. Cela a galvanisé vos troupes et démoralisés vos adversaires ce qui a permis la victoire.

Cependant, vous n'avez pas pu les poursuivre pour les écraser définitivement. A votre retour, vous avez été félicités par votre père mais vous ne lui avez pas dit votre secret. Votre fidèle écuyer a aussi juré de le garder.

Une semaine après, vous avez découvert, sur votre lit, un tube de métal couvert de runes (de protection et d'invulnérabilité), portait un étrange sceau de glace (représentant une constellation), qui a fondu lorsque vous l'avez pris en main.

« Vous êtes d'ores et déjà en danger. La Chasse Sauvage ne va pas tarder à vous traquer. Si vous désirez rester vivants face aux tueurs impériaux, commencez dès à présent votre voyage vers la lointaine cité de Foyer Adamantin. Pour y arriver, vous devrez monter sur un navire volant haslant, donc trouver quelqu'un qui accepte votre présence. Les apparences sont trompeuses, soyez toujours sur vos gardes, mais ce qui paraît un ennemi peut se révéler un allié. Restez discrets et soyez plus intelligents que les chasseurs qui vous traquent. Montez sur le premier navire qui part pour la cité de Cherack, votre point d'arrivée dans le Nord.

Je sais que le Soleil Invaincu est votre dieu et que sa bénédiction vous accompagne. Je suis votre espoir, mais ce secret serait dangereux s'il était divulgué, par conséquent vous devez suivre ces indications. »

Le message s'est embrasé dès qu'il a fini d'être lu.

Vous avez dit à votre père que vous vouliez partir voyager un peu pour justifier de votre départ.