



NOM : Yaémon CONCEPT : Ermite du désert

CASTE : Zénith NATURE : Traditionaliste ANIMA : Fleur de lotus

ATTRIBUTS

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

COMPETENCES

AUBE

ARCHERIE ○○○○○○
 BAGARRE ○○○○○○
 ARTS MARTIAUX ●●●●○○
 MELEE ○○○○○○
 ARMES DE JET ○○○○○○

ZENITH

ENDURANCE ●●●●●●
 REPRESENTATION ○○○○○○
 PRESENCE ●●●●○○
 RESISTANCE ●●●●●●
 SURVIE ●●●○○○

CREPUSCULE

ARTISANAT ●●●○○○
 INVESTIGATION ○○○○○○
 SAVOIR ●●●●●●
 MEDECINE ○○○○○○
 OCCULTISME ○○○○○○

NUIT

ATHLETISME ●●●○○○
 CONSCIENCE ●●●○○○
 ESQUIVE ○○○○○○
 LARCINS ○○○○○○
 FURTIVITE ●●○○○○

ECLIPSE

BUREAUCRATIE ○○○○○○
 LINGUISTIQUE ○○○○○○
 EQUITATION ○○○○○○
 NAVIGATION ○○○○○○
 SAVOIR-VIVRE ○○○○○○

SPECIALITES

 ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○

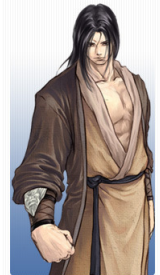
AVANTAGES

HISTORIQUE

Ressources ●○○○○○
 Suivants ●●○○○○
 Familier ●●○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○

ARMES

Nom	Vit	Att	Dégâts	Déf	Por	Spé



NOTES

VOLONTE

●●●●●●○○○○

VERTUS

COMPASSION

●●○○○○

TEMPERANCE

●●●○○○

SANTE

ENCAISSEMENT

C : 5/9¹ L : 2/5² A : _____

CONVICTION

●●○○○○

VAILLANCE

●●○○○○

COURSE : 15 m

SPRINT : 29 m

SAUT HAUT : 6 m LONG : 12 m

RUPTURE DE LIMITE

0

-1

-2

QUINTESENCE

●●○○○○

SOURCE PERSONNELLE 13 / _____

SOURCE PERIPHERIQUE 26 / _____

DEFAULT

-4

Laisser Aller _____ Incapacité

POUVOIRS D'ANIMA

L'Exalté bénéficie du toucher du soleil

1 pt : peut faire brûler un corps, ce qui libère son âme et ne peut donc pas revenir en mort-vivants.

5 pts : peut révéler les démons, mort-vivants et les créatures des ténèbres dans un rayon de 10 mètres. De plus par succès au jet de Quintessence, le sujet prend une blessure non-encaissable.

10 pts : les démons, fantômes et créatures malfaisantes doivent faire un jet de Vaillance ou perdre 2 dés à tous leur groupement.

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

TECHNIQUE DE LA FRAPPE DU COBRA

Durée : Instantanée / Coût : 3 / Supplétif

L'Exalté peut ajouter son trait d'arts martiaux à son total d'initiative.

EVASION SERPENTINE

Durée : Instantanée / Coût : 3 / Réflexes

L'Exalté peut ajouter son trait d'arts martiaux à une seule Esquive.

FORME DU SERPENT

Durée : Une scène / Coût : 5 / Simple

L'Exalté ajoute, pour une Scène, son trait d'arts martiaux à son initiative et à son test d'encaissement contondants. De plus, les adversaires ont une pénalité de 3 dés à leur groupement. L'Exalté ne peut porter d'armure s'il utilise ce charme¹

TECHNIQUE DU CORPS DE TAUREAU

Plus deux niveau de 0, et deux de -1.

CARACTERE DE CONCENTRATION DE QUINTESSENCE

Durée : Instantanée / Coût : 1 / réflexes

Pour chaque point de dégâts avant l'encaissement, l'Exalté peut lancer un dé. Par succès, il regagne 1 pt de Quintessence (max : 3)

ESPRIT D'AMELIORATION DE LA VOLONTE

Durée : Instantanée / Coût : 5 / réflexes

Pour chaque point de dégâts avant l'encaissement, l'Exalté peut lancer un dé. Par succès, il regagne 1 pt de Volonté temporaire.

MEDITATION SUR LA RESISTANCE DU CHENE

Durée : Une Scène / Coût : 1 pour 2 dés / Simple

L'Exalté peut faire un jet de dés (max : 9). Chaque succès ajoute 1 à son Encaissement contondant.

CONCENTRATION DE LA PEAU DE FER

Durée : Une Scène / Coût : 3 + 1 pt de Volonté / réflexes

L'Exalté utilise son Encaissement Contondant en place du Létal².

TECHNIQUE DE LA PEAU D'ADAMANTINE

Durée : Instantanée / Coût : 5 + 1 niveau de santé + 1 pt de Volonté / réflexes

Le corps de l'Exalté devient aussi solide que du diamant. Il peut ignorer les dégâts d'une source (attaque, chute, etc.)

NATURE : Traditionaliste

Vous croyez que les solutions aux problèmes d'aujourd'hui peuvent être trouvées en appliquant les méthodes du passé. Le changement constant détruit plutôt que crée. Vous vous entourez de traditions, en résistant aux innovations et aux percées du progrès.

Regagnez de la volonté quant une méthode testée et éprouvée se révèle efficace.

EQUIPEMENT

Outre de deux litres

HISTORIQUE

Familier : Strix (hibou géant). L'animal est aussi intelligent qu'un enfant de huit ans. Il communique par des bruits, des attitudes et des expressions. Au contact, le familier peut puiser 5 pts de Quintessence (considérer comme source Personnelle). Vous pouvez partager l'un de vos sens à 100 mètres de distance.

Ressources : Vous vivez dans une grotte au sein de la forêt au sein des 100 royaumes. Vos ressources viennent des offrandes que les villageois vous donne en échange de votre protection et de vos conseils.

Suivants : 3 jeunes hommes vous voue un culte espérant apprendre tout de vous.

STRIX

Force 8 Dextérité 3 Vigueur 8

Volonté 5

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

Saisie : Vit 6 Att 9 Dég Prise

Morsure : Vit 6 Att 7 Dég 6L

Défense 5

Esquive 3, Athlétisme 3, Bagarre 4 (saisie +2), Conscience 4, Furtivité 5

Encaissement 8C / 4L

NOVICES

Initiative de Base 5

Groupement de dés de combat 5

Vaillance 3

Volonté 4

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 9 heures sans se fatiguer. Ensuite -1 à tous les jets pour chaque heure supplémentaire. Il peut résister à 9 jours de mauvaise alimentation et au manque de sommeil

HISTOIRE

Orphelin, vous avez été déposé au pied d'un monastère de l'Ordre Immaculé sur l'île Benie, vous n'avez donc jamais connu vos parents. Vous avez appris les Arts Martiaux au sein de l'ordre ainsi qu'une vie d'ascète. A l'âge de 25 ans, vous étiez pressenti pour un poste d'importance au sein de votre monastère, convoité aussi par votre plus proche ami d'enfance. Ce dernier, vous a fait accusé d'un crime de vol sur une relique. Comme les circonstances étaient floues, vous avez été renvoyé de l'ordre au lieu d'être exécuté.

Vous avez quitté l'île Bénie par le premier bateau et vous êtes arrivé à Lookshy. Puis vous avez vagabondé jusqu'à vous perdre dans les 100 royaumes. Là vous avez aidé plusieurs villages, rançonné par des brigands grâce à votre connaissance des Arts Martiaux. Ils vous ont remercié en vous donnant à manger dans votre retraite dans la forêt.

Il y a un an de cela, un Sang de Dragon exilé, voulait se tailler un domaine dans cette région. Pour se faire un nom, il est venu vous voir pour vous défier. Grâce à ses pouvoirs, il était plus fort que vous. Mais c'est à ce moment que le Soleil Invaincu s'est manifesté en vous. Les coups que vous assénaient l'Exalté Terrestre ne vous faisaient rien. Il a reconnu en vous l'Anathème et à chercher à s'enfuir. Vous avez dut le tuer pour conserver votre secret.

Vos disciples ont vu en vous un demi-dieu et vous vénèrent encore plus.

Puis vous avez reçu à l'entrée de votre caverne un tube de métal couvert de runes (de protection et d'inviolabilité), 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 tardé à vous traquer. Si vous désirez rester vivant 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 haslanti, 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 donc pris vos affaires et partit en direction du Nord.