



NOM : Démétra CONCEPT : Gladiatrice célèbre

CASTE : Aube NATURE : Survivante ANIMA : Une panthère noire

### 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

\_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○

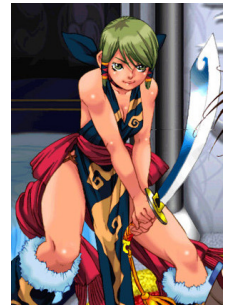
### AVANTAGES

#### HISTORIQUE

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

#### ARMES

Nom	Vit	Att	Dégâts	Déf	Por	Spé
Hache à deux mains	9	8	10 L	7		
Roue du feu et du vent	9	8	3 L	12		



#### NOTES

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

#### VOLONTE

●●●●●●○○○○

#### VERTUS

##### COMPASSION

●●○○○○

##### TEMPERANCE

●●○○○○

#### SANTE

##### ENCAISSEMENT

C : 3/8<sup>1</sup> L : 1/3<sup>2</sup> A : \_\_\_\_\_

##### CONVICTION

●●●●○○

##### VAILLANCE

●●○○○○

COURSE : 17 m

SPRINT : 35 m

SAUT HAUT : 9 m LONG : 18 m

#### RUPTURE DE LIMITE

0

-1

-2

#### QUINTESENCE

●●●○○○

SOURCE PERSONNELLE 16 / \_\_\_\_\_

SOURCE PERIPHERIQUE 34 / \_\_\_\_\_

#### DEFAULT

-4

Cruauté délibérée Incapacité

## **POUVOIRS D'ANIMA**

10 pts : l'Exalté apparaît comme plus grand et plus terrifiant. Les adversaires doivent faire un jet de vaillance ou perdre 2 dés à tous leurs groupements.

**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 charme<sup>1</sup>.

### TECHNIQUE DES CROCHETS ET ECAILLES DE QUINTESENCE

Durée : Une scène / Coût : 6 / Simple

L'Exalté apprend à durcir ses doigts comme ses griffes. Jusqu'à la fin de la scène, les dégâts d'Arts martiaux sont des dégâts Létaux. De plus il encaisse les dégâts Létaux comme des dégâts contondants. L'Exalté ne peut utiliser d'armes ou d'armures<sup>2</sup>.

### FRAPPE EXCELLENTE

Durée : Instantanée / Coût : 1 par dé / Supplétif

+1 dé à Mêlée. Maximum 8 dés. Doit se dépenser avant le jet

### PARADE DE LA QUINTESENCE DOREE

Durée : Instantanée / Coût : 1 pour 2 dés / Réflexes

L'Exalté gagne plusieurs parades supplémentaires. Chaque parade coûte :

1 ou 2 dés = 1

3 ou 4 dés = 2

5 ou 6 dés = 3

7 ou 8 dés = 4

### PRECISION OFFENSIVE DU RAPACE

Durée : Instantanée / Coût : 1 par dé / Supplétif

L'Exalté peut ajouter au maximum 7 dés à son jet d'Armes de jet.

### ATTAQUE BRISEUSE DES ARTICULATIONS

Durée : Instantanée / Coût : 3 par tour / Supplétif

L'Exalté peut assommer ou handicaper son adversaire. Chaque niveau de dégâts, inflige une pénalité de 1 à tous tests physique pour la scène.

### TECHNIQUE DU CORPS DE TAUREAU

Plus deux niveaux de santé 0

### GRACIEUSE POSTURE DE LA GRUE

Durée : Une Scène / Coût : 3 / Réflexes

Au cours de la scène, l'Exalté bénéficie d'un équilibre parfait sur des choses trop petites ou trop fragiles. Un jet d'Athlétisme est nécessaire pour sauter de branche en branche.

## ROSEAU DANS LE VENT

Durée : Instantanée / Coût : 1 pour 2 dés / Réflexes

L'Exalté peut ajouter des dés à son Esquive (max : 6)

### **NATURE : Survivante**

Vous pouvez supporter presque n'importe quelle situation. Quoi qu'il se passe, vous persévérez toujours. Ne perdez jamais espoir et n'abandonnez jamais – jamais. Vous n'avez pas de temps à perdre pour ceux qui s'effondrent au premier signe d'adversité.

*Regagnez de la volonté à chaque fois que vous survivez à une situation difficile grâce à votre ruse et votre persévérance.*

### **EQUIPEMENT**

Vêtements de voyage (en cuir)

Un cheval avec sellerie

- couverture d'hiver
- outre de deux litres
- 1 semaine de ration
- 2 torches

Hache à deux mains

Roue du Feu et du vent

### **HISTORIQUE**

**Contact :**

- Entraîneur de gladiateur à Nexus
- Noble Sang de dragon sur l'île Bénie
- Chasseur de gros gibier

**Ressources :** économies de la prime de libération après plusieurs victoires dans l'arène.

**Suivants :** 3 jeunes femmes, anciennes gladiatrices, loyales.

**Familier :** une panthère noire

### GLADIATRICES

Initiative de Base 5

Groupement de dés de combat 5

Vaillance 3

Volonté 4

### PANTHERE NOIRE

Force 5 Dextérité 4 Vigueur 5

Volonté 5

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

Morsure : Vit 6 Att 7 Dég 6L

Griffes : Vit 6 Att 8 Dég 5L

Défense 5

Esquive 2, Athlétisme 2, Bagarre 3, Conscience 3, Furtivité 3, Intimidation 5, Survie 3

Encaissement 5C / 2L

### **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<sup>e</sup> Esquive à -1, 3<sup>e</sup> 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 5 heures sans se fatiguer. Ensuite -1 à tous les jets pour chaque heure supplémentaire. Il peut résister à 5 jours de mauvaise alimentation et au manque de sommeil

## HISTOIRE

Vous avez vécu vos premières années d'existence en république de Chaya dans une famille de fermier. Mais un jour des trafiquants d'esclaves ont attaqué votre village lorsque vous avez eu 15 ans. Vous avez été conduit à Nexus pour être vendu et vous avez été à jamais séparés de votre famille.

Lorsqu'on vous a monté sur l'estrade vous avez cherché à vous enfuir et avez assommé l'un des gardes. Cependant vous avez été à moitié mise KO. Malgré tout votre prestation a été remarquée par un entraîneur de Gladiateur qui voulait créer un spectacle avec des femmes. Il vous a donc acheté et fait entraîné au combat pendant un an, avec d'autres filles.

Comme vous vouliez retrouver votre liberté, vous avez suivi assidûment les cours et êtes devenu une redoutable combattante. C'est lors de vos 16 ans, que vous avez combattu pour la première fois dans l'arène. Vous en êtes sortie vainqueur avec les acclamations du public.

Puis pendant encore deux ans vous avez combattu et êtes toujours sortie vainqueur. Jusqu'à ce soir de juin. Pour l'anniversaire d'un notable, ce dernier a organisé un grand spectacle. Cela devait être votre dernier. Si vous en sortiez vivante, vous gagniez votre liberté.

Il s'agissait en fait d'un piège. Vous étiez 4 gladiatrices contre 40 hommes près à en découdre. Le combat était inégal. C'est alors que vous vous êtes Exaltés. Votre pouvoir s'est enflammé et vous avez alors tué tout vos adversaires.

Mais vous étiez devenu une cible. Les gardes de l'arène allaient pour vous encercler et vous abattre. Alors vous avez fuit, avec les 3 autres filles qui étaient avec vous dans l'arène. Après une course-poursuite dans les rues de la ville, vous avez réussi à vous cacher.

Le matin, vous quittiez la ville dans le secret, alors que des patrouilles de sang de dragons vous traquaient. Vous êtes allé vers le nord pour échapper à vos poursuivants. La nuit vous avez fait un rêve suivant comme si vous déchiffriez un message dans les constellations. Ce souvenir n'est qu'un souvenir, face à la côte se dessinant de plus en plus nettement, et aux nombreuses voiles qui parsèment l'horizon. La ville se dessine, grossissant en même temps que l'horizon. Une des cités monumentales qui existent en ce monde. Une cité couvrant des kilomètres. Une cité dont le palais forteresse, servant également de phare qui se découpe sur les hauteurs surplombant la ville doit dater de l'Ancien temps, vu sa grandeur et sa magnificence.

Avec vos amis, vous avez décidé de vous rendre vers le nord, vers la signification de ce rêve.