



NOM : Mao Txin CONCEPT : Magistrat

CASTE : Crépuscule NATURE : Juge ANIMA : Une balance de la justice

### ATTRIBUTS

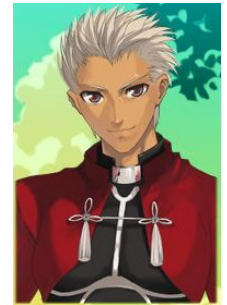
FORCE        ●●●○○ CHARISME        ●●●○○ PERCEPTION        ●●●●●●  
 DEXTERITE        ●●●○○ MANIPULATION        ●●●○○ INTELLIGENCE        ●●●●●○  
 VIGUEUR        ●●●○○ APPARENCE        ●●●○○ ASTUCE        ●●●○○

### COMPETENCES

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

### AVANTAGES

HISTORIQUE		ARMES						
Ressources	Nom	Vit	Att	Dégâts	Déf	Por	Spé	
●●●○○	Epée-crochet	6	6	6 L	10			
●○○○○								
●○○○○								
●○○○○								
○○○○○								
○○○○○								



### NOTES

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 COURSE : 15m  
 SPRINT : 29 m  
 SAUT HAUT : 3 m LONG : 6 m  
**RUPTURE DE LIMITE**  
 \_\_\_\_\_  
**DEFAULT**  
Mépris du vertueux Incapacité

**VOLONTE** ●●●●●○○○○

**VERTUS**  
 COMPASSION ●●○○○  
 TEMPERANCE ●●●○○

**SANTE**  
 ENCAISSEMENT  
 C : 3/7\* L : 1 A : \_\_\_\_\_

CONVICTION ●●○○○  
 VAILLANCE ●●○○○

### QUINTESENCE

●●●○○  
 SOURCE PERSONNELLE 15 / \_\_\_\_\_  
 SOURCE PERIPHERIQUE 32 / \_\_\_\_\_

## **POUVOIRS D'ANIMA**

Si, après une attaque, l'Exalté perd tous ses niveaux de blessures, il peut dépenser 5 pts, pour faire un jet de Quintessence. Chaque succès diminue d'1 les blessures.

**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, une fois par tour.

### 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 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 (\*).

### LES DIX YEUX DU MAGISTRAT

Durée : une scène / Coût : 3 / Supplétif

L'Exalté peut ajouter sa Quintessence à ses jets d'investigation pour une scène.

### METHODE D'OBSERVATION MINUTIEUSE

Durée : Instantanée / Coût : 5 / Simple

L'Exalté peut connaître les événements d'une scène de crime.

### TECHNIQUE DE L'OREILLE DU JUGE

Durée : Une scène / Coût : 6 / Réflexes

L'Exalté peut savoir si son interlocuteur ment ou pas.

### PRANA PROTECTEUR DE L'INTEGRITE

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

L'Exalté est protégé des effets pernecieux du Kaos, mais pas des adversaire issue de celui-ci.

### REGARD DE DETECTION DES ESPRITS

Durée : Une Scène / Coût : 3 / Simple

Une esprit peut se monter de façon intangible (comme un fantôme) ou solide. Mais quant ce n'est pas le cas (l'esprit est invisible), ce Charme permet de le révéler.

### ATTAQUE DE SCISSURE DES ESPRITS

Durée : Instantanée / Coût : 2 / Supplétif

L'Exalté peut porter une attaque sur un esprit qui ne sait pas manifesté.

### PRANA D'ACUITE SENSORIEL

Durée : une scène / Coût : 5 / Simple

L'Exalté peut entendre des bruits plus faible, voir plus loin. Il ajoute sa Quintessence à ses jets de Conscience, pour une scène.

### **NATURE : Juge**

Vous cherchez à résoudre les problèmes des autres en servant de médiateur, d'arbitre ou même d'ami. Vous êtes fier de votre sûreté de jugement et de votre aptitude à trouver des compromis. Vous détestez les conflits et les différences d'opinions ; vous savez qu'il existe toujours une option à laquelle tout le monde adhère.

*Regagnez de la volonté à chaque fois que vous guidez les autres vers une solution à l'amiable.*

## EQUIPEMENT

Vêtement de cour (en soie)  
Vêtement d'érudit (en coton)  
Cheval avec sellerie  
- couverture d'hiver  
- lanterne  
Epée-crochet

Chevalière  
Etui à parchemin avec parchemin  
Menottes  
Sacoche de ceinture  
Loupe

## HISTORIQUE

**Influence** : vous êtes un magistrat important de la préfecture de Pangu (sur l'île bénie). Vous avez de larges pouvoirs légaux (arrestations, perquisition) dans votre préfecture. Au sein de l'île bénie, vous pouvez enquêter et réquisitionner quelques moyens. Vous n'avez quasiment aucune autorité hors de l'île.

**Ressources** : Votre salaire de magistrat vous permet d'avoir une belle demeure à Pangu ainsi que de vivre aisément. Vous possédez deux esclaves qui s'occupent de votre maison.

**Suivants** : Vous êtes magistrat depuis 5 ans et on vous a adjoint un jeune stagiaire en fin d'études. Il a vu votre Exaltation mais au lieu de vous dénoncer, il s'est mis à vous vénérer. Son nom de Vixao.

**Contact** : Au cours de votre carrière, vous avez gardé contact avec votre propre directeur de stage, Lin Xao. Vous avez souvent travaillé avec un Sang de Dragon, du nom de Vorion qui peut vous renseigner. Enfin, vous connaissez un prêtre de l'Ordre Immaculé. Vous avez aussi de nombreux contact au sein des autorités légales de l'île Bénie.

**Artefact** : vous possédez un talisman de bonne fortune (qui permet d'annuler les effets d'un échec critique au cours de l'histoire).

## 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

## VAXIO

Attributs 2, sauf Intelligence 3  
Compassion 2, Conviction 1, Tempérance 2, Vaillance 3  
Artisanat 2, Bagarre 1, conscience 1, Esquive 1, Mêlée 1, Présence 1, Savoir-vivre 1, Savoir 3.  
Initiative 4  
Poing Vit 4 Pré 3 Dég 2C Défense 3  
Pied Vit 0 Pré 2 Dég 4C Défense 2  
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<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 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

Après de brillantes études à l'Académie Impériale, vous avez été affecté à la préfecture de Pangu comme enquêteur auxiliaire. Vos premières années étaient surtout consacrées à la rédaction de rapport et au rangement des archives, mais vous avez vite été remarqué par vos excellentes compétences. En moins de 4 ans, vous êtes devenu Enquêteur Principal.

Il y a 3 mois de cela, vous enquêtiez sur de mystérieuses disparitions. Comme il s'agissait de gens pauvres, au départ, les autorités ne s'y sont pas beaucoup intéressés, mais à la longue les gens ont commencé à avoir peur et on vous a mis sur l'affaire.

Au début tout était déroutant, pas de trace, pas de témoins, pas d'indices, pendant 1 semaine rien de concret. Puis il y a eu un nouvel enlèvement. Vous avez été l'un des premiers sur les lieux et bizarrement vous avez vu toute la scène se jouer devant vos yeux. Cela vous a conduit dans les égouts de la ville. Vous vous y êtes rendu seul car vous étiez pris par le temps. C'est alors que vous avez trouvé un véritable charnier. Les corps de tous les disparus étaient empilés.

Vous avez compris qu'un esprit rodait en ses lieux. En vous concentrant vous l'avez trouvé alors qu'il se cachait invisible. Vous lui avez donc porté un coup vif qui l'a surpris. Blessé, il a tenté de se défendre mais vous l'avez vaincu grâce à vos nouveaux pouvoirs.

En ressortant, vous avez inventé une histoire de bête qui enfuit, blessé à mort. Comme les crimes se sont arrêtés, tout le monde vous a cru et félicité.

Vous avez résolu deux nouvelles affaires avec une facilité déconcertante par la suite. Jusqu'à ce qu'apparaisse sur votre bureau 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 décidé de prendre quelques vacances et un bateau. Sur ce dernier, lors de vos 10 jours de traversée, vous avez rencontré un marchand du Sud du nom de Kémal, et bien qu'il fut courtois, vous sentez qu'il cache un secret.