



NOM : Kémal CONCEPT : Caravanier

CASTE : Zénith NATURE : Explorateur ANIMA : Une tempête de sable

### ATTRIBUTS

FORCE  CHARISME  PERCEPTION   
 DEXTERITE  MANIPULATION  INTELLIGENCE   
 VIGUEUR  APPARENCE  ASTUCE

### COMPETENCES

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

### AVANTAGES

HISTORIQUE	Ressources	Nom	ARMES					
			Vit	Att	Dégâts	Déf	Por	Spé
Suivants	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Lance	6	7	6 L	6		
Soutien	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Javelot	6	9	5 L	6		
Contacts	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Poignard	8	6	4 L	4		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							



### NOTES

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 SAUT HAUT : 3m LONG : 6m  
 COURSE : 15 m  
 SPRINT : 29 m  
**RUPTURE DE LIMITE**  
 \_\_\_\_\_  
**DEFAULT**  
 Laisser Aller \_\_\_\_\_ Incapacité

**VOLONTE**

**VERTUS**  
 COMPASSION   
 TEMPERANCE

**SANTE**  
 ENCAISSEMENT  
 C : 8 L : 5/8<sup>l</sup> A : \_\_\_\_\_

CONVICTION   
 VAILLANCE

### QUINTESSENCE

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

## **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 tout 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

### FRAPPE EXCELLENTE

Durée : Instantanée / Coût : 1 par dé / Supplétif

Pour 1 pt de Quintessence, +1 dé à Mêlée. Maximum 6 dés. Doit se dépenser avant le jet

### 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 DE L'ATTAQUE A TRIPLE DISTANCE

Durée : Instantanée / Coût : 3 / Supplétif

La distance de visée est triplé.

### CASCADE DE TERREUR TRACHANTE

Durée : Instantanée / Coût : 5 / Supplétif

L'Exalté projette des dizaine voire des centaines d'armes de jet. Il lance 16 dés d'attaques qui ne peuvent être esquivé.

### TECHNIQUE DU CORPS DE TAUREAU

Plus un niveau de santé 0 et deux de -1

### METHODE DE LA PRESENCE HARMONIEUSE

Durée : 1 heure / Coût : 6 / Simple

Ajout de la Quintessence au 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).

### MEDITATION SUR LA RESISTANCE DU CHENE

Durée : Une Scène / Coût : 1 pour 2 dé / 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 Létal<sup>1</sup>.

## **NATURE : Explorateur**

L'idée de trouver des endroits nouveaux ou perdus, des peuples et des choses – que ce soit une ancienne ruine, un artefact perdu ou un style musical – donne un sens à votre vie. Les découvertes vous passionnent, et vous consacrer beaucoup de temps et d'efforts à vous tenir au courant des événements actuels.

*Regagnez de la volonté à chaque fois que vous faites une découverte importante.*

## EQUIPEMENT

Vêtements de cour de bonne qualité (en soie)

Vêtements de voyage de bonne qualité (en coton)

Chameau avec sellerie

- couverture
- Etui à carte avec une carte du Sud de Création
- Lanterne
- Longue-vue
- Sacoche de selle
- 1 semaine de ration
- Outre d'eau de 2 litres

2 lances courtes, 10 Javelots, 1 poignard

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

Rondache : la difficulté augmente de 1 pour être touché. Ne peut parer les projectiles.

Pâtes des Sept Bienfaisances : c'est une pâte faites avec des extraits de racine rares. Elle permet de guérir presque toutes les maladies, à l'exception de la lèpre et de la Grande contagion.

## HISTORIQUES

**Ressources** : riche, vous possédez une grande maison avec enceinte et écurie dans la ville de Chiaroscuro. Vous avez une résidence secondaire à Nexus où vous aller souvent pour vos affaires. Vous disposez de 15 chameaux et 5 chevaux au sein de votre écurie, qui vous servent à transporter vos marchandises.

Une quinzaine d'esclaves vous serve à Chiaroscuro et 5 autres à Nexus.

**Suivants** : Vous avez un esclave fidèle et très compétent avec les histoires d'argent, du nom de Toth.

**Soutien** : vous êtes un des employés de la Guilde et vos responsabilités sont de niveau intermédiaire. Si la Guilde vous prend une partie de vos bénéfices, vous avez en contrepartie des assurances, des débouchés et des accès à des entrepôts.

## CHAMEAU

Force 3 Dextérité 2 Vigueur 4

Volonté 3

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

Morsure : Vit 5 Att 5 Dég 1L

Pattes : Vit 2 Att 5 Dég 6C

Défense 4

Esquive 2, Athlétisme 3, Bagarre 3, Conscience 2

Encaissement 4C / 1L

## TOTH

Attributs 2

Compassion 2, Conviction 1, Tempérance 2, Vaillance 2

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 7 heures sans se fatiguer. Ensuite -1 à tous les jets pour chaque heure supplémentaire. Il peut résister à 7 jours de mauvaise alimentation et au manque de sommeil

## HISTOIRE

Vous êtes né dans une riche famille de marchand de Chiaroscuro. Vous avez été éduqués au sein de l'une des écoles de la Guilde pour apprendre le métier de commerçant. Après vos classes votre père vous a donné de quoi monter votre affaire.

Au bout de quelques années de travail acharné, vous avez obtenu un commerce florissant dans le Sud, entre votre ville natale et Nexus. Vous vous êtes associés avec un de vos frères. Lui s'occupe du transport maritime et vous des caravanes terrestres. Comme vous aimez voyagés, vous faites souvent le voyage avec vos marchandises.

Il y a six mois de cela lors d'un voyage de retour vers Chiaroscuro, une tempête de sable s'est levée. Ce n'était pas la première que vous ayez affronté et vous étiez rompu à cet exercice. Cependant, un chameau à prit peur et s'est enfuit dans le désert. Vous avez ordonné à vos hommes de se préparer le temps que vous rattrapiez cette satanée bête.

Quant vous l'avez retrouvé, vous avez été surpris par la tempête. Alors que vous pensiez votre dernière heure arrivée, une chose étonnante s'est produite. Devant la violence des vents votre énergie s'est sublimée et en l'a faisant exploser, vous avez résisté à la tempête. A la fin de celle-ci, le chameau avait été tué par le sable et vos vêtements étaient en lambeau, mais vous aucune égratignure.

Vous avez pris le chargement du chameau et retrouvé votre camp. Vos hommes ont salué votre courage, mais vous ne leur avez pas dit comment vous aviez survécuit. Vous avez repris votre vie comme-ci de rien était. Néanmoins pendant les semaines qui ont suivi vous avez appris à mieux contrôler vos nouveaux pouvoirs.

C'est alors qu'il y a 2 mois, vous avez trouvez sur votre bureau un étrange objet. 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 parait 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 affrété une trirème et après 45 jours de navigation vous voilà en vu de la cité du Nord. Lors d'un arrêt à la cité de Pangu, sur l'île Bénie, vous avez pris un magistrat de la préfecture. Ce dernier semble soupçonner quelque chose à votre rencontre.