



NOM : Glaivas CONCEPT : chasseur de primes

CASTE : Nuit NATURE : Risque-tout ANIMA : Un loup

ATTRIBUTS

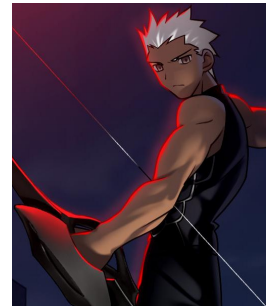
FORCE ●●●○○○ CHARISME ●●○○○○ PERCEPTION ●●●●●●
 DEXTERITE ●●●○○○ MANIPULATION ●●●○○○ INTELLIGENCE ●●●○○○
 VIGUEUR ●●●○○○ APPARENCE ●●○○○○ ASTUCE ●●●○○○

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	Ressources	Nom	ARMES					Spé
			Vit	Att	Dégâts	Déf	Por	
Contact	●●●○○○	Epée	6	7	6 L	7		
Familier	●●○○○○	Arc long	6	7	3 L	-	200	cible
Allié	●○○○○○	Poignard	9	6	4 L	4		
	○○○○○○							
	○○○○○○							
	○○○○○○							



NOTES

 COURSE : 15 m
 SPRINT : 29 m
 SAUT HAUT : 7 m LONG : 14 m
RUPTURE DE LIMITE

DEFAULT
 Laisser Aller _____ Incapacité _____

VOLONTE ●●●●●●●●○○
VERTUS
 COMPASSION ●●○○○○ TEMPERANCE ●●●○○○
SANTE
 ENCAISSEMENT C : 3/9 L : 1/6 A : _____
 CONVICTION ●●○○○○ VAILLANCE ●●○○○○

QUINTESENCE

●●●○○○
 SOURCE PERSONNELLE 17 / _____
 SOURCE PERIPHERIQUE 34 / _____

POUVOIRS D'ANIMA

L'Exalté peut dissimuler l'Anima de sa Source périphérique s'il dépense le double de point
10 pts : les sons sont atténués et les ombres plus présentes, ce qui augmente d'1 pt, les difficultés pour repérer ou pister l'Exalté.

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

TRANSE DE LA VIVACITE SPONTANEE

Durée : Instantanée / Coût : Variable / Action Supplémentaire
Avant d'attaquer le joueur annonce combien d'attaque il va effectuer.
2 attaques = 4 pts
3 attaques = 10 pts
4 attaques = 18 pts
5 attaques = 28 pts
6 attaques = 40 pts

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

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.

TECHNIQUE DU CORPS DE TAUREAU

Plus un niveau de santé 0

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)

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.

PRANA D'ACUIE SENSORIEL

Durée : Une Scène / Coût : 5 / Simple
L'Exalté peut entendre des bruits plus faibles, voir plus loin. Il ajoute sa Quintessence à ses jets de Conscience, pour une scène.

TECHNIQUE DE LA VUE AFFUTES

Durée : Une Scène / Coût : 3 / Simple
L'Exalté peut voir les détails à 100 mètres de distance.

ROSEAU DANS LE VENT

Durée : Instantanée / Coût : 1 pour 2 dés / Réflexes
L'Exalté peut ajouter des dés à son Esquive (max : 6)

TECHNIQUE REFLEXE DU PAS DE COTE

Durée : Instantanée / Coût : 2 / Réflexes

L'Exalté peut esquiver une attaque surprise avec 6 dés.

METHODE DE LA PRESENCE AISEMENT NEGLIGEE

Durée : Une Scène / Coût : 3 / Simple

L'Exalté passe inaperçu tant qu'il reste un minimum discret.

NATURE : risque-tout

Vous ne faites pas les choses pour leur finalité, mais pour l'adrénaline que vous procure ces actes. Le risque donne à votre vie une signification, et l'ennui est mortel. Les paris ne sont jamais si haut qu'ils ne puissent être encore montés.

Regagnez de la volonté à chaque fois que vous vous mettez dans une situation dangereuse et que vous y échapper.

EQUIPEMENT

Vêtements de voyage (en cuir et coton)

Vieux cheval avec sellerie

- corde de chanvre de 15m
- couverture d'hiver
- Outre de 2 litres
- Sacoche de selle
- 1 semaine de rations
- 2 torches

Une épée

Un arc long

20 flèches cible (la protection de l'armure est divisée par deux)

Manteau de cuir renforcé avec plaques dissimulées (Pénalité de mouvement : -2, pénalité de Fatigue : 2)

Paires de menottes

Etui à parchemin avec du parchemin

Silex et amorce

HISTORIQUE

Ressources : vous n'avez pas de demeure car vous êtes constamment sur les routes et vous dormez dans les auberges, chez l'habitants, voire à la belle étoile. Le reste de votre argent va dans le fourrage pour votre fidèle monture et pour les armes.

Contacts : Vous connaissez l'un des magistrats de Nexus qui fait souvent appel à vous quant vous êtes de passage dans la ville.

Vous connaissez aussi un autre chasseur de primes avec lequel vous faites souvent équipe pour des gros coups. Il officie dans la région de Nexus.

Votre dernier contact est un officier Sang-de-dragon de Port calin.

Vous avez aussi de nombreux contacts envers les shérifs de nombreux villages.

Familier : Juste après votre Exaltation, vous avez sauvé une louve d'un piège. Depuis, elle ne vous quitte plus.

Allié : Bien avant votre Exaltation, vous avez sauvé un jeune moine de l'Ordre Immaculés. Depuis vous êtes devenu ami. Il occupe un niveau intermédiaire dans le culte des Dragons Immaculés.

CHEVAL

Force 3 Dextérité 2 Vigueur 3

Volonté 3

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

LOUP
 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

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° Esquive à -1, 3° 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 4 heures sans se fatiguer. Ensuite -1 à tous les jets pour chaque heure supplémentaire. Il peut résister à 4 jours de mauvaise alimentation et au manque de sommeil

HISTOIRE

Votre père était aussi un chasseur de primes de Nexus et quand il était à la maison, il vous apprenait le métier au grand dam de votre mère. Quand vous avez eu 15 ans, vous avez suivi votre père dans quelqu'une de ses chasses ; et à partir de 20 ans, vous avez fait cavalier seul, quand il s'est mis à la retraite après un grave accident qui l'estropia.

Durant 5 ans, vous avez parcouru l'Ouest à la recherche des criminels en fuite pour gagner votre vie.

Lors d'une de ces chasses, vous étiez sur la piste d'un tueur qui s'était réfugié dans la jungle au sud d'Epines. Après une chasse de deux semaines, vous vous étiez mis en embuscade pour observer la piste et vous avez aperçu votre ennemi non loin de vous. Vous avez donc visé et au moment de tirer votre énergie s'est enflammé, tel un incendie. Votre cible s'est tourné vers vous mais trop tard, la cible a atteint son but.

Vous avez couru pour le rejoindre et vous vous êtes rendu compte, qu'il était beaucoup plus loin que vous l'aviez estimé. Votre vue s'était aiguisé au-delà de la normalité. Quand vous l'avez rejoint, un combat a commencé mais vous l'avez vite vaincu, plus vite que de coutume.

Il s'est alors rendu en criant l'Anathème, ce qui correspond au nom négatif des Exaltés par la population. Vous l'avez ramené aux autorités, mais une fois la prime encaissée, vous avez vite fait de partir au cas où, ils le croiraient à son réveil.

Une semaine plus tard, sur votre couverture était posé 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 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 garde, 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 la direction de Lookshy pour y prendre un bateau et 20 jours après vous étiez en vue de la cité du Nord.