



NOM : Scorpion CONCEPT : Ninja

CASTE : Nuit NATURE : Suivant ANIMA : Un scorpion géant

### 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> ○○○○○○

### AVANTAGES

HISTORIQUE	ARMES	Vit	Att	Dégâts	Déf	Por	Spé
Ressources ●●○○○○	Nom						
Contact ●●○○○○	Roue du Feu et du Vent	9	8	3 L	12		
Artefact ●●○○○○	Bâton à 7 sections	12	8	5 L	12		
Soutien ●○○○○○	Chakram	9	9	4 L	4	30	Cad 3
○○○○○○	Bâton crochet vipère	12	10	6 L	13		
○○○○○○							
○○○○○○							



### NOTES

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 COURSE : 17 m  
 SPRINT : 35 m  
 SAUT HAUT : 10 m LONG : 20 m  
**RUPTURE DE LIMITE**  
 \_\_\_\_\_  
**DEFAULT**  
 Laisser Aller \_\_\_\_\_ Incapacité

**VOLONTE** ●●●●●○○○○

**SANTE**  
ENCAISSEMENT  
C : 3/8\* L : 1 A : \_\_\_\_\_

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

CONVICTION ●●●●●○  
 VAILLANCE ●●○○○○

### QUINTESSENCE

●●●○○○

SOURCE PERSONNELLE 15 / \_\_\_\_\_  
 SOURCE PERIPHERIQUE 33 / \_\_\_\_\_

## **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 augmentent 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

## 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(\*).

## PRANA DU SERPENT JAILLISSANT

Durée : Instantané / Coût : 3 / Supplétif

L'Exalté peut effectuer une attaque d'Arts Martiaux à distance à une distance de 3 mètres.

## 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.

## FRAPPE-CHUTE PIC DE GLACE

Durée : Instantanée / Coût : 6 / Simple

Le nombre de succès pour les dégâts sont doublé si l'attaque est une attaque surprise et que la cible ne pouvait se douter qu'elle allait être attaquer.

## 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.

## VITESSE ECLAIR

Durée : Une tour / Coût : 1 / Réflexes

L'Exalté double sa distance de sprint et ne se fatigue pas.

## PAS DE L'ARAIGNEE

Durée : Instantané / Coût : 2 / Réflexes

L'Exalté peut marcher sur toutes les surfaces, même sur les murs et au plafond.

## ROSEAU DANS LE VENT

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

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

## METHODE DE LA PRESENCE AISEMENT NEGLIGEE

Durée : Une Scène / Coût : 3 / Simple

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

## ESPRIT DE LA STATUE INVISIBLE

Durée : Une Scène / Coût : 5 + 1 pt de Volonté / Simple

L'Exalté est invisible à l'œil tant qu'il reste immobile. Cependant on peut le toucher, l'entendre ou le sentir.

---

## NATURE : Suivant

Les chefs ont besoin de suivants et vous attendez vos ordres. Les responsabilités ne sont pas votre tasse de thé. Il n'est pas dans votre nature de vous rebeller. En fait, votre force provient de votre aptitude à coopérer avec des personnalités diverses et variées dans un but commun.

*Regagnez de la volonté si vous aidez le Cercle à réussir en accomplissant les tâches qui vous été confiées.*

## EQUIPEMENT

Vêtement de voyage de basse qualité (en lin)

Vêtement de camouflage de bonne qualité (en coton)

Bâton à 7 Sections

Roue du Feu et du Vent

10 Chakrams

Sac à dos

Sacoche de ceinture

2 bougies, Corde en chanvre de 15 mètres, Etui à parchemin vide, Grappins, Petit miroir en acier, Flasque d'huile Silex et amorce, Flasque d'Acide, Outils de cambrioleur, Trousse de déguisement.

3 doses de venin de serpent (Diff 2, Réussite 1L, Echec 4L, pénalité -2 pendant 4 heures. Mortelle pour les Non-Exaltés)

## HISTORIQUES

**Ressources** : salaire versé par le clan. Demeure dans le village du clan dans la forêt de Black Chase

**Artefact** : Bâton crochet de vipère

**Contact** : Noble Sang de Dragon qui fait appel à vous pour certains contrats

Prince marchand de la Guilde pour les mêmes raisons

**Soutien** : assassin privilégié au sein du Clan

## 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

Action 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 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**

Vous avez été enlevé à vos parents quelques mois après votre naissance par un clan de Ninja officiant dans les 100 royaumes. Vous avez donc été élevé par eux pour devenir un assassin de l'ombre. Votre talent fut reconnu et l'on donnait des contrats de choix.

L'un d'entre eux fut de tuer un sang de dragon. C'était dangereux, mais vous avez été payer cher pour cela. Vous vous êtes donc introduit discrètement chez lui, dans sa demeure de Nexus. Cependant, ses sens étaient affinés et il vous a repérés. Lorsque vous vous êtes entrés dans sa chambre il vous attendait de pied ferme. Malgré votre entraînement au combat, ses pouvoirs d'Exaltés le rendaient plus puissant que vous et il avait nettement l'avantage.

C'est alors qu'à eut lieu votre Exaltation et le combat a repris en votre faveur ; Vous avez obtenu la victoire finale en tuant votre adversaire. Puis vous êtes repartis à la faveur de l'obscurité.

A votre retour du clan, vous n'avez rien dit, mais la nuit suivante 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.

Vous êtes donc parti avant que votre secret ne soit découvert.