



NOM : Flavia CONCEPT : Médecin

CASTE : Crépuscule NATURE : Ange gardien ANIMA : Un hibou géant

### 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	Nom	ARMES					
			Vit	Att	Dégâts	Déf	Por	Spé
Suivants	●○○○○○	Roue du feu et du vent	6	4	2 L	8		
Familier	●●○○○○							
Influence	●○○○○○							
	○○○○○○							
	○○○○○○							
	○○○○○○							



### NOTES

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 COURSE : 15 m  
 SRPINT : 29 m  
 SAUT HAUT : 2 m LONG : 4 m  
**RUPTURE DE LIMITE**  
**DEFAULT**  
 Laisser Aller \_\_\_\_\_ Incapacité \_\_\_\_\_

**VOLONTE** ●●●●●●○○○○

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

**SANTE**  
 ENCAISSEMENT  
 C : 2/6 L : 1/4 A : \_\_\_\_\_

CONVICTION ●●○○○○  
 VAILLANCE ●●●○○○

### QUINTESSENCE

●●●○○○

SOURCE PERSONNELLE 16 / \_\_\_\_\_  
 SOURCE PERIPHERIQUE 34 / \_\_\_\_\_

## **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.

### EVASION SERPENTINE

Durée : Instantanée / Coût : 3 / Réflexes

L'Exalté peut ajouter son trait d'arts martiaux à une seule Esquive.

### METHODE DE LA PRESENCE HARMONIEUSE

Durée : 1 heure / Coût : 6 / Simple

L'Exalté peut ajouter sa quintessence à ses test de Savoir-vivre, Bureaucratie et Présence.

### APPROCHE AMICALE DES ANIMAUX

Durée : Une scène / Coût : 3 / Simple

L'Exalté s'entend bien avec les animaux à moins de 3 mètres, et se laissent approcher.

### PRANA PROTECTEUR DE L'INTEGRITE

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

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

### METHODE DE REPARATION CORPORELLE

Durée : 1 jour / Coût : 10 / Réflexes

L'Exalté multiplie par 10 sa vitesse de guérison.

### METHODE DE RECUPERATION DES BLESSURES GRAVES

Durée : 1 jour / Coût : 10 / Simple

L'Exalté peut guérir 1 niveau de santé par succès sur un jet de Vigueur + Endurance, mais doit passé un jour au lit.

### TECHNIQUE DE SOINS DES BLESSURES

Durée : 1 jour / Coût : 10 / Simple

L'Exalté peut soigner d'autres personnes par un jet d'Intelligence + Médecine.

### ROSEAU DANS LE VENT

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

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

### L'OMBRE SUR L'EAU

Durée : Instantanée / Coût : 2 / Réflexes

L'Exalté peut effectuer un jet d'esquive avec tout son Groupement de Dé.

### METHODE DU COUP DE PINCEAU FILANT

Durée : Une Scène / Coût : 4 / Simple

L'Exalté peut écrire et recopier à une vitesse surhumaine.

### DISCIPLINE DU COUP DE PINCEAU INFALLIBLE

Durée : 1 jour / Coût : 6 / Simple

La copie est une reproduction fidèle (on peut donc faire des faux).

## **NATURE : ange gardien**

Vous essayez toujours de changer les choses, en aidant ceux qui vous entourent – et ils dépendent de vous à ce sujet. Vous n'êtes pas aveugles des défauts des autres ; s'ils en ont, cela augmente encore votre désir de les aider.

*Regagnez de la volonté quand vous obtenez des preuves tangibles que vous avez aidés quelqu'un d'autre.*

## **EQUIPEMENT**

Vêtement de voyage de bonne qualité (en coton et lin)

2 chevaux avec sellerie

- 1 semaine de rations
- corde en chanvre de 15 mètres
- Outre de deux litres
- Couverture d'hiver

Roue du feu et du vent

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

3 bougies

1 Bouteille de rhum en verre

Petit miroir en acier

Sacoche de ceinture

1 livre de savon

Silex et amorce

Trousse de premier secours

## **HISTORIQUE**

**Ressources** : revenus d'un bon médecin. Une demeure à Nexus.

**Familier** : une chouette

**Suivant** : une apprentie

**Influence** : médecin respecté par la communauté

## **APPRENTIE**

Attributs 2, sauf Apparence à 3

Compassion 2, Conviction 1, Tempérance 2, Vaillance 2

Artisanat 2, Bagarre 1, conscience 1, Esquive 1, Mêlée 1, Présence 1, Savoir-vivre 1, Médecine 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

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° 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 2 heures sans se fatiguer. Ensuite -1 à tous les jets pour chaque heure supplémentaire. Il peut résister à 2 jours de mauvaise alimentation et au manque de sommeil

## HISTOIRE

Vous n'avez jamais connu votre père. Votre mère était la guérisseuse du village, au sein des 100 royaumes. Vous avez donc appris l'art de la médecine d'elle. Votre vie était des plus paisible jusqu'à il y a 5 mois, où un nouveau roi a voulu prendre possession de la région.

Son armée est entrée dans votre village pour réclamer votre obéissance et votre nourriture. Vous avez refusé, il a donc incendié le village. C'est au cours de l'attaque que votre Exaltation à eut lieu, et c'est elle qui vous a permis de fuir de ce carnage.

Vous avez fuit vers le village voisin, mais on vous a rejeté, car l'on avait appris votre transformation. Vous vous êtes donc caché dans un bois, dans une vieille mesure abandonnée. Vous y avez vécu pendant 1 mois avant de trouver 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 n'aura de cesse de vous traquer. Si vous désirez rester vivante 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 êtes donc partie vers le nord.