



NOM : Honoric CONCEPT : Prince mercenaire

CASTE : Aube NATURE : Brute ANIMA : Un lion 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 ●●○○○○
 Contacts ●○○○○
 Artefact ●●○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○

Nom	Vit	Att	Dégâts	Déf	Por	Spé
Daiklave	7	11	12 L	9		
Arc long	6	7	6 L	-	200	Cad 3
Poignard	10	10	5 L	7		
Couteau	6	7	6 L		15	Cad 3



ARMES

VOLONTE

●●●●●○○○○○

VERTUS

COMPASSION ●○○○○
 TEMPERANCE ●●○○○○

SANTE

ENCAISSEMENT C : 4/10 L : 2/7 A : _____
 COURSE : 16 m
 SPRINT : 32 m
 SAUT HAUT : 7 m LONG : 14 m
 RUPTURE DE LIMITE -2

CONVICTION ●●●○○
 VAILLANCE ●●●○○

QUINTESENCE

●●●○○

SOURCE PERSONNELLE 15 / _____

SOURCE PERIPHERIQUE 33 / _____

DEFAULT

-4

Colère berserk Incapacité

POUVOIRS D'ANIMA

10 pts : l'Exalté apparaît comme plus grand et plus terrifiant. Les adversaires doivent faire un jet de vaillance ou perdre 2 dés à tous leurs groupements.

DIRECT FEROCÉ

Durée : Instantané / Coût : 1 / Supplétif

Les succès pour toucher sont comptés double pour déterminer les dégâts. Peut se dépenser après le jet

COUP DE POING MAILLET

Durée : 1 tour / Coût : 3 / Simple

Les dégâts sont doublés quand l'Exalté frappe un objet inanimé.

FRAPPE EXCELLENTE

Durée : Instantanée / Coût : 1 par dé / Supplétif

+1 dé à Mêlée. Maximum 9 dés. Doit se dépenser avant le jet

TECHNIQUE DU TIGRE VORACE

Durée : Instantanée / Coût : 1 / Supplétif

Si l'attaque réussie, les succès sont doublés pour les dégâts.

FRAPPE DU FEU ET DES PIERRES

Durée : Instantanée / Coût : 1 par niveau de dégâts / Supplétif

L'Exalté peut convertir au maximum 4 dés de dégâts en blessures automatique. Si l'arme n'est pas en orichalque, elle se brise sur un résultat de 1 à 7. Si l'adversaire est protégé par Peau de Bronze, le charme ne fonctionne pas.

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.

TECHNIQUE DU CORPS DE TAUREAU

Plus un niveau de santé 0, -1 et deux de -2

FORTIFIANT DE L'ECLAIREUR EN ARMURE

Durée : Un jour / Coût : 5 / Simple

La valeur de fatigue et de pénalité d'armure est réduite de 1 pour la journée.

EXERCICE D'AUGMENTATION DE LA FORCE

Durée : Une Scène / Coût : 3 par poing / Simple

L'Exalté peut augmenter sa force de maximum 3 point pour une scène.

NATURE : Brute

Dans la vie, il y a des gagnants et des perdants, et vous êtes un vrai gagnant. Vous renforcez votre estime de vous-même en dominant en toutes situations, que ce soit par des luttes physiques ou les intrigues politiques. Il est possible que vous terrorisiez ou protégiez les faibles mais une telle faiblesse n'est pas quelque chose que vous tolérez chez vous.

Regagnez de la volonté à chaque fois que quelqu'un s'efface devant vous.

EQUIPEMENT

Vêtements de voyage de bonne qualité (en cuir)

1 vieux cheval de Guerre

- bouteille de vin en verre
- couverture d'hiver
- Outre de deux litres
- 1 semaine de rations
- 2 torches

Daiklave couperet

Poignard
Arc long
Couteau de lancer
Targe (augmente de 1 la difficulté pour être touché à la mêlée ou la distance)

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

Sifflet
Silex et amorce

HISTORIQUE

Contact : un trafiquant d'armes

Artefact : daiklave couperet

Ressources : fruits des rapines

CHEVAL DE GUERRE

Force 5 Dextérité 2 Vigueur 5

Volonté 5

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

Morsure : Vit 5 Att 5 Dég 2L

Pattes : Vit 2 Att 5 Dég 7C

Défense 3

Esquive 2, Athlétisme 4, Bagarre 3, Intimidation 2,

Encaissement 5C / 2L

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^e Esquive à -1, 3^e 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 6 heures sans se fatiguer. Ensuite -1 à tous les jets pour chaque heure supplémentaire. Il peut résister à 6 jours de mauvaise alimentation et au manque de sommeil

HISTOIRE

Vous étiez le fils bien turbulent d'un fermier. Dès votre plus jeune âge vous avez volé pour avoir plus que ce que la société voulait vous donner. Vous avez fait le malheur de vos parents jusqu'à ce qu'un jour une troupe de mercenaire s'arrête dans votre village. Voyant là votre occasion pour sortir de votre condition de fermier, vous avez vu le chef pour vous engager. Il a ri ce qui vous a mis en colère. Vous l'avez donc attaqué mais vous n'étiez pas de taille contre lui. Mais cela l'a impressionné et il vous a pris à son service.

Pendant la première année, vous avez fait les basses besognes, mais vous teniez en espérant un jour avoir votre chance de vous battre. Puis les années suivantes, vous avez combattu, affinant vos talents martiaux. Vous avez passé 10 ans à combattre jusqu'à ce que vous affrontiez une légion de l'Empire. Là vous avez été fait prisonnier et emmené dans un camp de travail.

Après deux mois, vous avez voulu vous libérer et avec autres vous avez tenté une évasion. C'est au cours de celle-ci que vous vous êtes Exalté et grâce à ces pouvoirs, vous avez pu vous sauver. Mais tous vous ont vu devenir un Anathèmes. Vous avez donc fuit et rencontrez d'autres Exaltés qui lesquels vous recherchez les secrets de vos précédentes incarnations.