



NOM : Manse CONCEPT : Mage

CASTE : Crépuscule NATURE : Architecte ANIMA : une tempête de neige

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

 ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○

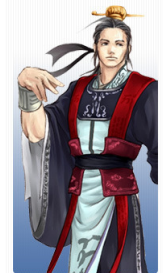
AVANTAGES

HISTORIQUE

Ressources ●●●○○○
 Suivants ●○○○○○
 Familier ●●●●●○
 ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○

ARMES

Nom	Vit	Att	Dégâts	Déf	Por	Spé
Griffes	8	7	6L	7		



NOTES

 COURSE : 14 m
 SPRINT : 26 m
 SAUT HAUT : 2 m LONG : 4 m
RUPTURE DE LIMITE -2
DEFAULT -4
 Laisser Aller _____ Incapacité

VOLONTE

●●●●●●●●○○

VERTUS

COMPASSION ●●●○○○
 TEMPERANCE ●●●○○○

SANTE

ENCAISSEMENT C : 3/15¹ L : 1/7¹ A : _____
 CONVICTION ●○○○○○

VAILLANCE ●●○○○○○

QUINTESENCE

●●●○○○

SOURCE PERSONNELLE 17 / _____
 SOURCE PERIPHERIQUE 35 / _____

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.

ATTITUDE COMMANDANT LE RESPECT

Durée : Une scène / Coût : 5 / Simple

L'Exalté se fait respecter par le public.

GRIFFES DU DRAGON DE BOIS (sort)

Coût : 10 + 1 pt de volonté

L'Exalté voit ses mains se déformer pour prendre l'apparence d'énormes griffes de chênes nouées.

Griffes : Vitesse +3, Précision +2, Défense +2, dégâts +4 Létal.

INVOQUER UN ELEMENTAIRE (sort)

Coût : 10+ et 1 pt de volonté

Après un rituel de 4 heures, l'Exalté fait un jet opposé de Volonté + Quintessence ; Pour 5 pts dépensé en plus, l'élémentaire a 1 dé de moins. Il faut accumuler 3 succès de plus.

Il servira l'Exalté pendant un mois lunaire, ou accomplira une tâche qui ne doit pas durer plus d'un an et un jour.

PEAU DE BRONZE INVULNERABLE (sort)

Coût : 20 et 1 pt de volonté

Jusqu'à l'aube ou le crépuscule, l'Exalté voit sa peau se durcir comme un bronze brillant, aussi flexible et souple que la soie, mais aussi invulnérable et froid qu le métal. Il gagne +6 à l'Encaissement Létal et +12 à l'encaissement contondants¹.

METHODE DE L'OUVRAGE PARFAIT

Durée : Instantané / Coût : 3 par succès / Supplétif

Après un jet d'Artisanat, l'Exalté peut acheter des succès supplémentaires (max : 3 + succès du jet d'Artisanat). Ce qui permet u plus bel objet ou de le construire plus vite.

REGARD DE DETECTION DES ESPRITS

Durée : Une Scène / Coût : 3 / Simple

Une esprit peut se monter de façon intangible (comme un fantôme) ou solide. Mais quant ce n'est pas le cas (l'esprit est invisible), ce Charme permet de le révéler.

ATTAQUE DE SCISSURE DES ESPRITS

Durée : Instantanée / Coût : 2 / Supplétif

L'Exalté peut porter une attaque sur un esprit qui ne sait pas manifesté.

ROSEAU DANS LE VENT

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

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

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.

MOTIF DE REPULSION DU CHAOS

Durée : 1 heure / Coût : 10 + 1 pt de Volonté / Simple

L'Exalté protège ses possessions de l'influence du Kaos.

METHODE DU MARCHAND FRUGAL

Durée : Instantané / Coût : 1 / Simple

L'Exalté peut évaluer très précisément la valeur d'un objet.

METHODE DU COURTISAN EFFICACE

Durée : Instantané / Coût : 3 / Simple

L'Exalté peut comprendre les situations sociales confuses et même l'état d'esprit des gens.

NATURE : Architecte

Vous vous consacrez à créer quelque chose de durable, que ce soit un nouvel ordre social, un royaume, une œuvre d'art ou quel autre legs. Le désordre et la ruine sont vos ennemis.

Regagnez de la volonté quant vous accomplissez un projet d'importance.

EQUIPEMENT

Vêtement de cour (en soie)

Vêtement de voyage (en coton)

Cheval avec sellerie

- couverture d'hiver

Etui à parchemin avec des parchemins

Lanterne

Outre de deux litres

Petit miroir en acier

Sacoche de ceinture

HISTORIQUE

Familier : dragon des rivières

Ressources : Revenus aisés

Suivants : Un apprenti

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^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 Exaltés peuvent stopper leurs saignements avec un Test de Vigueur.

Infection : Vigueur + Résistance (Diff 1 à 2 (x2 pour les non Exaltés)) 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 3 heures sans se fatiguer. Ensuite -1 à tous les jets pour chaque heure supplémentaire. Il peut résister à 3 jours de mauvaise alimentation et au manque de sommeil.

HISTOIRE

Vous êtes né dans une famille noble, branche éloigné de la Dynastie. Mais vous avez toujours eu une vie confortable. Vous avez appris la magie mortelle de votre père, lui-même sorcier. Comme épreuve finale de votre éducation vous avez dut voler un œuf de dragon des rivières, ce qui vous avez fait.

Par la suite, vous l'avez dressé pour qu'il soit votre familier. A la mort de vos parents, vous avez repris la gestion de votre domaine familiale, mais vous avez aussi continué à enseigner la magie.

Lors d'une expérience, il y a 7 mois de cela, vous avez voulue invoquer un Elémentaire de Feu, mais il a échapper à votre contrôle et sa colère s'est retournée contre vous. C'est alors que votre Exaltation a eut lieu et en commun avec votre enseignement dans les Arts Martiaux, vous avez put lui échappé, mais pas avant que votre laboratoire prennent feu.

Fort heureusement, vous aviez un Elémentaire d'eau qui a éteint l'incendie avant que l'irréparable ne soit fait. Votre apprenti était là quant s'est arrivé mais il a juré de garder le secret, tant il espère devenir comme vous, un puissant mage.

Puis est mystérieusement apparu 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 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 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 parti vers la Cité du Nord.