

Nom Cyprian de Mertignac

Sang Escarte

Statut Moine chevalier

Occupation Mercenaire et templier réserviste

COORDINATION 3

SOUFFLE 3

SAGESSE 3

PUISSANCE 3

CHARME 2

DÉS DRAGONS 1

FOI 5

FIDÉLITÉ 3

HÉROÏSME 3

BRAVOURE 3

P.A.

COMPÉTENCES

l'Aventurier

Épreuve 4

Équitation 3

Contes* 2

Périples 2

le Sage

Science

Enseigner*

Peuples & Histoire

Percevoir 1

le Prince

Ne pas perdre la face 2

Élégance 2

Flatter* 1

Négoce & Salamalecs 2

le Sorcier

Inspiration* 2

Prière 3

Sacrifice 1

Verbe sacré 2

le Guerrier

Arme 6

Commander 3

Entraînement 5

Impressionner* 4

le Poète

Galvaniser*

Comédie 1

Poésie

Musique

le Malandrin

Assassinat*

Détrousser

Discrétion

S'introduire

le Travailleur

Agriculture 2

Artisanat 1

Compagnonnage 1

Tenir le coup* 2

COMBAT

INIT. MAX 4 TREMPE 6 (10)

1^{ÈRE} ARME Épée de la Quête Sainte

ATT/DEF 9/3

DÉGÂTS +17

SPÉCIAL Attaque double : (+5 au TA) +12 (+héroïsme)

2^{ÈME} ARME Fléau d'arme

ATT/DEF 9/3

DÉGÂTS +11

SPÉCIAL

3^{ÈME} ARME Bouclier

ATT/DEF 10/3

DÉGÂTS +11

SPÉCIAL défense uniquement +3 au TA

ARMURE maille PROTECTION 4

PV 30

PAROLE

TECHNIQUE Ordre du Temple de Sagrada (Foi)

NIV 1 Peut, à l'obtention d'une Constellation lors d'un jet de combat, ou lors d'un jet de Verbe Sacré, ajouter son score de Foi au calcul de sa QR.

NIV 2

NIV 3

NIV 4

NIV 5

NIV 6

DURÉE DES ACTIONS EN COMBAT

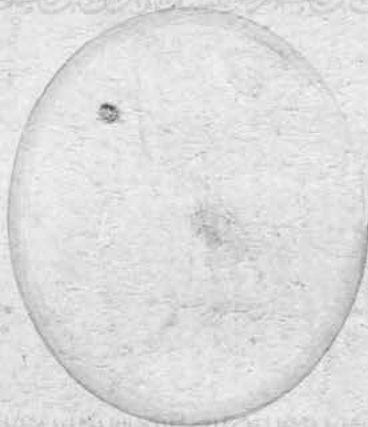
NOM	DURÉE	NOTES
Parler	0 Phase	Réussite auto.
Déplacement	1 Phase	Coordination x mètres
Dégainer	1 Phase	Réussite auto.
Attaque normale	1 Phase	Coordination + Arme
Attaque brutale*	2 Phases	Puiss. + Arme, Dégâts +6
Charge*	3 Phases	Puiss. ou Coord. + Arme, Dégâts +10
Lancer/Jet	1 Phase	Coord. + Arme (Att. à dist.)
Arc court/recurbé	2 Phases	Coord. + Arme (Att. à dist.)
Arc long*	3 Phases	Coord. + Arme (Att. à dist.)
Déf. active (parade)	1 Phase	Coord. + Arme
Déf. active (esquive)	1 Phase	Coord. + Épreuve
Défense passive	0 Phase	Coordination + Épreuve +6
Désengagement*	2 Phases	Coord. + Épreuve (ou Discrétion)
Lancer un sort	1 Phase	Sagesse + Verbe sacré
Briser une tablette	1 Phase	Réussite auto.

* l'action peut être annulée pour une Défense active

QR

TOTAL	0-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15-17	18-20	21+
QUALITÉ	0	1	2	3	4	5	6	7

Age		Cheveux	
Taille		Peau	
Poids		Habits	
Yeux			
Signes particuliers			



Phrases typiques

RÉSISTANCE

Faim (en jours)	6
Soif (en heures)	6
Fatigue (en heures)	36
Encombrement (en kg)	30
Séquelles	

LÉGENDE PERSONNELLE

Issu d'une riche famille du terroir méridional occidentin, Cyprian a été élevé selon un principe fort : ne jamais fléchir, sauf devant Aether. Devenu écuyer très jeune, il fut envoyé à l'adolescence au Magisterium afin d'y étudier les écritures, de devenir prêtre, puis chevalier du dieu. C'est ainsi qu'il devint à l'âge de quinze ans, l'un des plus jeunes moines-chevaliers. Il fit partie des premiers à partir combattre les païens au Capharnaüm et fut même présent lorsqu'Albermond de Dorbagne fonda l'Ordre. Il fut l'un des premiers templiers. L'un des seuls, selon lui, à avoir été un vrai prêtre et un vrai chevalier. Puis la routine militaire aidant, Cyprian s'est éloigné d'Aether, laissant la violence humaine s'exprimer. Comme beaucoup d'autres templiers il céda à l'appât du gain, abusa de son pouvoir... jusqu'au jour où le dieu le confronta à une épreuve de foi : son régiment s'appretait à raser un village d'innocents éleveurs shiradim car il était à l'emplacement idéal pour son campement. Quoi qu'aient fait les Shiradim à Jason, quel que soit le passé, jamais le dieu ne pouvait désirer la mort d'innocents, pas de cette façon. Galvanisé par cette idée, Cyprian brava la hiérarchie et alla dissuader son seigneur et maître de ravager ce village. Depuis, Cyprian a pris quelques distances vis-à-vis de l'ordre. Réserviste, il fait commerce de ses talents en tant que mercenaire, à Sagrafa et dans sa région.

Héritage des dragons : Appartient à une lignée d'Héritiers. Bien qu'il n'y ait plus eu d'Héritiers des dragons dans sa famille depuis des siècles, la tradition parle de nombreux héros flamboyants parmi ses lointains ancêtres.

COMPAGNON

COORDINATION

INIT. MAX

CHARME

TREMPE

SOUFFLE

DÉF. PASSIVE

PUISSANCE

RÉSIST. MAGIE

SAGESSE

LÉGENDE

PV

COMPÉTENCES

CONTACTS

nom	profession	origine	lieux	type

ÉQUIPEMENT

Une armure légère, une épée de la Quête sainte, un fléau d'armes, un bouclier, une tenue de ville, un cheval.

Sorcellerie

Verbes : Créer

Éléments : Héroïsme (Éternité), Acier (Éphémère), Feu (Éphémère), Peur (Réceptacle)

RICHESSES

niveau

TO

OSA

TA

100 OCU

TC

OCA