Soulfire

NOM _____

ANCIENNES FONCTIONS _____

Officier, Magistrat, Espion, Lettré ou Forgeron

Le personnage est un squelette mort-vivant. Il est invulnérable au froid et immunisé aux toxines et aux charmes magiques ; il ne craint ni ce qui pique (les flèches), ni ce qui coupe (les épées et les haches). Il n'a pas besoin de manger ou de boire et dormir ne lui apporte aucun rêve. Il voit parfaitement dans les ténèbres comme en plein jour.

VIGUEUR **VOLONTÉ** **ÉCHO**

Δ Δ

ACTUEL MAX

- Obtenir une réussite exceptionnelle sur une action, sans lancer le D20 sous la caractéristique (ou après avoir lancé le dé).
- Se rappeler d'un fait, d'un souvenir, d'une histoire, d'un concept, etc.
- Obtenir un jet de réaction de la part d'humains ou d'animaux qui sinon fuieraient ou attaqueraient sans attendre. Cela permet de créer des liens et de négocier avec les vivants.

POUVOIRS

_____

_____

_____

NIVEAU **POINTS DE VIE**

DÉ DE VIE

SOUVENIRS DE CHALEURS

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

INVENTAIRE

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

- Maintenir son écho : un test obligatoire à chaque aube.
- Augmenter son initiative jusqu'à la fin du combat.
- Déclencher un pouvoir du personnage.
- Infliger des dégâts supplémentaires (une fois).
- Regagner des points de vie (une fois).
- Sacrifier un souvenir pour rétablir son écho (spécial)

Créer un souvenir nécessite un jet de Volonté. Le Δ reçu dépend des circonstances, des fonctions anciennes, du lieu, de la difficulté à réunir le nécessaire, etc.

- Un feu de camp en extérieur Δ4
- Un feu de cheminée dans un foyer Δ6
- Un feu rituel (forge, bûcher funéraire, cérémonie etc.) Δ8
- Quelques jours avec des animaux Δ6
- Une victoire chèrement acquise avec ses compagnons Δ6
- Un geste d'amitié ou d'accueil significatif de la part d'un vivant Δ8
- Une victoire importante sur le Haïaki avec ses compagnons Δ8
- Une soirée passée en compagnie de vivants Δ10
- Une nuit passée entre les bras d'un vivant Δ12

COMBAT (RAPPELS)

- Initiative 1D10 à chaque tour
- Attaque 1D20 sous Vigueur (corps à corps) ou Volonté (distance)
- Rmin : 1 dégâts par D ; R : D dégâts ; R critique : 2D dégâts et perte d'un Δ d'armure
- Lancer l'armure au premier coup reçu pour obtenir des PV supplémentaires
- Une action par tour de jeu :
  - Se déplacer (les personnages bougent de 6 cases).
  - Se décaler d'une case et attaquer (ou l'inverse)
  - Se déplacer à moitié de mouvement et attaquer (avec un désavantage)
  - Attaquer avec un avantage
  - Décaler un adversaire d'une case et prendre sa place
  - Se défendre (infliger un désavantage à l'adversaire)
  - Aider un allié (et lui donner un avantage)
  - Se soigner (utiliser un souvenir de chaleur)