

## Création de Personnage

Type de Perso	Attributs Primaire	Avantages	Handicaps (jusqu'à)	Capacités	Métaphysiques
Elu Majeur	15	10	10	25	30
Elu Mineur	20	15	10	30	15
Profanes	25	20	10	35	0
Bast (cf. P45)	15	10	10	30	25

### Attributs Secondaire :

- ⇒ Points de Vie : [(Constitution + Force)\*4]+10
- ⇒ Points d'endurance : [(Constitution + Force + Volonté)\*3]+5
- ⇒ Vitesse : (Constitution + Dextérité)\*3
- ⇒ Points d'essence : Addition de tous les Attributs Primaire.

### Les congrégations de Personnage :

Type	Attributs	Avantages/ Handicap	Capacités	Métaphysique	Capacités Spéciales
<b>Wicce</b> Véritables sorciers des mythes et des légendes (Magiciens, voyants, Médiums...). Croient en l'équilibre : toute action appelle une réaction. Vénère la nature.	Bons en mental	Beaucoup d'Essence Souvent âmes anciennes	Obligatoire : connaissent des rituels + Sc humaine (Théologie Wicce)	2 à 4 invocations de base (Bénédition, Malédiction, Perspicacité,...)	+2 en jet d'invocation pour capacités et pouvoirs défensifs. -2 en jet de Dissolution, le contre coup affecte toujours l'agresseur.
<b>Rosicruciens</b> Acquérir des connaissances. Se soucient du bien être des collègues de l'ordre. Chercheur, politiciens, homme d'affaire	Beaucoup en mental	Niveau de ressource élevé. Profanes : simples serviteurs (ignore la vérité)	Obligatoire : Rituels (rosicruciens) Interdiction : Inspiration divine + Miracles	Uniquement la magie. Pour un autre Art : Acquérir l'avantage Erudit Rosicrucien (2 pt)	+2 à toute invocation visant à contenir, bannir ou emprisonner des esprits ou être surnaturels.
<b>Sentinelles</b> Guerriers saints, investigateurs contre le mal... Voyants, Inspirés et Profanes	Volonté forte Investigateur : Intel+Percept° Guerrier : Phys	Beaucoup sont des Zélotes. But obsessionnel	Savoir occulte, Sc humaine Physique pour le guerrier	Pouvoir de prière Interdit : nécromant + magie (mal vus)	Divine inspiration = +2 pour résister aux attaques Métaphysiques
<b>Ordre de la Pénombre</b> Médiums + nécromants protégeant le monde des vivants. Localisent et apaisent ou détruisent les esprits sans repos...	Investigateur: Percept° + Intel Nécromant : Volonté + Percept°	Obsédés par la poursuite du surnaturel	Sc occulte (spé : Esprits des Morts) : gratuit pour les profanes	Nerf d'acier (perso ancien)	Elus : +1 à tous les jets concernant les pouvoirs de Nécromant
<b>Cabal de la psyché</b> Dissimule l'existence des voyants pour les protéger N'aime pas manipuler l'esprit des autres. Profanes= Chercheur, garde du corps...très important pour l'organisation	Mental fort : Intel + Volonté		Savoir occulte	Pouvoir des voyants et leur compétence Si magicien ou Nécro : Achat Contact spécial (5 pt) pour acquérir les arts spé	1 niv° gratuit : Force de pouvoir de Voyant Profane +1 pour résister aux attaques mentales ou métaphysiques. Les miracles sont ignorés
<b>Solitaire</b> Aucune allégeance à aucune organisation majeur. Vivent seul ou en petit groupe.	Volonté forte	Adversaires d'autres congrégation, profanes ou surnaturels	Sc occulte	Tous	+1 au jet de l'art spécifique de l'Elu

### Augmentation de la réserve d'Essence :

A la création du perso : 1pt = 5 pt d'Essence

Au cours du Jeu : 1 pt = 2 pt d'Essence

### Canalisation de l'Essence :

Niveau 1 à 5 : 2pt/ niveau

Niveau 6 et + : 5 pt/ niveau