



Don de la Mort
LA FORCE



Don de la Sirène
L'AGILITÉ



Don du Dragon
L'ENDURANCE



Don du Loup
LA PERCEPTION

CORPS

AURA

LUCCIDITÉ

RÉSILIENCE

INTUITION

Don de la Vie
L'ÉTHÈRE

Don du Génie
LA CRÉATIVITÉ

Don du Rêve
LA VOLONTÉ

Don du Temps
L'ÉRUDITION

Arca Claires

Arca Sublimes

Arca Spirituelles

Arca Complexes



ESPRIT

SAVOIRS
APPRENTISSAGES

FICHE D'ÂME

Numéro / Surnom

Essence

Qui suis-je ? (Peuple, culte, Es, apparence, etc.)

Possessions / Notes

LIENS

Second Souffle : Relance si
l'action marque un Lien

CONTRECOUPS

Circariste

3 Contrecoups = 1 Contrecoup permanent
Possibilités de Contrecoups volontaires

Text : 1d9 + Attribut + Savoirs/Apprentissages +
Particularité VS Seuil de Réussite

Débordement par tranche de 3 = 1 Avantage
En combat, 1 Débordement = 1 Blessure de Corps /
Esprit (Dépenser 1 point de Résilience pour encenser
à la place d'un allié ou pour survivre à un coup
mortel)

Jet d'Arca : 1d9 + Éther + Signature VS Seuil de
Réussite (Dépenser 1 point de Lucidité pour
remplacer Éther par un autre Attribut)

PARTICULARITÉS

SACRIFICES