



Name: Xal Zarath, Phoenix of the Sun Concept: Evangelist

Player: cheant Caste: Zenith

### Attributes

Strength      Charisma      Perception

Dexterity      Manipulation      Intelligence

Stamina      Appearance      Wits

### Abilities

<b>Dawn</b>		<b>Zenith</b>		<b>Twilight</b>	
<input type="checkbox"/> Archery	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Integrity	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Craft	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Martial Arts	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Performance	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Investigation	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Melee	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Presence	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Lore	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Thrown	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Resistance	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Medicine	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> War	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Survival	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Occult	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
<b>Night</b>		<b>Eclipse</b>		<b>Other</b>	
<input type="checkbox"/> Athletics	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Bureaucracy	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Awareness	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Linguistics	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Dodge	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Ride	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Larceny	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="checkbox"/> Sail	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Stealth	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Socialize	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

### Essence

#### Anima Effects

Koskettamalla kuollutta ruumista ja käyttämällä 1m sen voi polttaa ja lähettää sielun Taivaaseen, mikä estää ruumiin zombiutumisen ja alemman sielun muuttumisen hungry ghostiksi. Käyttämällä 10m voi kirkastaa animansa pyhäksi Voittamattoman Auringon tuleksi ja valaista Essence x 10 metrin alueen ympärillään scenen ajaksi (tai kunnes sammuttaa tulen, jonka voi tehdä mikäli ei ole käyttänyt 11+ peripheral essenceä). Animaan ollessa päällä saa automaattisesti yhden onnistumisen kaikkiin sosiaalisiiin hyökkäyksiin, kaikista post-soak vauriosta vähentyy yksi vaurio ja lisäksi minimidamage kasvaa yhdellä Pimeyden Olentoja vastaan. Kun zenithin anima on 11+ vaiheessa, anima kirkastuu automaattisesti pyhäksi tuleksi. Näiden lisäksi zenith kastilainen voi koska vain (riippumatta animan "vaiheesta") käyttää 5m ja heittää Essencen verran noppia vähentääkseen onnistumisten verran post soak damagesta mitä olisi saamassa.

Personal: **28/**

Peripheral: **61/**

#### Anima Banner

Golden phoenix burning with bright golden fire of the sun

#### Anima Banner Levels

- 1-3 motes: Weak caste mark  
Perception + Awareness to notice
- 4-7 motes: Strong caste mark  
Stealth at -2e difficulty
- 8-10 motes: Mild aura  
Stealth impossible
- 11-15 motes: Bonfire aura  
Anima power auto-activation
- 16+: Iconic aura  
Fades when no peripherally essence is used

### Advanced

#### Health Levels

-0i Bruised

-1i Hurt

-2i Wounded

-4i Crippled

Incapacitated

Dying

#### Specialties

Performance: Solo Performances

Resistance: In Combat

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Healing Times, for each health level  
 Bashing: 3 hours per level  
 Lethal and Aggravated: -0: 6 hours, -1: 2 days, -2: 4 days, -4 and incapacitated: 1 week  
 Dying: Losing one dying level per 5 ticks, can be saved with a Wits + Medicine, diff: 5 + (number of dying levels lost)





## Social Traits

Dodge MDV: 11.  
(Wp + Integrity + Essence + spe.) / 2

Join Combat: 1  
Wits + Awareness

Willpower: ●●●●●●●●  
□□□□□□□□

## Social Attacks

Ability	Speed	Acc (Cha / Man)	PMDV (Cha / Man)	Rate	Notes
Investigation	5	6 / 2	3 / 1	2	
Performance	6	12 / 8	6 / 4	1	Attacks a whole area
Presence	4	7 / 3	4 / 2	2	

## In Debate

### Action Options (Speed / DV modifier)

- Attack (weapon / -2): Attack a target
- Coordinated Attack (5 / -2): Charisma + Socialize, diff: number of participants / 2
- Dash (3 / -3): Sprint: 10 \* (Dexterity + 6 - Armor mobility) meters per long tick
- Flurry (longest action / sum of defense penalties): Multiple actions
- Guard (3 / none): Doing nothing, may be aborted
- Inactive (3 / special): Social invulnerable
- Miscellaneous Action (5 / -1 to -3): Do something else
- Monologue / Study (3 / -2): +1D per long tick, may be aborted to attack
- Move (0 / none): Move 10 \* (Dexterity - Armor mobility) meters per long tick

### Additional

- Attack supporting / against an Intimacy: ±1 to DV
- Attack according to / opposed to dominating Virtue (rate 3+): ±2 to DV
- Attack aligned with / violates Motivation: ±3 to DV
- Appearance: (Defenders App - Attackers App) to DV (max ±3)
- If the attack violates Motivation: Must refuse to consent
- Natural persuasion: Can only spend 2 Willpower per scene, will become jaded and suspicious (attack automatically fails) – a stunt and new attack approach is needed for further attacks
- Unnatural persuasion: Exalted gain 1 point of Limit when resisting the attack
- Consent to the attack: Performing the behavior described in the initial attack
- Refuse to consent: Reflexively pay 1 Willpower point to resist.

## Effects of Social Attacks

- Building / Eroding Intimacies: Takes Conviction successful attacks, one per scenes to build or erode an Intimacy
- Compelling Behavior: Spend a scene doing a task, that do not go against Motivation
- Betray Motivation: Must be reduced to zero Willpower by attacks against Motivation, goes permanent Willpower + Essence days without gaining full Willpower.

## Virtues

<p>Compassion ●●●●○ □□□□□</p> <p>Conviction ●●○○○ □□□□□</p>	<p>Temperance ●●○○○ □□□□□</p> <p>Valor ●○○○○ □□□□□</p>	<p>Virtue Flaw: <u>Compassionate Marturdom</u></p> <p>Duration: <u>One scene in combat, else one day.</u></p> <p>Limit Break Condition: <u>Witness innocents suffering through no fault of their own.</u></p> <p>Partial Control: <u>Can choose to aid those that suffer effectively.</u></p> <p>No Control: <u>Will throw yourself into helping the victims in the most direct and dramatic fashion possible.</u></p>	<p>Limit points □□□□□□□□□□</p>
---	--	--	------------------------------------

## Intimacies

<ul style="list-style-type: none"> <li>+Help and protect the poor and weak</li> <li>+Build better future for the world</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Creatures of darkness</li> <li>-Selfish rich</li> <li>-Own parents</li> <li>-Orphanage</li> </ul>
---	---

## Motivation

Unite creation under good and enlightened rulership!



**Bashing Soak: 8**  
Stamina + Armor (B)

**Soak and Defense**

**Lethal Soak: 8**  
Stamina / 2 + Armor (L)

**Aggravated Soak: 0**  
Armor (L)

**Dodge DV: 4**  
(Dex. + Dodge + Essence + spe.) / 2

**Join Combat: 1**  
Wits + Awareness

**Move / Dash: 2 / 8**  
Dex. - armor mobility (+ 6)

**Weapons**

Weapon	Speed	Acc	Damage	PDV	Rate	Range	Tags	Notes
Clinch	6	+0	+0B	-	1	-	C, N, P	
Kick	5	+0	+3B	-2	2	-	N	
Punch	5	+1	+0B	+2	3	-	N	

**Armor**

Armor	Type	Soak (L/B)	Hardness	Fatigue	Mobility	Notes

**In Combat**

**Grappling (Clinch Attack)**

If clinch is successful victim is Inactive, attacker can choose to:

Break hold: Throw opponent up to Strength meters away – knockdown check. Or throw to the ground – prone. Or release the victim.

Crush: Strength + additional successes from attack, Piercing bashing.

Hold: Keep holding her opponent.

On additional actions: Opposed Strength or Dexterity + Martial Arts to control the clinch.

**Effects**

Bleeding: Stamina + Resistance.

Difficulty: 2 to stop bleeding

Knock back: 1 meter per 3 raw damage, will be prone

Knockdown: If raw damage > Stamina + Resistance, then: Dexterity or Strength + Athletics or Resistance.

Difficulty: 2, will be prone

Stunned: If damage > Stamina, then: Stamina + Resistance.

Difficulty: damage – stamina

**Special Attacks**

Coup de Grace (-1e): Maim instead of killing

Disarming (-2e close or -4e range): Reflexive Wits + Ability to hold on to weapon

Fierce Blows (-1e): +2 lethal or aggravated, or +3 bashing damage to target

Pulling Blows (-1e): Makes lethal or aggravated damage bashing

Showing Off (-1e to -4e): Make the 'Z' on an opponent

Sweeping (-1e): Target must test for knockdown

**Action Options (Speed / DV modifier)**

Aim (5/-1): +1D per tick, may be aborted to attack

Attack (weapon/-1): Attack a target

Block Movement (5/-1): Contested ([Strength or Dexterity] + Athletics), ties favor the blocker

Change Weapon(s) (weapon/-1): Speed of the slowest weapon

Climb, Swim (5/-2): Move: (Dex. - Armor mobility) / 2 meters per tick

Coordinated Attack (5/-0): Charisma + War, diff: number of participants / 2

Dash (5/-2): Sprint: Dex. + 6 - Armor mobility meters per tick

Defend Another (5/-1): Range: Dex. Meters. Dodge not usable.

Attack has to get through all DVs to a target or defender

Flurry (longest action/sum of defense penalties): Multiple actions

Guard (5/none): Doing nothing, may be aborted

Inactive (5/special): DV = 0

Join Battle (varies/-0): Wits + Awareness.

Speed: highest roll – own success. Max 6 ticks, min 0 ticks

Jump (5/-1): Up: Strength + Athletics meters. Ahead: 2 \* Up

Miscellaneous Action (5/-1 to -3): Do something else

Move (0/none): Move Dex. - Armor mobility meters per tick

Read Strategy (5/-0): Perception + War, diff: opponents (Manipulation + War) / 2

Rising from prone (5/-1): Will be at -1e when prone

Range shooting (varies e): x = weapon listed range.

Range: 0x -> 1x: -0e, 1x -> 2x: -1e, 2x -> 3x: -2e



- Clawspeak
- Flametongue
- Forest-tongue
- Guild Cant

### Languages

- High Realm
- Low Realm
- Old Realm
- Riverspeak
- Seatongue
- Skytongue
- 
- 

### Charms

Charm	Cost	Duration	Type	Keywords	Effect
1st Integrity Excelency					
Invincible Ego Shield					
Glory to the Most High					
1st Performance Excelency					
Phantom-Conjuring Performance					
Demon-Wracking Glorv					
Horizon-To-Horizon Performance Method					
Divine Transcendence of Performance					
Respect Commanding Attitude					
Cathing the Sun's Glance					
Invincible Essence Reinforcement					
Supreme Perfection of Integrity					
Heart Compelling Method					
Husband-Seducing Demon Dance					
Body Mending Meditation					
Rising Sun Renewal					
Terrestrial Circle Sorcery					
Celestial Circle Sorcery					
Solar Circle Sorcery					
Phoenix Renewal Tactic					





## Artifacts & Panoply

Rating	Name	Description
●●○○○	Orichalcum Heartstone Bracer	+2d to all attacks
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		



## Backgrounds

Cult ●●●○○○

Citizens of city state

Influence ●●●○○○

Queen of the city state

Followers ●●●○○○

City officials and small garrison of troops

Resources ●●●○○○

Taxation, road tolls and export income

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

## Familiar ○○○○○○

Familiar's Name:

Creature:

Str/Dex/Sta:

Cha/Man/App:

Per/Int/Wits:

Willpower: ○○○○○○○○○○○  
□□□□□□□□□□

Spd/Acc/Dmg/Rate:

Dodge/Soak (L/B):

Abilities:

Notes:

Health Levels

-0 □□□□□□□□□□

-1 □□□□□□□□□□

-2 □□□□□□□□□□

-4 □□□□□□□□□□

Inc. □□□□□□□□□□



## Manse & Hearthstones

Rating	Name	Description
●●●●●		Manse:
○○○○○		Maintenance -2
○○○○○		Each statue of Unconquered Sun in manse must be taken to out to the sun once per month
○○○○○		Heartstone -1
○○○○○		COMFORT ZONE 1
○○○○○		PROVIDER (WOOD FAVORED) 3
○○○○○		INTEGRATED ESSENCE ARTILLERY 4
○○○○○		SENTIENT 5
○○○○○		Per 6
○○○○○		Int 6
○○○○○		Wit 6
○○○○○		Cha 3
○○○○○		Man 4
○○○○○		Abilities:
○○○○○		Archery 6
○○○○○		War 6
○○○○○		Lore 5   Ideana että osaisi itse ohjata tarvittavia
○○○○○		Occult 4   ylläpito ja korjaustoimia mikäli työvoimaa on saatavilla.
○○○○○		Craft 4
○○○○○		
○○○○○		Weapons:
○○○○○		2x Heavy Implosion Bow
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		





## Possessions

Royal dress, basic jewellery and simple crown.

## Experience

Total: \_\_\_\_\_

Total spent: \_\_\_\_\_

### Spent on:


## Description

Age, actual: 25

Height: 175

Gender: Female

Eyes: Blue

Hair: Black

Homeland: Southerner, wanderer without specific roots

Skin: Beautifully tanned

Age, apparent: 19

Weight: 50

## Picture

## History

Xal syntyi köyhän aviottoman palvelijan tyttärenä. Isästä ei ollut mitään tietoa, mutta huhupuheet viittasivat että kyseessä olisi ollut palvelusväkeen mieltynyt talon herra. Joka tapauksessa lapsi ei ollut tervetullut tapaus ja se nopeasti siirrettiinkin 'parempaan' paikkaan, orpokotiin, jonne isäntä teki lahjoituksen päästäkseen lapsesta eroon ostaan samalla työntekijöiden hiljaisuuden. Orpokodissa lapsia kuitenkin kohdeltiin kaltoin ja laitettiin jo nuorena töihin. Monia lapsia myös myytiin 'palvelusväkeksi' rikkaitiin talouksiin.

Xal karkasi orpokodista suhteellisen nuorena ettei joutuisi palvelusväkeksi. Hän pärjäsi kaduilla esiintyen ja keräten sillä riittävästi rahaa henkensä pitimiksi. Aluksi hän joutui näkemään ajoittain nälkää, mutta pidemmän päälle hänestä tuli yllättävän lahjakas esiintyjä. Alhainen syntyperä ja suhteiden ja koulutuksen puute kuitenkin rajoitti työmahdollisuuksia eikä hän koskaan päässyt etenemään pois kapakoissa laulamisesta.

Eräänä päivänä kaupunkiin, jossa hän asusti, hyökkäsi tuore abysaali pienen armeijan kanssa keräämään rahaa ja joukkoja itselleen. Aluksi Xal meni kovaa vauhtia piiloon, mutta nähdessään abysaalin hyökkäävän nuoren katulapsen kimppuun Xal pakotti itsensä pois piilosta ja astui abysaalin ja hänen tuoreimman uhrinsa väliin. Myötätuntonsa valtaamana Xal huusi ja raivosi abysaaliarmeijalle tuomitien heidän tekemänsä pahan ja luotellen kaikki heidän syntinsä. Puheen aikana täysin Xalin huomaamatta kultainen valo oli alkanut nousta hänen jaloistaan ja ympäröidä häntä. Kun Xal lopetti puheensa valosta oli muotoutunut kultainen palava feniiks lintu. Kaikkien läsnäolijoiden yllätykseksi abysaali ja armeijansa lähtivät kylästä itkien surren uhriensa kohtaloita ja Xal hohti vasta exaltoineena solarina ihmeissään olevan ihmismassan keskellä.

Toivuttaan hetken tunteenpuuskasta Xal näki kuinka lukemattomat ihmismassat kumarisivat hänen edessään, näki itsensä jakamassa oikeutta, tuhoamassa pimeyttä ja auttamassa sitä tarvitsevia. Sitten hän kuuli äänen kaikkialta ympäriltään: Sinulla on paljon tehtävää jos haluat oikeasti elää oikeudenmukaisessa maailmassa sillä maailma on rikki ja sinun on korjattava se. Sinulla on siihen nyt voima, käytä sitä harkiten ja viisaasti. Kun olet valmis kaiva maan alta perintösi, se auttaa sinut hyvään alkuun. Samalla hän näki edessään suuren teiden risteyksen ja niiden lähellä hiekan alla jotakin voimakasta joka kutsui häntä. Sitten ääni jatkoi: Ensiksi tarvitset kuitenkin hieman koulutusta, mene Kether Rockiin sillä sinua odotetaan jo siellä. Sitten ääni ja näyt katosivat ja hän oli ihmeissään olevan ihmisjoukon keskellä.

Pian Xal alkoi kuulla muminaa siitä kuinka hän on selvästi anathema ja mitä tuollaisen suhteen pitäisi tehdä. Mielijätkä oli hänen puolellaan ja häntä vastaan, olihan hän kuitenkin juuri pelastanut ihmiset abysaalin armeijalta mutta ihmiset olivat epäluuloista hänen aikomuksistaan. Xal tarvitsi aikaa miettiä ja päästä sinuiksi tilanteen kanssa ja hänelle oli annettu kohde joten hän vaelasi kylästä ulos ja alkoi kulkea kohti Kether Rockia.

Kether Rockissa Xalia tuli vastaanottamaan sidereaali joka kertoi odottaneensa häntä kouluun. Hän vietti siellä hyvän aikaa oppien oikeamielisestä hallitsemisesta taitoja, jotka varmasti tulisivat näkyjen valossa tarpeeseen. Kartutettuaan Kether Rockissa hyvän aikaan tietoaan hän alkoi kysellä toisesta näkyjensä paikasta. Eräs ympäristöä tunteva sidereaali tunnisti paikan ja neuvoi miten Xal pääsisi sinne. Xal hyvästeli opettajansa ja otti suunnan tuota paikkaa kohti. Päästyään perille hän löysi tuon voimakkaan paikan hiekan alta. Se oli voimakas manse joka oli ollut vuosikaudet unessa. Xal vaistomaisesti tiesi kuinka mansen saisi hereillä ja hän vei kaikki mansessa olevat patsaat ulos päivänvaloon ja toi ne sitten sisällä. Manse aikoi loistaa auringon kirkkautta ja maan alla oli yhtä valoisaa kuin sen päällä. Xal tutustui paikkaan kunnolla ja tutustui mansen avatariin Isikseen joka kertoi hänellä paikan kuyvistä.

Xal otti mansen turvapaikakseen ja tukikohdakseen ja alkoi kutsua seudun ihmisiä asumaan sen lähitilille turvaan ympäristön vaaroja ja perusti sinne alkavan valtakuntansa pääkaupungin joka on pian kasvava.