



Nom du personnage Rudrin Lacombe Race Afei Taille (C, D ou E) C / 1m50 Âge 25 Vision Nocturne oui

Nom du joueur _____ Pays Bolro Poids 100 Sexe Homme Droitier Gaucher

Attributs (x5/ x8/ x10)

Agilité (A) # 1
Charisme (Ch) 5
Constitution (C) 9
Force (F) # 5
Force Mentale (FM) 10
Intelligence (I) 6
Perception (P) # 6
Rapidité (R) # 5

Vitalité (Force+Const) x2 +10			
Vie	Vie/2	Vie/4	0
/	-2	Coma	Mort
38	19	10	0

Rés	(Ch+I+FM)/10	Modif	Total
Rés Sociale	3	+	3
Rés Choc	2	+	2
Rés Magie	2	+	2
Ini #	6	+	6

Destinée
1
Nécrose
0
Action
Rapidité/5
1

Stress		
0	FMx2 +10	Max FMx3 +20
/	Asocial -2 Soc +2 Combat	Saturation
0	40	60

2 pts Stress = +1 Dégâts /+1 en Comp
 5 pts Stress = +1 ou -1 en Rés
 10 pts Stress = relance un jet de Dé

Compétences (x2)

Combat	Niveau	Modif	Sociales	Niveau	Modif
Armes de jet #	_____	P	Baratin	5	+1 Ch
Armes de trait #	_____	P	Diplomatie	_____	Ch
Boucliers #	_____	F	Empathie	6	I
Épées #	_____	A	Étiquette	_____	Ch
Esquive #	6	P	Interrogatoire	_____	I
Haches/masses #	1	F	Intimidation	_____	C
Poignards #	_____	A	Marchandage	1	Ch
Pugilar #	_____	A	Séduction	_____	Ch
Stratégie	_____	I	Réseau	5	Ch

Connaissances	Niveau	Modif	Physiques	Niveau	Modif
Artisanat #	_____	A	Acrobatie #	_____	A
Cartographie	_____	I	Course Vol #	_____	R
Conduite	_____	P	Discrétion #	_____	A
Crochetage #	_____	A	Escalade #	_____	A
Dissimulation #	_____	A	Équitation #	_____	A
Évaluation	_____	P	Filature #	_____	P
Faune/flore	_____	I	Forge #	_____	A
Héraldique	_____	P	Natation #	_____	R
Jeu	_____	R	Pickpocket #	_____	A
Musique #	_____	P	Survie #	_____	C
Politique	_____	I	Recherche #	6	P
Théologie	6	+1+2	Vigilance #	6	P

Langages	Niveau	Modif	Spéciales (x3)	Niveau	Modif
Afei	5	I	Alchimie #	_____	I
Jarg. Esotérique	3	I	Médecine #	6	+1 I
Naisien	5	I	Vision-Faon #	10	+3 FM
			Cérémonie	10	+1

Magie (x3)	Niveau	Modif	Autres	Niveau	Modif
Air # (P et R)	6	(R-P)/2			
Eau # (F et I)	6	(F-I)/2			
Énergie # (A et Ch)	3	(A-Cha)/2			
Nécrose #	8	(I+FM)/2			
Terre # (C et FM)	10	(C+FM)/2			
Vitaë #	8	+1 (I+FM)/2			

● Nombre de Sorts en Mémoire : FM 10

● Nécrose : 1 point de Nécrose par utilisation de cette compétence.

Grade Initié : RS:4 / +2 Rés Magie

Armes

	Ini	Dégâts	Portée en mètres	Rés
Hache (RF bas) 100 Hélias	-2	2D6+8+F		25
Hache (RF Elevé +2 Dégâts) 2 400 Hélias	-2	2D6+10+F		75

Dégâts sur équipement : Résistance d'armure (Rés) doit être supérieure aux Dégâts sinon elle casse.

Protection

Type d'Armure	Ini	Malus	Rés	Constitution	Bonus Divers	Armure	Protection Total
Cuir (RF Elevé +3 Modifs) 1440 Hélias	0	0	60	9	+	6	15

1 Tête - 2-4 Tronc - 5 Bras D - 6 Bras G - 7 Jambes D - 8 Jambes G - 9 Ailes - 0 Queue

Avantages

- Maître d'armes Hache (Avantage de Race)
- Mage
- Ekuma Mage
- Augment. de Comp. (+7)
- Prêtre niv 1 et 2 de **Gantr** (RS:4)
- Vrai Croyant, Réservoir divin, Stockage des pouvoirs, Rituel de donation, Communion, Vocation de prêtre.
- Pouvoir du Niv 2 = Peau de pierre (p119 du LdB)
- Soins de la Nécrose (Prêtre)
- Soins des mutations (Prêtre)
- Harmonie Faonnique 4 Stress
- Mage de soutien (+1D6 soins magique)
- Officier de la Compagnie «Le roc gris» RS:2 (5pts d'Exp)

Équipement :

- Livre Saint (+2 Théologie), 250 Hélias
- Encensoir et encens, 21 Hélias
- Cape d'éclairer (+1 Discrétion), 60 Hélias
- Vêtements de soirée (+2 séduction), 300 Hélias
- Chapeau, 5 Hélias
- Crache-fumée, 40 Hélias
- 5 Potions Écrans de fumée, 250 Hélias
- 5 Potions Poudre relaxante, 125 Hélias
- 1 Potion de Revitalisant, 100 Hélias
- Tente individuelle, 40 Hélias

Faiblesses

Animosité, Cupide, Soupe au lait (Faiblesse de Race)
 Pas de récup naturelle, Suivi par la nécrose, Mage son et lumière.

RS Rang Social 4, 4 et 2

Caste Réof

Fonction Initié Mage

Duriclerk de Gantr

Renommée 1

Gloire 5 %

Richesse

Transportée 50 Hélias

À domicile 100 Hélias

Encombrement

F+C 14 kg

Max (F+C)x10 140 kg

Déplacement

Normal m/T

Normal Km/h

Rapide m/T

Rapide Km/h

14 5 50 18

(-3 aux comp #)

Expérience

Restant

3

Total

250

Peu Expérimenté



Rudrin Lacombe

Sorts en Mémoire

<i>En mémoire</i>	<i>Nom</i>	<i>Effet</i>	<i>Éléments</i>	<i>MC</i>	<i>MC mémoire 24h</i>
x2	Idkène de Terre	1D6+15 et Assommé (décharge) - 5 cibles ou 5 utilisations.	Terre	40	65
x2	Idkène de Vitaë	Soins : 1D6+15 (décharge) - 5 cibles ou 5 utilisations. +1D6 Avantage Mage de soutien.	Vitaë	40	65
x1	Kling de Terre	Déflagration d'arme, 24 heures Passif, 1h Actif. Dégâts : (Arme) + 1D6 et Assommé.	Terre		55
x2	Idkule de Vitaë	Soins : 2D6+15 soins - Passe Armure (décharge). +1D6 Avantage Mage de soutien.	Vitaë	40	65
x1	Zona de Terre	Glyphe, 24 heures Passif, 1h Actif. Dégâts : 1D6 et Assommé.	Terre		70
x2	Zona de Vitaë	Glyphe, 24 heures Passif, 1h Actif. Soins : 1D6 +1D6 Avantage Mage de soutien.	Vitaë		70