



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) # 1
 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
30	15	8	0

	(Ch+I+FM)/10	Modif	Total	
Rés Sociale	3	+	3	
Rés Choc	2	+	2	
Rés Magie	2	+1	3	
Ini #	(I+R)/2	Bonus Divers	Malus Divers	Ini Total
6	+	-2	=	4 +D6

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 D6		

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 #	6	+1 I
Jarg. Esotérique	3	I	Médecine #	10	+3 I
Naisien	5	I	Vision-Faon #	10	+1 FM
			Cérémonie	10	+1 FM

Magie (x3)	Niveau	Modif	Autres	Niveau	Modif
Air # (P et R)	6	(R+P)/2			
Eau # (F et I)	4	(F+I)/2			
Énergie # (A et Ch)	3	(A+Ch)/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
- Nécrose : 1 point de Nécrose par utilisation de cette compétence.

Grade Apprentie : RS:3 / +1 Rés Magie



Armes

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

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 60 Hélias	0	0	40	9	+	3	12

1 Tête - 2-4 Tronc - 5 Bras D - 6 Bras G - 7 Jambe D - 8 Jambe 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)

Faiblesses

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

RS Rang Social 3 et 4
 Caste Réof
 Fonction Apprentie Mage
Duricleret de Gantr
 Renommée 1
 Gloire 5 %

Richesse

- Livre Saint (+2 Théologie), 250 Hélias
- Encensoir et encens, 21 Hélias
- 2 potions Poudre relaxante, 50 Hélias
- Reste 19 Hélias

Déplacement

Normal m/T	Normal Km/h	Rapide m/T	Rapide Km/h
7	3	25	9

(-3 aux comp #)

Expérience

Encombrement

F+C 10 kg
 Max (F+C)x10 100 kg

Restant	Total
0	0

Peu Expérimenté