

Nom du personnage Morgane Race Elfe Noir Taille (C, D ou E) D / 1m75 Âge 32 Vision Nocturne oui

Nom du joueur _____ Pays Bolro Poids 55 Sexe Femme Droitier Gaucher

Attributs (x5/ x8/ x10)

Agilité (A) # 9
 Charisme (Ch) 7
 Constitution (C) 3
 Force (F) # 4
 Force Mentale (FM) 6
 Intelligence (I) 5
 Perception (P) # 5
 Rapidité (R) # 6

Vitalité (Force+Const) x2 +10			
Vie	Vie/2	Vie/4	0
/	-2	Coma	Mort
24	12	6	0
24			

Rés	(Ch+I+FM)/10	Modif	Total
Rés Sociale	2	+	2
Rés Choc	1	+	1
Rés Magie	1	+	1
Ini #	6	+	6

Destinée
1
Nécrose
0
Action
Rapidité/5
2

Stress		
0	FMx2 +10	Max FMx3 +20
/	Asocial -2 Soc +2 Combat	Saturation
0	22	38
0		

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	7	Ch
Armes de trait #	___	P	Diplomatie	___	Ch
Boucliers #	___	F	Empathie	___	I
Épées #	9	A	Étiquette	___	Ch
Esquive #	5	P	Interrogatoire	___	I
Haches/masses #	___	F	Intimidation	___	C
Poignards #	___	A	Marchandage	6	Ch
Pugilar #	5	A	Séduction	7	Ch
Stratégie	___	I	Réseau	___	Ch

Connaissances	Niveau	Modif	Physiques	Niveau	Modif
Artisanat #	___	A	Acrobatie #	___	A
Cartographie	___	I	Course Vol #	___	R
Conduite	4	P	Discretion #	5	A
Crochetage #	___	A	Escalade #	___	A
Dissimulation #	___	A	Équitation #	4	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 #	5	P
Théologie	___	I	Vigilance #	5	P

Langages	Niveau	Modif	Spéciales (x3)	Niveau	Modif
Hum Éflique	5	I	Alchimie #	___	I
Jarg. Esotérique	5	I	Médecine #	___	I
Naisien	5	I	Vision-Faon #	6	+3 FM

Magie (x3)	Niveau	Modif
Air # (P et R)	6	(R+P)/2
Eau # (F et I)	5	(F+I)/2
Énergie # (A et Ch)	7	+1 (A+Ch)/2
Nécrose #	6	(I+FM)/2
Terre # (C et FM)	5	(C+FM)/2
Vitaë #	6	(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

Arme	Ini	Dégâts	Portée en mètres	Rés
Épée bâtarde (Elevée et +1 en dégâts)	-2	1D6+12+F	83	

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 (Luxe +2 Armure)	0	0	80	3	+	5	8

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

Avantages

Avantage	Niv	Coût Stress
Vision Nocturne		
Nocturne (Avantage de Race)		
Mage (50)		
Carrière réof Mage (55)		
Attributs +3 (45)		
Compétences +5 (10)		
Richesse (90)	Niv2	

21 000 Hélias de Biens : 3 pierres Loane (MC100) 3x3000 Hélias / Animat de terre 4000 Hélias / Pouchcamp 100 Hélias / Gali 1000 Hélias / Charette 1500 Hélias / Épée bâtarde (Elevé et +1 en dégâts) 2700 Hélias (450x3x2) / Cuir (Luxe et +2 en Armure) pour mettre sous ses robes 2400 hélias (60x10x2x2) / + des robes et des bricoles pour 300 hélias. 4 200 Hélias de Liquidité

Faiblesses

Faiblesse	Rés en Stress
Sensible au soleil (Faiblesse de Race)	
Animosité Vernez (+20)	
Phobie : Nœufophobie (+30)	

RS Rang Social 3
 Caste Réof
 Fonction Apprentie Mage

Renommée 1
 Gloire 5 %

Richesse Transportée 25
 À domicile 4 200 +500

Déplacement			
Normal m/T	Normal Km/h	Rapide m/T	Rapide Km/h
14	5	50	18

(-3 aux comp #)

Encombrement F+C 7 kg
 Max (F+C)x10 70 kg

Expérience	
Restant	Total
0	0

Peu Expérimenté