

RUINES

Nom du Personnage

Zora

Origine

Érudite

Carrière

Sorcière Ardente

Défauts

Fantasque

Maniaque

Carrure

4

Adresse

3

Empathie

5

Esprit

4

Âme

3

Cicatrices

Vaillance

/ 14

Destin

/ 10

Protection

1

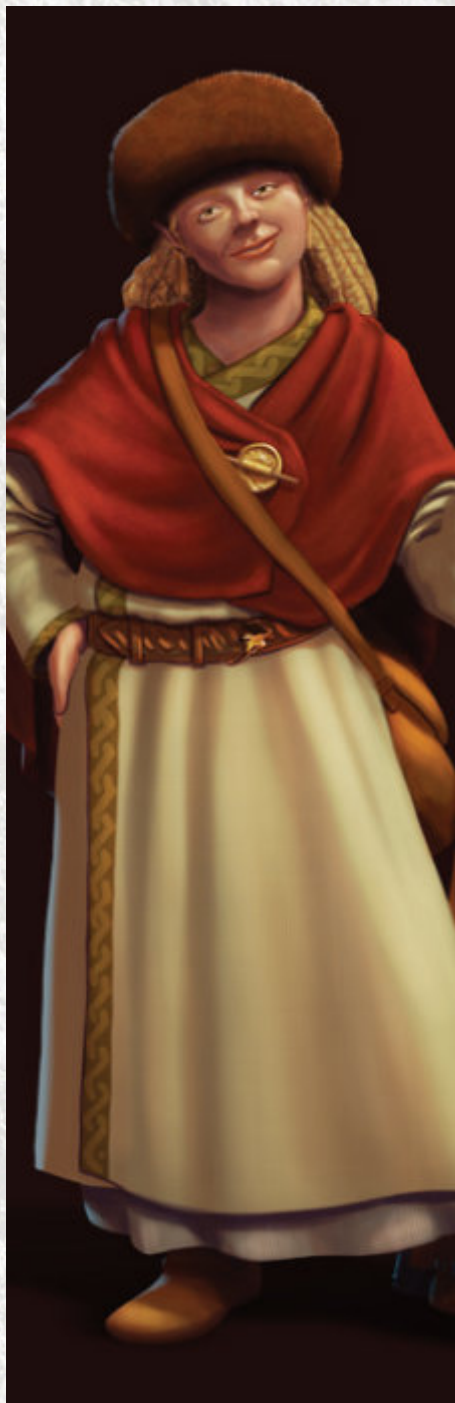
Fatigue

Expérience

/

Historique

Sociable et engageante, vous êtes une ardente. Vous manipulez l'Éther grâce à la magie de l'Affect pour modifier les émotions. Vos pouvoirs peuvent inquiéter, mais votre médecine apaise les esprits.



Armes :

Dégâts :

Propriétés :

Bâton ferré

+4

*Vos jets de compétence de combat peuvent utiliser la caractéristique Adresse plutôt que Carrure.
Allonge : vous disposez d'un bonus de +2 au combat. Vous perdez ce bonus contre un adversaire qui remporte un assaut contre vous.*

1 Feu grégeois

+2

Une attaque réussie enflamme la cible (cf Effet enflammé).

Armure et bouclier :

Protection :

Malus :

Propriétés :

Prédiction de Combat **1**

Prédiction de Tir **1**

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

COMPÉTENCES

	Score	Caractéristique	Expertise	Niveau	Bonus / Malus
<i>Compétence de Connaissance</i>					
☛ Académique	4	Esprit	4		+ / -
☛ Éther	7	Âme	3	2	+ / -
☛ Nature	3	Âme	3		+ / -
<i>Compétence de Déplacement</i>					
☛ Athlétisme	4	Carrure	4		+ / -
☛ Équitation	5	Empathie	5		+ / -
☛ Orientation	3	Âme	3		+ / -
<i>Compétence de Filou</i>					
☛ Discrétion	3	Adresse	3		+ / -
☛ Larcin	3	Adresse	3		+ / -
☛ Perception	7	Empathie	5	2	+ / -
<i>Compétence Magique</i>					
☛ Affect	9	Empathie	5	2	+ / -
☛ Concept	-	Esprit			+ / -
☛ Essence	-	Âme			+ / -
<i>Compétence Martiales</i>					
☛ Combat	4	Carrure	4		+ / -
☛ Esquive	3	Adresse	3		+ / -
☛ Tir	3	Adresse	3		+ / -
<i>Compétence de Métier</i>					
☛ Alchimie	4	Esprit	4		+ / -
☛ Artisanat	4	Esprit	4		+ / -
☛ Médecine	6	Esprit	4	2	+ / -
<i>Compétence Sociales</i>					
☛ Autorité	3	Âme	3		+ / -
☛ Baratin	5	Empathie	5		+ / -
☛ Influence	8	Esprit	4	2	+ / -
<i>Compétence de Survie</i>					
☛ Détermination	3	Âme	3		+ / -
☛ Endurance	4	Carrure	4		+ / -
☛ Survie	5	Empathie	5		+ / -

Talents

Dispensaire : Le groupe dispose d'un dispensaire et peut utiliser la médecine plus efficacement.
(+2 en médecine)

Ardent : Vous êtes éveillé à la magie et pouvez apprendre les sorts d'Affect.

Ressources

Provisions

Solvant

Réactif

Pièces d'Or

Souple

Robuste

Dur

Équipements

Nécessaire de Soins (bandages, onguents...) +2 en médecine.

Lanterne

Éclaire les Zones Voisines. Consomme 1 Réactif par jour.

SORTS

Pouvoir

Prédiction

4

Puissance

5

Nom du sort	Effet	Pouvoir
Distraction	Affect contre Détermination : Malus de -2 à la prochaine action de la cible.	0
Majeure	Malus égal à votre Puissance.	0.5
Prolongée	Le malus dure pendant Puissance Tours.	0.5

Nom du sort	Effet	Pouvoir
Rage	Affect Difficile (13) : la cible gagne autant de points de Vaillance temporaires que votre Puissance qui disparaissent au bout de Puissance Tours.	0

Nom du sort	Effet	Pouvoir

Nom du sort	Effet	Pouvoir

Nom du sort	Effet	Pouvoir

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12