**Fiche Perso**

**Race** : Humain

**Nom** : Raven

Etat

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **HP** | 5 + 8 = 13 | **Mana** | 5 + 1 = 6 | **Risque** | 0 + 3 = 3 |

Traits

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Physique** | Point | **Social** | Point | **Mentaux** | Point |
| Force | 1 + 2 = 3 | Charisme | 1 + 0 = 1 | Perception | 1 + 2 = 3 |
| Agilité | 1 + 2 = 3 | Manipulation | 1 + 0 = 1 | Magie | 1 + 1 = 2 |
| Vigueur | 1 + 2 = 3 | Apparence | 1 + 0 = 1 | Astucieux | 1 + 0 = 1 |

Capacités

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Talents** | Points | **Compétence** | Points | **Connaissances** | Points |
| Athlétisme | 1 | Animaux |  | Finance |  |
| Bagarre (poing) | 2 | Armes à feu |  | Investigation |  |
| Commandement |  | Artisanat |  | Médecine |  |
| Empathie |  | Conduite |  | Occultisme (M Mort) |  |
| Expérience de la rue |  | Furtivité | 2 | Technologie |  |
| Expression |  | Larcin/vol |  | Magie des ténèbres |  |
| Intimidation | 1 | Arme de Mêlée |  | Magie de la lumière | 2 |
| Subterfuge | 1 | Représentation |  | Magie du feu |  |
| Vigilance (concentr,) | 2 | Survie dans la nature |  | Magie de glace |  |
| Expérience des Nobles |  | Séduction |  | Magie du vent |  |
| Réflexe | 2 | Arme Magique |  | Magie de l’eau |  |
| Instinct (réserv. Bête) |  | Arme distance (pas feu) |  | Magie de la foudre |  |
|  |  | Bricolage |  | Magie de la terre |  |
|  |  | Forge |  | Magie de conjuration |  |
|  |  | Parade | 2 | Magie bardique (son) |  |
|  |  | alchimie |  | Magie bardique (vue) |  |
|  |  |  |  | Magie de la vie |  |
|  |  |  |  | Connaissance religion | 2 |
|  |  |  |  | Magie d’illusion/mental |  |

Passifs :

**Expertise à mains nues** : +1 jet pour toutes les actions de combat quand le PJ n’a aucune n’arme en main

**Esquive extraordinaire** : le PJ peut relancer une fois les jets échoués (sauf échec critique) lorsqu’il tente une esquive

**Parade de projectiles** : Possibilité de tenter une parade contre des projectiles (sauf balles)

**Ordre Monastique** : +1 jet pour les tests de connaissances liés à la religion. De plus les dégâts au combat à mains nues augmentent (+*Bagarre* dégâts).

**Gardien de l’Equilibre** : Lorsque le PJ évolue dans un environnement foncièrement Bon (respectivement Mauvais) : Accorde un bonus de +2 réussites aux actions pour agir pour le Mal (respectivement pour le Bien)

Sorts (magie de la lumière) :

**Poing de lumière** :

Mana : 1

Transfert l’énergie magique dans les poings du lanceur de sort, augmentant ses dégâts (*magie* en tant que dommage supplémentaire pour trois tour).

**Rayon brulant** :

Mana : 1

Tire un rayon de lumière sur une cible, lui infligeant (*magie* + *connaissance de la lumière* +1) de dégâts de lumière.

**Flash:**

Mana : 3

Réduit la précision des actions de toutes personnes qui sont face à vous au moment du lancé de sort. Ils ont 2 échecs sur ces actions pendant une courte durée.

**Aura de lumière** :

Mana : 3

Le lanceur de sort s’entoure d’une lumière apaisante, qui offre un éclairage sur quelques mètres, et octroie un bonus de +1 jet pour toutes actions défensives pendant 5 min