

Ex Miscellanea

Caractéristiques : Int +3, Per -1, Pré -1, Com 0, For +4, Éne +4, Dex -2, Viv -2

Taille : +2

Âge : 25 (25)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Sang de géant*, Expertise magique majeure (pierre), Affinité pour Terram*, Magie persistante, Caractéristiques supérieures, Talent en Terram, Vigueur, Générosité (majeur), Condition nécessaire (toucher de la pierre)*, Harcelé par une entité surnaturelle, Forme déficiente (Auram)

Traits de Personnalité : Généreux +3, Patient +2, Confiant +2, Revanchard +2

Réputation : aucune

Combat :

Esquive : Init -2, Attaque —, Défense +1, Dégâts —

Corps à corps : Init -2, Attaque +2, Défense +2, Dégâts +4

Encaissement : +7

Niveaux de Fatigue : OK, 0, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-7), -3 (8-14), -5 (15-21), Incapacité (22-28)

Compétences :

Arts libéraux 1 (astronomie), Bagarre 3 (corps à corps), Concentration 3 (lancement de sorts), Connaissance [région] 3 (chemins de montagne), Finesse 2 (Terram), Langue natale 5 (être poli), Latin 4 (usages hermétiques), Parma Magica 1 (Ignem), Pénétration 2 (Terram), Survie 3 (montagnes), Théorie de la magie 3 (Terram)

Arts : Cr 8, In 0, Mu 4, Pe 3, Re 5 ; An 0, Aq 0, Au 0, Co 1, He 0, Ig 0, Im 0, Me 0, Te 12+3, Vi 0

Marque de Crépuscule : aucune

Équipement : robe de magicien.

Encombrement : 0 (0)

Sorts connus :

Muraille de pierre (CrTe 25) +35

Flèche de cristal (Mu(Re)Te 10) +27

Rocher de glaise visqueuse (MuTe 15) +27

Pétrification de la terre (MuTe 20) +27

Destruction de la barrière métallique

(Pe(Re)Te 20) +22

Éruption rocheuse (Re(Me)Te 15) +27

Étreinte de la terre (Re(Mu)Te 15) +23

Notes de personnalisation : cette tradition Ex Miscellanea confère les Vertus Sang de géant et Affinité avec Terram, ainsi que le Vice Condition nécessaire (toucher de la pierre). La pierre en question peut être un caillou fixé à la ceinture, par exemple. Il doit au moins être de la taille des mains du mage, et il a de grandes mains ! Le mage n'a pas son maximum de Vices. Vous pouvez donc ajouter un Vice majeur ou trois Mineurs, avec les Vertus correspondantes.

