

Flambeau

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

Taille : 0

Âge : 25 (25)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Immunité majeure (feu), Expertise magique majeure (flammes), Affinité pour Creo, Affinité pour Ignem, Renforcement vital, Talent en Ignem*, Ennemis, Condition nécessaire (doit frapper des mains), Courroux (majeur)

Traits de Personnalité : Brave +3, Colérique +2, Pensif -2

Réputation : aucune

Combat :

Esquive : Init +4, Attaque —, Défense +4, Dégâts —

Encaissement : +2

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

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16-20)

Compétences :

Arts libéraux 1 (logique), Athlétisme 2 (course), Attention 3 (en combat), Bagarre 2 (esquive), Connaissance [région] 2 (cachettes), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 1 (maison Flambeau), Connaissance des gens 1 (supérieurs hiérarchiques), Discrétion 1 (entrer dans un bâtiment ou une pièce), Langue vivante 5 (insultes), Latin 4 (insultes), Parma Magica 1 (Mentem), Pénétration 2 (Ignem), Survie 1 (forêts), Théorie de la magie 3 (Ignem), Tromperie 3 (prétendre qu'il n'a rien fait)

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

Marque de Crépuscule : aucune

Équipement : robe de magicien sentant légèrement le brûlé.

Encombrement : 0 (0)

Sorts connus :

Paume de flammes (CrIg 5) +41

Pilum de feu (CrIg 20) +41

Arc de rubans flamboyants (CrIg 25) +41

Boule de flammes abyssales (CrIg 35) +41

Cercle de flammes (CrIg 35) +41

Notes de personnalisation : le Flambeau ne connaît qu'un tour, mais il le connaît bien. Il peut lancer du feu sur ses adversaires avec une efficacité redoutable. Ses Arts ciblés et son Expertise magique signifient qu'il a une bonne Pénétration même pour des sorts puissants. Toutefois, il est bien plus faible dans tous les autres domaines. Courroux et Ennemis peuvent être échangés contre d'autres Vices sans soucis, afin de briser le stéréotype, tout comme son Immunité majeure. Il peut prendre un Vice Mineur supplémentaire, à équilibrer avec une Vertu Mineure.

