



## Tremere

**Caractéristiques :** Int +3, Per -2, Pré 0, Com 0, 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, Magie élémentaire, Lecteur perspicace, Prudence en sorcellerie, Aptitude magique latente, Expertise magique mineure (certamen)\*, Parens compétent, Ambition, Résistance magique faible, Vulnérabilité au pouvoir divin

**Traits de Personnalité :** Autoritaire +3, Respectueux +3, Brave +2

**Réputation :** aucune

**Combat :**

Esquive : Init +1, Attaque —, Défense +1, 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 (arithmétique), Charme 2 (mages), Commandement 3 (gérer une institution), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2 (Tremere), Connaissance des gens 3 (mages), Droit hermétique 1 (lois du certamen), Étiquette 2 (hermétique), Finesse 2 (Terram), Intrigue 2 (politiques hermétiques), Langue natale 5 (donner des ordres), Latin 4 (termes hermétiques), Parma Magica 1 (Mentem), Pénétration 3 (Ignem), Théorie de la magie 3 (Creo), Tromperie 2 (mentir aux subordonnés)

**Arts :** Cr 5, In 5, Mu 5, Pe 5, Re 5 ; An 0, Aq 3, Au 6, Co 0, He 0, Ig 6, Im 0, Me 1, Te 6, Vi 0

**Marque de Crépuscule :** aucune

**Équipement :** robe de magicien.

**Encombrement :** 0 (0)

**Sorts connus :**

*Vents de protection tournoyants* (CrAu 20) +13

*Pluie de pierres* (MuAu(Te) 20) +13

*Pilum de feu* (CrIg 20) +13

*Apaisement des flammes ardentes* (PeIg 20) +13

*Sceller la terre* (CrTe 15) +13

*Œil aiguisé du mineur* (InTe 20) +13

*Pétrification de la terre* (MuTe 20) +13

*Gouffre béant* (PeTe 15) +13



**Notes de personnalisation :** le Tremere peut prendre trois points de Vices de plus, et un nombre égal de Vertus. Tel quel, c'est un être social et politique, mais les valeurs de l'une de ses Compétences peuvent être déplacées vers des Compétences martiales pour en faire un meilleur combattant.

