

<b>Nom :</b>	Mordred		<b>Caractéristiques du personnage :</b>					
<b>Peuple :</b>	Mutant		FOR	13	DEX	14	POU	11
<b>Sexe :</b>	Masculin		CON	7	APP	7	Idée	20
			TAI	9	INT	4	Chance	55
<b>Divinité :</b>			<b>Points de Vie :</b>					
<b>Age :</b>	23		/ 8					
			<b>Points de Spirit :</b>					
<b>Bonus aux dégâts :</b>	+1D3	/ 11						

<b>CON</b> naissances	(INT)	<b>PER</b> ception	(INT, POU)	<b>AGI</b> lité	(DEX, FOR, TAI)	<b>Infos conversion</b>
Art de la guerre	5	Chercher	5	Acrobaties	20	CON % 5
Artisanat	5	Écouter	5	Équitation	20	PER % 5
Astronomie	5	Lecture sur les lèvres	5	Escalade	20	COM % 10
Archéologie	5	Intuition magique	5	Fuite	20	AGI % 10
Bibliothèque	5	Pister	5	Sauter	20	MAN % 5
Connaissance (nature)	15	Sentir	5	Vol à la tire	20	SOC % 5
Connaissance (magie)	5	Sixième sens	40			EFF % 5
Comptabilité	5	Vigilance	5	<b>MAN</b> ipulation	(INT, DEX)	
Cryptographie	5			Conduire/Piloter	5	<b>Points à répartir</b>
Dressage	5	<b>COM</b> bat	(DEX, FOR)	Déguisement	15	Pts Esquive 28
Droit, Admin et Usages	5	Bagarre	10	Discretion	50	Pts Langue 20
Histoire et Géographie	5	Lutte	10	Esquiver (DEX x2)	28	Pts Peuple 95
Informatique	5	Parade	10	Sabotage	5	Pts CON 110
Ingénierie	5	Bouclier	10	Serrurerie	5	Pts PER 40
Langue natale (INT x5)	20	Fouet (arme spéciale)	10	Survie	5	Pts COM 90
Langues mortes	5	Armes de mêlée	10			Pts AGI 60
Médecine	5	Armes d'hast	10	<b>SOC</b> iales	(INT, APP)	Pts MAN 30
Méditation	5	Armes de tir	70	Comédie	5	Pts SOC 40
Occultisme	5	Armes de lancer	10	Connaissance de la rue	5	Au choix 300
Potions et herbes	5			Empathie	5	Pts XP
Psychanalyse	5			Intimidation	15	<b>Total</b> 828
Psychologie	5			Leadership	5	Reste 0
Secourisme	5			Persuasion	5	
				Savoir-vivre	5	
				Séduction	5	

<b>EFF</b> ect (POU)	<b>Rang</b>	<b>Points</b>	<b>Description</b>
Transformation en fumée	B	70	Permet de se transformer en une fumée pendant un tour de combat, ou durant 1D100 secondes, hors combat, le rendant intouchable, et augmentant la discrétion de 25%. Coûte 2PS.
Brouillard	C	60	Invoke à l'endroit ciblé un brouillard de 1D6 mètres. Peut provoquer des malus aux compétences. Coûte 1 à 2 PS (pour 3 à 6 mètres)
Image Miroir	C	50	Crée une image du lanceur, visible pendant un tour de combat, ou 1D6 secondes. Coûte 1 PS.
Double pistolet			Dégâts : 2D3
Mutation			Ecailles de reptile le long du bras