



Opale est une ancienne esclave de Jirakan. D'autres esclaves ont trouvé des cristaux qu'ils ne pouvaient pas utiliser, alors ils les ont confiés à Opale pour qu'elle s'enfuie. Après des années de fuite, elle cherche à améliorer sa magie et un moyen de pouvoir sauver les autres.

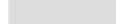


IDENTITE

Nom du personnage	Opale	COMPETENCES PRINCIPALES
Race du personnage	Mutant	Art / Artisanat 1 Spé. Peinture
Affinité divine		Athlétisme 1 Spé.
CARACTERISTIQUI	<u>ES</u>	Combat 1 Spé.
Vigueur	1 Actuel	Furtivité 2 Spé.
Habilité	2 Actuel	Médecine 1 Spé.
Intellect	3 Actuel	Perception 3 Spé.
Charisme	3 Actuel	Savoir 1 <i>Spé</i> . Bibliothèque
Pouvoir	4 Actuel	Social 1 <i>Spé</i> .
Niveau		Bonus de spécialité : +4
Malus de non-formation : -4 NIVEAUX DE BLESSURES		
		VALEURS DE COMBAT
Indemne		Initiative 5
Touché	(-1D6)	
Gravement atteint	(-2D6)	Arme, armure Attaque Défense Vêtements renforcés 2
		Lame courte 1 1
Au seuil de la mort	(-3D6)	Fronde
CRISTAUX LIES		
Nom du cristal	Famille Niveau	Durée Portée Notes diverses
Prémonition	Divination 4	Instant. Perso.

Scène

Toucher



Gravités 0G-10G

Aides pour les calculs

 $Pouvoir\ magique: Test(Pouvoir) + Niveau.(Cristal) + \'{E}quip.$

 $Attaque\ physique: Test(Caract.) + Comp.(Combat) + Sp\'e.(Combat) + \'equip. \\ D\'efense: Test(Caract.) + Comp.(Combat) + Sp\'e.(Esq./Parade) + \'equip.$

Enchantement



