

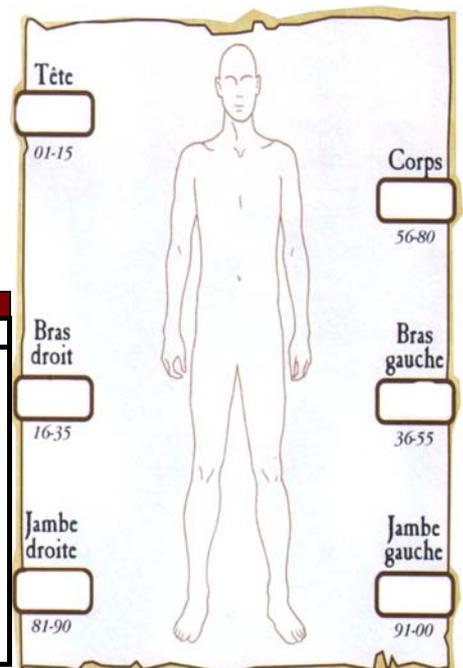
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
initial															
35	25	30	35	27	29	27	31	1	11	3	3	4	0	0	3
						5	5								
Carrière 1 : Écuyer (complète)															
10	5	5	5	5			5	1	2						
Carrière 2 : Chevalier															
Déroulement de carrière															
25		15	15	15	5	15	5	1	4						
Déroulement pris (encours)															
15					5	5			2						
PROFIL ACTUEL															
60	30	35	40	32	34	37	41	3	15	4	4	4	0	0	3

Détails personnels du personnage				Profil du personnage	
Age :	30 ans	Sexe:	masculin	Race :	humaine
Couleur des yeux	Marron	Taille:	1m85	Carrière actuelle	Chevalier
Couleur des cheveux	Châtain	Poids:	85 kg	Ancienne carrière	Écuyer
Signe astral :	La grande croix	Nbre de frères et sœurs	2		
Lieu de naissance :	Nordland				
Signes distinctifs :	Oreille abimée				

Armes -						
Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Lance de cavalerie		Lance de cavalerie	BF+1			Épuisante, percutante, rapide.
Demi-lance		Lance de cavalerie	BF			Épuisante, percutante, rapide.
Fléau d'armes		Fléaux	BF+1			Épuisante, percutante.
Dague	10	Ordinaire	BF-3	-	-	-
Épée	50	Ordinaire	BF	-	-	-

Armures -				
Armure de base :	-----			
Type :	Armure lourdes (de plaques)	Points d'armure :		5
Armure avancée	-----			
Type :	Enc	parties couvertes	pts d'armure	
Armures de plaques d'acier	395	toutes	5	

Localisation et armure



Liste des actions.			
Actions de base	type	action complexe	type
Attaque rapide	Complète	attaque brutale	Complète
Attaque standard	Demi	Attaque prudente	Complète
Charge	Complète	Course	Complète
Dégainer	demi	Feinte	Demi
Désengagement	Complète	Manceuvre	Demi
Incantation	Variable	Parade	Demi
Mouvement	Demi	Posture défensive	Demi
Rechargement	Variable	Retardement	demi
Se lever / Monter en selle	Demi	Saut	Complète
Utiliser une compétence	Variable		
Visée	Demi		

Gestion		
Pts de Fortune	Total	Actuel
Blessures	Total	Actuel



CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
initial															
29	33	33	32	30	33	31	28	1	13	2	3	4	0	0	2
						5			1						
Carrière 1 : fanatique (complète)															
10		5	10			10	5		2						
Carrière 2 : moine															
Déroulement de carrière															
10		5	10		15	15	15		4						
Déroulement pris (encours)															
10		5	10				15		2						
PROFIL ACTUEL															
49	33	43	52	30	33	46	48	1	18	4	3	4	0	0	2

Détails personnels du personnage				Profil du personnage	
Age :	32 ans	Sexe:	masculin	Race :	Humaine
Couleur des yeux	Vert	Taille:	1m62	Carrière actuelle	Moine
Couleur des cheveux	Roux	Poids:	70 kg	Ancienne carrière	Fanatique
Signe astral :	Mammit le sage	Nbre de frères et sœurs	5		
Lieu de naissance :	Ostermark				
Signes distinctifs :	Gros nez				

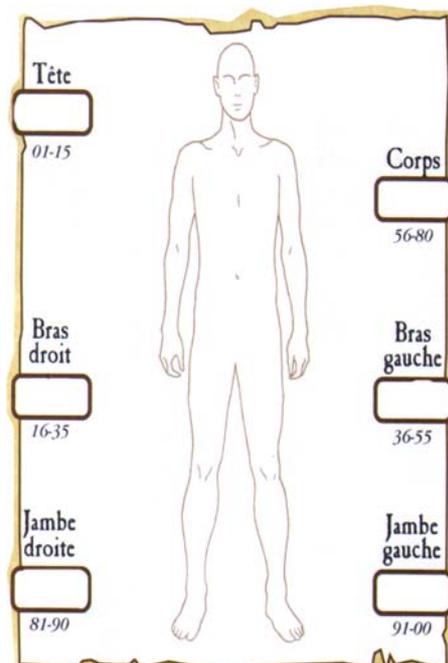
Armes -						
Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Fléau d'arme		fléaux	BF+1			Épuisante, percutante
Daque	10	Ordinaire	BF-3	-	-	-

Armures -				
Armure de base :	-----			
Type :	Armure légère	Points d'armure :		1
Armure avancée	-----			
Type :	Enc	parties couvertes	pts d'armure	
Veste de cuir	50	Corps et bras	1	

Gestion		
Pts de Fortune	Total	Actuel
Blessures	Total	Actuel

Liste des actions.			
Actions de base	type	action complexe	type
Attaque rapide	Complète	attaque brutale	Complète
Attaque standard	Demi	Attaque prudente	Complète
Charge	Complète	Course	Complète
Dégainer	demi	Feinte	Demi
Désengagement	Complète	Manceuvre	Demi
Incantation	Variable	Parade	Demi
Mouvement	Demi	Posture défensive	Demi
Rechargement	Variable	Retardement	demi
Se lever / Monter en selle	Demi	Saut	Complète
Utiliser une compétence	Variable		
Visée	Demi		

Localisation et armure



Tom PRESTEDAIM – Hérault - (halfling).

Nom du joueur :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
initial															
20	41	20	16	42	33	32	45	1	9	3	2	4	0	0	3

Carrière 1 : valet (complète)															

Carrière 2: Hérault															
Déroulement de carrière															
10	10	5	5	15	15	10	20		4						
Déroulement pris (encours)															
10	10	5	5	5	10				4						
PROFIL ACTUEL															
30	51	25	21	57	53	37	60	1	15	3	3	4	0	0	3

Détails personnels du personnage				Profil du personnage	
Age :	46	Sexe:	Masculin	Race :	Halfling
Couleur des yeux	Noisette	Taille:	1m03	Carrière actuelle	Hérault
Couleur des cheveux	Auburn	Poids:	52 kg	Ancienne carrière	Valet
Signe astral :	Wymund	Nbre de frères et sœurs	5		
Lieu de naissance :	Le Moot				
Signes distinctifs :	Calvitie localisée				

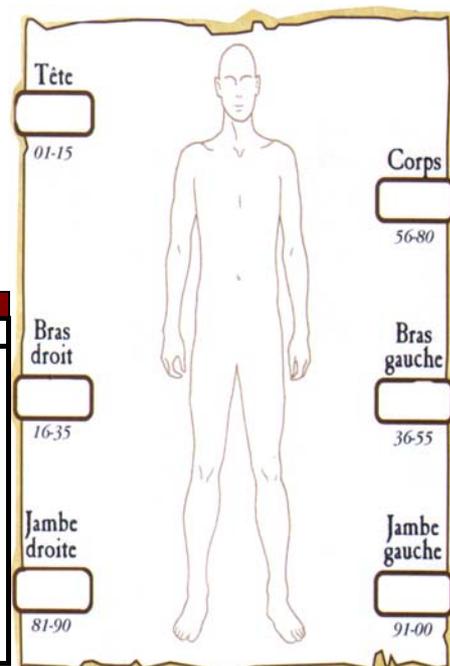
Armes -						
Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Fronde	10	Lance-pierre	3	16/32	Demi-action	Immobilisante, rapide.
Épée	50	Ordinaire	BF	-	-	-
2 Dague de lancer	10	jet	BF-3	6/12	Demi-action	-
Arc court	75	Ordinaire	3	16/32	Demi-action	-
Dague	10	Ordinaire	BF-3	-	-	-

Armures -				
Armure de base :	-----			
Type :	Armure légère	Points d'armure :		1
Armure avancée	-----			
Type :	Enc	parties couvertes	pts d'armure	
Veste de cuir	50	Corps et bras	1	

Gestion		
Pts de Fortune	Total	Actuel
Blessures	Total	Actuel

Liste des actions.			
Actions de base	type	action complexe	type
Attaque rapide	Complète	attaque brutale	Complète
Attaque standard	Demi	Attaque prudente	Complète
Charge	Complète	Course	Complète
Dégainer	demi	Feinte	Demi
Désengagement	Complète	Manceuvre	Demi
Incantation	Variable	Parade	Demi
Mouvement	Demi	Posture défensive	Demi
Rechargement	Variable	Retardement	demi
Se lever / Monter en selle	Demi	Saut	Complète
Utiliser une compétence	Variable		
Visée	Demi		

Localisation et armure



Compétences avancées						
Intitulé	cat.	Acquis	+10%	+20%	bonus	Total
Connaissance générales (Empire)	(Int)	X				53
Langue (Reikspiel)	(Int)	X	X			63
Connaissance académique (généalogie)	(Int)	X				53
Connaissance académique (héraldique)	(Int)	X				53
Langue (bretonien)	(Int)	X				53
Connaissances générales (halfling)	(Int)	X				53
Connaissances générales (géométrie)	(Int)	X				53
Soins	(Int)	X				53
Langue (halfling)	(Int)	X				53
Baratin	(Soc)	X				60
Lire et écrire	(Int)	X	X			63
Connaissance académique (histoire)	(Int)	X				53
Connaissance générales (Kislev)	(Int)	X				53
Langue (Norse)	(Int)	X				53

Compétence de base						
Intitulé	cat.	Acquis	+10%	+20%	bonus	Total
Canotage	(F)					12
Charisme	(Soc)	X				60
Commandement	(Soc)					30
Commerçage	(Soc)	X				60
Conduite d'attelages	(F)					12
Déguisement	(Soc)					30
Déplacement silencieux	(Ag)					28
Dissimulation	(Ag)					28
Équitation	(Ag)	X				57
Escalade	(F)					12
Évaluation	(Int)	X	X			63
Fouille	(Int)	X				53
Intimidation	(F)					12
Jeu	(Int)					26
Marchandage	(Soc)	X	X			70
Natation	(F)					12
Perception	(Int)	X				53
Résistance à l'alcool	(E)					10
Soins des animaux	(Int)					26
Survie	(Int)					26

Si non acquis : Car/2 – calcul fait

Vos Talents	Descriptions et bonus
Résistance au chaos	+10% à la FM = résistance à la magie
Sociable	+5% en Soc.
Sixième sens	Le MJ fait un jet secret de perception pour vous et vous en communique l'interprétation
Éloquence	Nb de personnes affecter par charisme est multiplié par 10.
Dur en affaires	+10% aux tests de marchandage et d'évaluation.
Maîtrise (lance-pierre)	Type d'arme nécessitant une formation particulière
Étiquette	+10% au tests de commercage et de charisme face à la noblesse
Orateur né	Nb de personnes affecter par charisme est multiplié par 100.

Argent :	1CO = 20PA = 240S – 1PA = 12S	
Couronnes d'or (CO)	pistoles d'argent (PA)	sous de cuivre (S)
2	1	150
Pts. d'expériences	actuel	total
Folie		

Notes -----

Poney

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	0	35	35	35	10	10	0

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
0	11	3	3	5	0	0	0

COMP – natation, perception.

TAL – acuité auditive, sens aigusés.

Armure : 0.

Feuille de personnage : Tom PRESTEDAIM

Équipements -		
Objet	Enc	Localisation
2 bouteilles de parfum	-	Sac à dos
Des beaux atours	-	Sac à dos
1 bel uniforme de Hérault	-	Sur soi
Boîte d'amadou	5	Sac à dos
Bourse	-	Sur soi
Sac à dos	20	Sur soi
Chope en bois	5	Sac à dos
Couverts en bois	2	Sac à dos
Couverture	10	Sac à dos
Gamelle	20	Sac à dos
2 Bougies de cire	10	Sac à dos
Lampe	20	Sac à dos
Huile pour lampe	5	Sac à dos
Étuis à parchemin	2	Sur soi
6 feuilles de parchemin	-	Sac à dos
3 plumes et un canif de taille	-	
Flasque de cuir (vide)	5	Sur soi
Ration (1semaine)	50	Sac à dos
1 poney	-	-
Vin de table	5	Sac à dos
Lance pierre	10	Sur soi
Épée	50	Sur soi
Dague de lancer	10	Sur soi
Arc	75	Sur soi
Dague	10	Sur soi
Veste de cuir	50	Sur soi
Carquois (5 flèches)	10	Sur soi

Trugür BROCVALD – Barbare – (Norse). Nom du joueur :

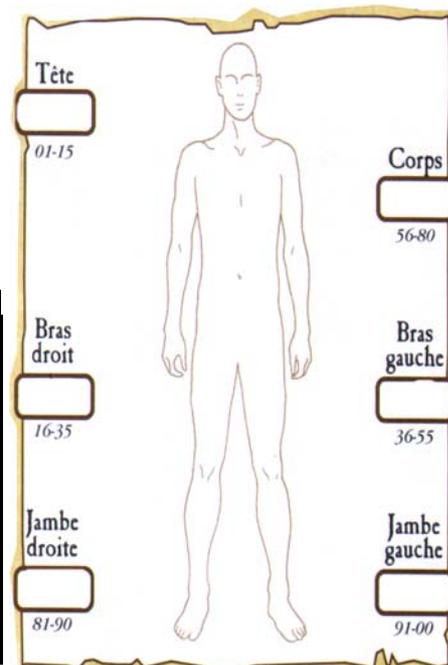
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
initial															
34	27	30	27	37	29	29	26	1	12	3	2	4	0	0	3
														-8	
Carrière 1 : Berserk Norse (complète)															
10	5	5	5	10	5				2						
Carrière 2 : Gladiateur (complète)															
15		5	10	10		10			2						
Carrière 3 : vétéran															
Déroulement de carrière															
20	20	10	10	15		15		1	6						
Déroulement pris (encours)															
0	20	0	0	0				1	2						
PROFIL ACTUEL															
59	52	45	42	57	34	39	26	3	18	4	4	4	0	-8	3

Détails personnels du personnage				Profil du personnage	
Age :	35	Sexe:	masculin	Race :	Norse (humaine)
Couleur des yeux	Noir	Taille:	1m83	Carrière actuelle	Vétéran
Couleur des cheveux	Noir de gaie	Poids:	90 kg	Ancienne carrière	Bersker
Signe astral :	Le loup	Nbre de frères et sœurs	5		Gladiateur
Lieu de naissance :	Norsca				
Signes distinctifs :	Balafre				

Armes -						
Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Épée longue (deux mains)	200	Lourdes	BF	-	-	Lente, percutante.
Hache à deux mains	200	Lourdes	BF	-	-	Lente, percutante.
Coup de poing	1		BF-3	-	-	Assommante
Épée	50	Ordinaire	BF	-	-	-
Dague	10	Ordinaire	BF-3	-	-	-

Armures -				
Armure de base :				
Type :	Armure moyenne		Points d'armure : 3	
Armure avancée				
Type :	Enc	parties couvertes	pts d'armure	
Veste de cuire	50	Corps et bras	1	
Gilet de mailles	60	corps	2	

Localisation et armure



Liste des actions.			
Actions de base		action complexe	
	type		type
Attaque rapide	Complète	attaque brutale	Complète
Attaque standard	Demi	Attaque prudente	Complète
Charge	Complète	Course	Complète
Dégainer	demi	Feinte	Demi
Désengagement	Complète	Manœuvre	Demi
Incantation	Variable	Parade	Demi
Mouvement	Demi	Posture défensive	Demi
Rechargement	Variable	Retardement	demi
Se lever / Monter en selle	Demi	Saut	Complète
Utiliser une compétence	Variable		
Visée	Demi		

Gestion		
Pts de Fortune	Total	Actuel
Blessures	Total	Actuel

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
initial															
37	33	29	33	23	31	28	38	1	13	2	3	4	0	0	2

Carrière 1 : cocher (complète)															
5	10			10		5	5		2						

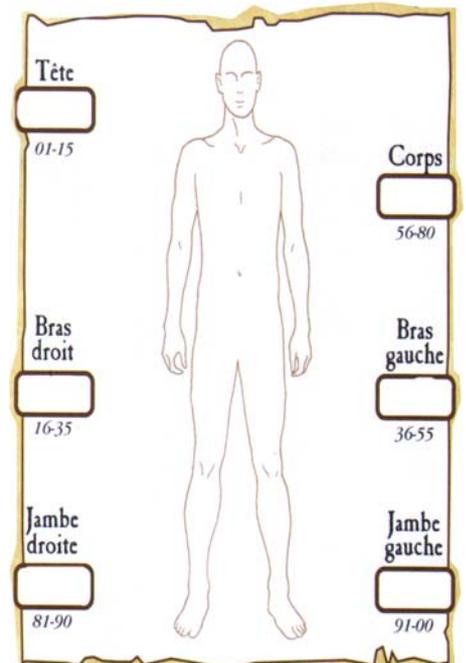
Carrière 2 : pisteur															
Déroulement de carrière															
20	20	10	10	15	20	15		1	6						
Déroulement pris (encours)															
		10	10					1	2						
PROFIL ACTUEL															
42	43	39	43	33	31	33	43	2	18	3	4	4	0	0	2

Détails personnels du personnage				Profil du personnage	
Age :	34 / 27	Sexe:	Masc / Fem	Race :	Humaine
Couleur des yeux	Marron foncé	Taille:	1m67 / 1m74	Carrière actuelle	Pisteur
Couleur des cheveux	Paille / blond	Poids:	54kg / 70 kg	Ancienne carrière	Cocher
Signe astral :	Chèvre sauvage	Nbre de frères et sœurs	4 / 2		
Lieu de naissance :	Talabeckland / Ostland				
Signes distinctifs :	Doigt en moins / oreille abimée				

Armes -						
Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Tromblon	50	poudre	3	32/-	3 actions complètes	Mitraille.
Épée	50	Ordinaire	BF	-	-	-
Arbalète	120	Ordinaire	4	30/60	Action complète	-

Armures –				
Armure de base :	-----			
Type :	moyenne		Points d'armure :	3
Armure avancée	-----			
Type :	Enc	parties couvertes	pts d'armure	
Veste de cuire	50	Corps et bras	1	
Gilet de mailles	60	corps	2	

Localisation et armure



Gestion			Liste des actions.			
Pts de Fortune	Total	Actuel	Actions de base		action complexe	
			type		type	
Blessures	Total	Actuel	Attaque rapide	Complète	attaque brutale	Complète
			Attaque standard	Demi	Attaque prudente	Complète
			Charge	Complète	Course	Complète
			Dégainer	demi	Feinte	Demi
			Désengagement	Complète	Manœuvre	Demi
			Incantation	Variable	Parade	Demi
			Mouvement	Demi	Posture défensive	Demi
			Rechargement	Variable	Retardement	demi
			Se lever / Monter en selle	Demi	Saut	Complète
			Utiliser une compétence	Variable		
			Visée	Demi		

Compétences avancées						
Intitulé	cat.	Acquis	+10%	+20%	bonus	Total
Connaissance générales (Empire)	(Int)	X			10%	41
Langue (Reikspiel)	(Int)	X			10%	41
Alphabet secret (rôdeur)	(Int)	X				31
Langue (Norse)	(Int)	X			10%	41
Orientation	(Int)	X	x		10%	51
Alphabet secret (pisteur)	(Int)	X				31
Connaissance générales (Norse)	(Int)	X			10%	41
Connaissance générales (Tilée)	(Int)	X			10%	41
Connaissance générales (Norsca)	(Int)	X			10%	41
Emprise sur les animaux	(Soc)	X				43
Esquive	(Ag)	X				33
Langage secret (rôdeur)	(Int)	X				31
Langue (Tilléen)	(Int)	X			10%	41
Langue (Norse)	(Int)	X			10%	41
Pistage	(Int)	X				31

Compétence de base						
Intitulé	cat.	Acquis	+10%	+20%	bonus	Total
Canotage	(F)					19
Charisme	(Soc)					21
Commandement	(Soc)					21
Comméragé	(Soc)	X				43
Conduite d'attelages	(F)	X				39
Déguisement	(Soc)					21
Déplacement silencieux	(Ag)	X				33
Dissimulation	(Ag)	X				33
Équitation	(Ag)	X				33
Escalade	(F)					19
Évaluation	(Int)					15
Fouille	(Int)					15
Intimidation	(F)					19
Jeu	(Int)					15
Marchandage	(Soc)	X				43
Natation	(F)					19
Perception	(Int)	X	x			41
Résistance à l'alcool	(E)					21
Soins des animaux	(Int)	X	x			41
Survie	(Int)					15

Si non acquis : Car/2 – calcul fait

Vos Talents	Descriptions et bonus
Sans peur	Immunié contre la peur et subit la terreur comme s'il s'agissait de la peur. Vous êtes immunié à <i>intimidation</i> et au talent <i>troublant</i> .
Dure à cuire	B+1
Maîtrise (armes à feu)	Type d'arme nécessitant une formation particulière
Maîtrise (arbalètes)	Type d'arme nécessitant une formation particulière
Rechargement rapide	Réduit le temps de chargements des armes de tirs d'une demi-action. Réduit le rechargement d'une demi-action à action gratuite.
Sens de l'orientation	Vous savez toujours où se trouve le Nord. 10% de bonus au test d'orientation.
Tir de précision	Vous enlevez 1 PA d'armure à votre cible.

Argent :	1CO = 20PA = 240S – 1PA = 12S	
Couronnes d'or (CO)	pistolets d'argent (PA)	sous de cuivre (S)
2	14	3
Pts. d'expériences	actuel	total
Folie		

-----note-----

1 cheval de trait -

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20	0	40	40	25	10	10	0

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
0	14	4	4	7	0	0	0

COMP – natation, perception.

TAL – acuité auditive, sens aiguisés.

Armure : 0

Feuille de personnage :
Harbrand HERZOG

Équipements -		
Objet	Enc	Localisation
1 charrette bâchée et deux chevaux	-	-
Tromblon avec poudre – 5 tirs.	50+5	Charrette
Épée	50	Sur soi
Arbalète	120	Charrette
Bouclier	50	Sur soi ou charrette
10 mètres de cordes.		
Sac à dos	20	Sur soi ou charrette
Chope en bois	5	Sac à dos
Couverts en bois	2	Sac à dos
Couverture	10	Sac à dos
Gamelle	20	Sac à dos
Ration (1semaine)	50	Sac à dos
5 lots de Carreaux (5)	5x10	Charrette

Rosanne ou Maximilian JUTZENBACH – (Sorcier). Nom du joueur :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Initial															
24	33	29	36	26	31	33	31	1	12	2	3	4	0	0	3

Carrière 1 : Apprenti sorcier (complète)															

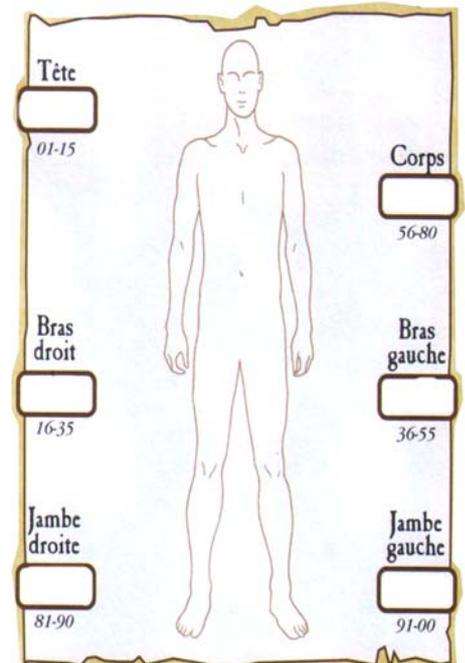
Carrière 2 : Compagnon sorcier															
Déroulement de carrière															
5	5		5	10	20	25	10		3				2		
Déroulement pris (encours)															
5	5				10	10			2				2		
PROFIL ACTUEL															
29	38	29	41	31	56	58	36	1	16	2	3	4	3	0	3

Détails personnels du personnage				Profil du personnage	
Age :	24 / 22	Sexe:	Masc / Fem	Race :	Humaine
Couleur des yeux	vert / bleu	Taille:	1m70 / 1m57	Carrière actuelle	Compagnon sorcier
Couleur des cheveux	blond	Poids:	70kg /68kg	Ancienne carrière	Apprenti sorcier
Signe astral :	La grande croix	Nbre de frères et sœurs	1 jumeau		
Lieu de naissance :	Ostland				
Signes distinctifs :	Tatouage / Grain de beauté				

Armes -						
Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Épée	50	Ordinaire	BF	-	-	-
Bâton	50	Ordinaire	BF-3	-	-	Assommante, défensive.

Armures -				
Armure de base :	-----			
Type :	Aucune		Points d'armure :	0
Armure avancée	-----			
Type :	Enc	parties couvertes	pts d'armure	

Localisation et armure



Gestion			Liste des actions.			
Pts de Fortune	Total	Actuel	Actions de base		action complexe	
				type		type
Blessures	Total	Actuel	Attaque rapide	Complète	attaque brutale	Complète
			Attaque standard	Demi	Attaque prudente	Complète
			Charge	Complète	Course	Complète
			Dégainer	demi	Feinte	Demi
			Désengagement	Complète	Mancœuvre	Demi
			Incantation	Variable	Parade	Demi
			Mouvement	Demi	Posture défensive	Demi
			Rechargement	Variable	Retardement	demi
			Se lever / Monter en selle	Demi	Saut	Complète
			Utiliser une compétence	Variable		
			Visée	Demi		

Compétences avancées						
Intitulé	cat.	Acquis	+10%	+20%	bonus	Total
Connaissances générales (Empire)	(Int)	X				56
Langue (Reikspiel)	(Int)	X				56
Connaissances académiques (magie).	(Int)	X	X			66
Focalisation	(FM)	X	X		10%	76
Langage mystique (magick)	(Int)	X	X			66
Langue (Classique)	(Int)	X				56
Lire et écrire	(Int)	X	X			66
Connaissances générales (Norsca)	(Int)	X				56
Sens de la magie	(Int)	X	X		10%	76
Connaissances académiques (médecine)	(Int)	X				56
Connaissances générales (Estalie)	(Int)	X				56
Langue (Estalien)	(Int)	X				56
Langue (Norse)	(Int)	X				56

Compétence de base						
Intitulé	cat.	Acquis	+10%	+20%	bonus	Total
Canotage	(F)					14
Charisme	(Soc)	X				36
Commandement	(Soc)					18
Comméragé	(Soc)	X	X			46
Conduite d'attelages	(F)					14
Déguisement	(Soc)					18
Déplacement silencieux	(Ag)					15
Dissimulation	(Ag)					15
Équitation	(Ag)	X				31
Escalade	(F)					14
Évaluation	(Int)					28
Fouille	(Int)	X				56
Intimidation	(F)					14
Jeu	(Int)					28
Marchandage	(Soc)					18
Natation	(F)					14
Perception	(Int)	X				56
Résistance à l'alcool	(E)					20
Soins des animaux	(Int)					28
Survie	(Int)					28

Si non acquis : Car/2 – calcul fait

Vos Talents	Descriptions et bonus
Calcul mental	+10% au test d'Orientation, 20 % au test de perception lié à l'estimation.
Intelligent	+5% en Int.
Harmonie aethyrique	Bonus de 10% au test de focalisation et de sens de la magie. (réparti).
Résistance accrue	+5% en E
Magie commune (occulte)	Maîtrise d'une des formes de magie commune, celle-ci est indiquée entre parenthèse.
Magie mineure (marché dans les airs)	Dispose d'un sortilège de cette forme de magie, le sort est indiqué entre parenthèse.
Magie mineure (armure aethyrique)	Dispose d'un sortilège de cette forme de magie, le sort est indiqué entre parenthèse.
Mains agiles	+20% en CC lors d'un sort de contact.
Projectiles puissants	Augmente les dégâts des sorts type "projectile magique" de 1.
Science de la magie (domaine de la lumière)	Vous maîtrisez tous les sorts d'un des 8 collèges de magie, le collège est indiqué entre parenthèse. NB : une fiche a été préparée à votre intention, elle présente vos sortilèges.

Argent :	1CO = 20PA = 240S – 1PA = 12S	
Couronnes d'or (CO)	pistolet d'argent (PA)	sous de cuivre (S)
4		
Pts. d'expériences	actuel	total
Folie		

-----note-----

cheval de selle

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	So
25	0	38	38	30	10	10	0

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
0	12	3	3	8	0	0	0

COMP – natation, perception + 10%.

TAL – acuité auditive, sens aiguisés.

Armure : 0

Feuille de personnage :

Maximillian JUTZENBACH

Équipements -		
Objet	Enc	Localisation
Un livre imprimé		
Un grimoire		
Accessoires de calligraphie	3	
Sac à dos	20	Sur soi
Chope en bois	5	Sac à dos
Couverts en bois	2	Sac à dos
Couverture	10	Sac à dos
Gamelle	20	Sac à dos
Ration (1semaine)	50	Sac à dos

Domaine de la lumière.

Ce domaine constitue la magie de l'illumination physique et mentale et est basé sur la manipulation de hysh, le vent blanc.

Ce domaine ne s'intéresse qu'à la vérité, la sagesse, l'énergie radieuse et créatrice de la vie. Connus en tant que hiérophantes ou sorcier lumière, les magistères adeptes de ce domaines sont de grands philosophes, des guérisseurs, et d'implacables traqueurs de démons.



Lueur éblouissante

Difficulté : 5

Temps d'incantation : 1 demi-action.

Ingrédient : un petit miroir (+1)

Description : vous créez un jaillissement lumineux dans un rayon de 36 mètres (18 cases), qui éblouit les personnes situées dans la zone. Utiliser le petit gabarit. Pendant 1d10 rounds, les créatures affectées subissent un malus de 10% à leur test de CC, CT et Ag, ainsi que pour les tests de Perception liés à la vue.

Regard radieux

Difficulté : 7

Temps d'incantation : une action complète.

Ingrédient : une loupe (+1)

Description : votre regard focalise l'énergie radieuse sur une cible située dans un rayon de 16 mètres (8 cases). Il s'agit d'un projectile magique d'une valeur de dégâts de 6. Il arrive qu'un simple regard puisse tuer.

Manteau de lumière

Difficulté : 8

Temps d'incantation : 1 demi-action.

Ingrédient : une bougie (+1)

Description : Vous êtes enveloppé d'un champ de lumière qui vous protège des attaques à distance. Tous les projectiles non magiques voient leur valeur de dégâts réduite à 0 (en d'autres termes les dégâts ne sont plus que de 1D10). Le sort reste actif pour une durée égale à votre valeur de magie. A cause de la lumière que vous dégagez toute dissimulation est impossible.

Soins de Hysh

Difficulté : 10

Temps d'incantation : une action complète

Ingrédient : une perle en verre transparent (+2)

Description : votre contact soigne une personne blessée d'un nombre de points de blessures égal à votre valeur de magie. Il s'agit d'un sort de contact que vous pouvez lancer sur vous-même.

Bannissement

Difficulté : 13

Temps d'incantation : une action complète.

Ingrédient : une branche de chêne (+2)

Description : vous emprisonnez un démon dans un rayon de 24 mètres (12 cases) dans des tentacules de hysh profitant de la pureté de la lumière pour le renvoyer dans les royaumes du chaos. Si le sort est lancé avec succès, le bannissement se résout par un test de FM opposé et si vous le remportez le démon disparaît, dans le cas contraire, il reste. En cas d'égalité vous restez tous les deux bloqués dans un combat mental. Aucun des deux adversaires ne peut alors entreprendre la moindre action tant que la lutte continue. Effectuez des tests de FM opposés jusqu'à ce que l'un ou l'autre l'emporte. Bannissement peut aussi servir pour exorciser une créature possédée.

Inspiration lumineuse

Difficulté : 16

Temps d'incantation : une minute.

Ingrédient : une page tirée d'un livre (+2)

Description : vous ouvrez votre esprit à Hysh et laissez sa sagesse vous apporter la lumière sur un problème intellectuel des plus épineux. Une fois le sort terminé, vous pouvez effectuer un unique test de connaissance avec un bonus de 30%.

Yeux de la vérité

Difficulté : 20

Temps d'incantation : une action complète.

Ingrédient : une sphère de verre (+2)

Description : vos yeux brillent de l'éclat de la vérité. Pendant un nombre de round égal à votre valeur de magie, vous pouvez percer les illusions, l'obscurité magique ou normale, l'invisibilité et toutes les formes de déguisement dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Toutes les créatures dissimulées sont aussi révélées.

Lumière aveuglante

Difficulté : 24

Temps d'incantation : une action complète.

Ingrédient : un disque de myhril poli (+3)

Description : vous créez une explosion de lumière chatoyante, apparaissant dans un rayon de 48 mètres (24 cases) aveuglant toutes les créatures comprises dans la zone. Utilisez le grand gabarit. Toutes les personnes affectées doivent effectuer un test d'agilité. En cas d'échec chaque victime est aveuglée, ce qui réduit ses valeurs d'agilité, de mouvement, de capacité de combat de moitié (arrondies à l'inférieur) tandis que la capacité de tir tombe à 0. De plus elle rate systématiquement les tests liés à la vue. Les personnes qui réussissent le test initial ne subissent le sort que comme s'il s'agissait du sort *lueur éblouissante*. Les effets du sort persistent pendant 1D10 rounds.

Exorcisme

Difficulté : 26

Temps d'incantation : une action complète et une demi-action.

Ingrédient : un rameau d'un chêne frappé par la foudre (+3)

Description : Vous lacerez les vents de l'Aethyr, vous permettant ainsi de bannir un groupe de démons situé dans un rayon de 48 mètres. Utilisez le grand gabarit. Les démons affectés doivent réussir un test de FM sous peine d'être bannis et renvoyés dans les royaumes du chaos.

Colonne de gloire

Difficulté : 28

Temps d'incantation : une action complète.

Ingrédient : un diamant d'une valeur d'au moins 100 CO (+3)

Description : Vous focalisez l'énergie du Hysh qui se matérialise sous la forme d'une colonne meurtrière de lumière ardente, quelque part dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Utilisez le grand gabarit. Les créatures affectées reçoivent une attaque d'une valeur de 4 et doivent réussir un test d'agilité sous peine de subir également les effets du sort *lueur éblouissante*. Colonne de gloire étant une invocation surpuissante, tous les sorciers présents dans un rayon de 7,5 kilomètres prennent conscience de la perturbation de l'Aethyr provoquée par ce sort ; y recourir pour autre chose que la lutte directe contre les démons est très mal perçu par les doyens hiérophantes de l'ordre de la lumière.