

PROJECT: ERIS

Personnage: Mikahil Curtis

Concept: Gardien dévoué Chronique: -

Nom du joueur:

Age: 30 ans

Force d'âme: 5

Caractéristiques

Force 19 *Modificateur: +9*

Intelligence 13 *Modificateur: +3*

Dextérité 16 *Modificateur: +6*

Intuition 15 *Modificateur: +5*

Vigueur 16 *Modificateur: +6*

Présence 15 *Modificateur: +5*

Compétences

Acrobaties (Dex) 9

Coordination 3

Equilibre 3

Réflexes 5

Armes à feu (Dex) -

Pistolet 4

.....

.....

Art (Pré) -

Peinture 8

.....

.....

Artisanat (Intel) -

.....

.....

.....

Athlétisme (For) 7

Saut 4

.....

.....

Erudition (Intel) 6

.....

.....

.....

Furtivité (Intu) 10

Camouflage 4

Déguisement 3

Discrétion 2

Investigation (Intu) 3

Recherche -

Renseignements 5

Perception 6

Larcin (Dex) 9

Escamotage 4

Sécurité 5

Falsification -

Mêlée (For) 8

Mains nues 6

Poignard 6

.....

Occultisme (Intel) 5

.....

.....

.....

Persuasion (Pré) 5

Expression 3

Intimidation 5

Subterfuge 4

Pilotage (Dex) -

Voitures 3

.....

.....

Psychologie (Intu) 6

Calme 6

Détermination 6

Empathie -

Société (Intel) 4

Crime 3

Haute société 6

.....

Sciences (Intel) -

.....

.....

.....

Survie (Intu) 3

Dressage -

Mil. sauvage -

Mil. urbain 5

Etat physique

Souffle:	<i>Maximum:</i>	32	Esquive 30
			Dex + Acrobaties sp. Esquive
Santé:	<i>Maximum:</i>	16	Endurance 23
			Vig + Athlétisme sp. Endurance
<i>Vitesse: 17</i>			
<i>Malus aux tests de Dextérité: -</i>		RD contact/distance: -	
<i>Blessures critiques:</i>			

Psychologie

Etat psychologique actuel:				Résolution 27
				Pré + Psychologie sp. Détermination
<i>Normal</i>	<i>Secoué</i>	<i>Choqué</i>	<i>En crise</i>	Sang-froid 27
				Intu + Psychologie sp. Calme

Matériel

Arme: Mains nues	<i>Attaque: +23/+23</i>	<i>Dégâts: D8 + 9</i>	<i>Parade: 33</i>
<i>Portée/Allonge: 2</i>	<i>Chargeur: -</i>	<i>Recharg: -</i>	<i>Cadence: -</i>
<i>Spécial: Discret.</i>			
Arme: Poignards	<i>Attaque: +21/+21</i>	<i>Dégâts: D4 + 9</i>	<i>Parade: 33</i>
<i>Portée/Allonge: 1</i>	<i>Chargeur: -</i>	<i>Recharg: -</i>	<i>Cadence: -</i>
<i>Spécial: Discret, Lancer.</i>			
Arme:	<i>Attaque:</i>	<i>Dégâts:</i>	<i>Parade:</i>
<i>Portée/Allonge:</i>	<i>Chargeur:</i>	<i>Recharg:</i>	<i>Cadence:</i>
<i>Spécial:</i>			
Armure:	<i>RD contact:</i>	<i>RD distance:</i>	<i>Malus aux tests:</i>
<i>Spécial:</i>			
Autre matériel utile:			

Atouts et handicaps

Ambidextrie 1, Entente tacite (Scarlett) 1
Poing sacré 2, Pouvoir mystique 4

Amnésie 3, Marque 1, Malédiction 4,
Sombre secret 2

Techniques de combat

Nom: *Lame de l'ombre*

Type: *Manœuvre*

Style: *Chasseur obscur*

Effet: *Exploite un couvert pour se camoufler instantanément.*

Nom: *Poignard volant*

Type: *Manœuvre*

Style: *Desperado*

Effet: *Lance un poignard rapidement.
Bonus de Force aux dégâts divisé par 2.*

Nom: *Posture d'assassin*

Type: *Posture*

Style: *Chasseur obscur*

Effet: *+2D6 points de dégâts aux cibles prises au dépourvu ou sans défense.*

Nom: *Traqueur silencieux*

Type: *Posture*

Style: *Chasseur obscur*

Effet: *Pas de malus aux tests de Camouflage à Vitesse normale.*

Nom: *Assaut surprise*

Type: *Prouesse*

Style: *Chasseur obscur*

Effet: *Le personnage agit en premier pour ce tour.*

Nom: *Frappe acrobatique*

Type: *Manœuvre*

Style: *Vif-argent*

Effet: *Action simple. Attaque permettant de se déplacer autour de la cible.*

Nom: *Frappe du vide*

Type: *Prouesse*

Style: *Chasseur obscur*

Effet: *Action simple. Déplace l'ennemi sur une grande distance.*

Nom:

Type:

Style:

Effet:

.....

Incantations connues

.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....

Expérience totale/actuelle: 250/0

Style: 10