

PROJECT: ERIS

Personnage: Ephraim Heartfell

Concept: Chasseur

Chronique: -

Nom du joueur:

Age: 29 ans

Force d'âme: 5

Caractéristiques

Force 17 *Modificateur: +7*

Intelligence 12 *Modificateur: +2*

Dextérité 15 *Modificateur: +5*

Intuition 16 *Modificateur: +6*

Vigueur 14 *Modificateur: +4*

Présence 13 *Modificateur: +3*

Compétences

Acrobaties (Dex) 6

Coordination 3

Equilibre 3

Réflexes 5

Armes à feu (Dex) 3

Revolver 6

.....

.....

Art (Pré) -

.....

.....

.....

Artisanat (Intel) -

.....

.....

.....

Athlétisme (For) 6

Endurance 5

Saut 5

.....

Erudition (Intel) 4

.....

.....

.....

Furtivité (Intu) 5

Camouflage -

Déguisement -

Discrétion 4

Investigation (Intu) 9

Recherche 5

Renseignements 4

Perception 5

Larcin (Dex) 3

Escamotage -

Sécurité 2

Falsification -

Mêlée (For) 7

Epée 7

.....

.....

Occultisme (Intel) 5

Démons 6

.....

.....

Persuasion (Pré) 5

Expression -

Intimidation 4

Subterfuge -

Pilotage (Dex) 3

Moto 6

.....

.....

Psychologie (Intu) 6

Calme 5

Détermination 5

Empathie -

Société (Intel) -

Politique 6

.....

.....

Sciences (Intel) -

.....

.....

.....

Survie (Intu) 3

Dressage -

Mil. sauvage -

Mil. urbain 5

Etat physique

Souffle:	<i>Maximum:</i>	28	Esquive 26
			Dex + Acrobaties sp. Esquive
Santé:	<i>Maximum:</i>	14	Endurance 25
			Vig + Athlétisme sp. Endurance
<i>Vitesse: 16</i>			
<i>Malus aux tests de Dextérité: -</i>		RD contact/distance: -	
<i>Blessures critiques:</i>			

Psychologie

Etat psychologique actuel:				Résolution 24
				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: Epée Exceed	<i>Attaque: +21</i>	<i>Dégâts: D8+7</i>	<i>Parade: 33</i>
<i>Portée/Allonge: 2</i>	<i>Chargeur: -</i>	<i>Recharg: -</i>	<i>Cadence: -</i>
<i>Spécial: Exceed</i>			
Arme: Mains nues	<i>Attaque: +14</i>	<i>Dégâts: D3+7</i>	<i>Parade: 24</i>
<i>Portée/Allonge: 1</i>	<i>Chargeur: -</i>	<i>Recharg: -</i>	<i>Cadence: -</i>
<i>Spécial: Dégâts non-létaux</i>			
Arme: Revolver	<i>Attaque: +14</i>	<i>Dégâts: 2D10</i>	<i>Parade: -</i>
<i>Portée/Allonge: 15m</i>	<i>Chargeur: 6</i>	<i>Recharg: Complexe</i>	<i>Cadence: S</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

Acumen 4, Entente tacite (Erika) 1
Pouvoir mystique 4, Statut (agent B.A.S) 2
Renommée (chasseur démons) 1
Relique (arme exceed) 1

Marque 1, Ennemi mortel 4

.....

.....

.....

Techniques de combat

Nom: Coup de maître
Type: Manœuvre
Style: Danse macabre
Effet: +4 au prochain jet d'attaque du personnage

Nom: Déplacement tactique
Type: Manœuvre
Style: Vif-argent
Effet: Déplacement de 3m ou pas de placement

Nom: Attaque éclair
Type: Posture
Style: Vif-argent
Effet: Peut prendre une action simple au cours d'un déplacement

Nom: Attaque en rotation
Type: Prouesse
Style: Danse macabre
Effet: Action complexe. Attaque sur toutes les cibles à portée d'allonge

Nom: Sprint rapide
Type: Prouesse
Style: Vif argent
Effet: Action simple. Déplacement jusqu'à trois fois la Vitesse du personnage

Nom: Suspension du temps
Type: Prouesse supérieure
Style: Vif argent
Effet: Utilise une action de déplacement en action rapide

Nom: Grêle de mort
Type: Prouesse supérieure
Style: Danse macabre
Effet: Action complexe. Quatre attaques à -4 chacune pour toucher

Nom:
Type:
Style:
Effet:
.....

Incantations connues

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Expérience totale/actuelle: 250/0

Style: 10