

CERRE S ECONDE



- Nom/Surnom -

Nakht le Passe-Muraille

Lignée	Humaine
Sexe	M
Date de Naissance	07/12/551
Cheveux	Noirs
Yeux	Noirs
Taille	1m71
Poids	77 kg

Teinte Spirituelle	Agnostique
Niveau Global	4
Disciplines acquises	
Disciplines pratiquées	Sorcier (Logomancien)(4)

Description

Nakht est un dandy fort soigneux de sa personne. Ses pouvoirs de sorciers lui permettent de rendre moult services à la Guilde, sans jamais avoir à se commettre dans aucune bagarre. Il est également apprécié pour son talent de joueur de luth.

Historique

Culture franque (Orgia)
Origine urbaine
Membre de la Guilde de la Croix d'Or.



Caractéristiques passives

- Constitution/Courdeur

0

- Intuition/Arrogance

0

- Émotivité/Angoisse

2

- Sensibilité/Vulnérabilité

1

- Souplesse/Fragilité

0

- Réflexe/Impulsivité

0

- Tolérance

3

Valeur

Caractéristiques actives

Force

0

Endurance

0

Perception

0

Empathie

0

Dextérité

0

Ego

2

Souffle

2

Imagination

8

Agilité

1

Promptitude

4

Mémoire

4

Analyse

3

Valeur

Facultés & Restrictions



Commun, Argot de la Guilde de la Croix d'Or

Maîtrise des armes simples

Incantation silencieuse

Esquive améliorée, Sensibilité à la magie

Mobilité accrue (2)



Affinités

Extensions

Pouvoirs

Vie * 0

Dame Voilée 14

Sortilèges 12

Création 2

Couleur : son propre nom véritable "Je"

Ombres :

verbes : traverser, exister, marcher, guérir, devenir, voir, entendre, disparaître, se trouver

conjonctions : comme, si

substantifs : obstacle, compagnon, blessure, chouette, rat, piège, arme

adverbes : silencieusement, ne (négation), là-haut, là-bas, immédiatement

pronoms : nous, mon/ma, mes, il/elle, ils/elles

prépositions : de

Analyse, Catalyse

Seuil des jets de résistance = 17 + niveau du sort

Transcendance Vive

Potentiel

Décompte

56

56

Transcendance Morte

Décompte

Grâce

Potentiel

Décompte

Combat

Combat	2
† Armes	0
- Armes en force (Force)	0
- Armes à distance (Perception)	0
- Armes en finesse (Dextérité)	
- Art martial (Agilité)	
† Esquive (Agilité)	1d20-4
† Mouvement (Promptitude)	3d6-3

Caractéristiques de Résistance

Encaissement (Constitution)	1
Rapidité (Réflexes)	1
Volonté (Sensibilité)	5
Résistance à la magie (en %)	

Armes

[illegible]

Bouclier

[illegible]

Compétences inductives

○ Athlétisme (Souffle ou Agilité)	2
○ Chercher (Perception)	1
○ Comédie (Imagination)	8
○ Cordages (Force ou Analyse)	3
○ Discrétion (Agilité)	1
○ Dissimulation (Agilité)	1
○ Entregent (Imagination)	8
○ Équitation (Empathie ou Ego)	2
○ Équilibre (Agilité)	1
○ Vigilance (Perception)	8

○ Escalade (Agilité)	1
○ Évaluation (Mémoire)	6
○ S'Informer (Empathie ou Imagination)	8
○ Orientation (Mémoire ou Perception)	4
○ Ouïe fine (Perception)	3
○ Présence (Imagination)	9
○ Psychologie (Empathie)	1
○ Soins (Dextérité)	1
○ Survie (Tolérance+[Ego ou Empathie])	2
○	

Compétences déductives

[illegible][illegible]

[illegible]

Œil gauche	(1)
Œil droit	(2)
Gorge/Nuque	(3-4)
- Protection du col	<u>0</u>
- Robustesse du col	<u>/0</u>

Plexus (5-8)

Points de vie	— / 7
Protection	— / 0
Robustesse	— / 0

Parties génitales (9-10)
Aïne (11-12)

Main gauche (13-16)

- Protection du gant	0
- Robustesse du gant	0

Main droite	(17-20)
- Protection du gant	0
- Robustesse du gant	/0

Points de vie	— / 7
Protection	0
Robustesse	— / 0

Points de vie	<u> </u> / <u>7</u>
Protection	<u> </u> / <u>0</u>
Robustesse	<u> </u> / <u>0</u>

1 croix d'or en pendentif (aloi 15)

[illegible]