

CERRE S ECONDE



- Nom/Surnom -

Valère le Marjaud

Lignée	Humaine
Sexe	M
Date de Naissance	12/07/550
Cheveux	Noirs
Yeux	Marrons
Taille	1m75
Poids	81 kg

Teinte Spirituelle	Agnostique
Niveau Global	4
Disciplines acquises	
Disciplines pratiquées	Guerrier(4)

Description

Valère est avant tout une petite frappe. Chargé de protéger les prostituées des clients violents, de rouster les "lapins" et les prostituées récalcitrantes, il s'est forgé une réputation de brutale efficacité.

Historique

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



Caractéristiques passives

- Constitution/Courage

2

- Intuition/Arrogance

0

- Émotivité/Angois

2

- Sensibilité/Vulnérabilité

1

- Souplesse/Fragilité

0

- Réflexe/Impulsivité

0

- Tolérance

1

Valeur

Caractéristiques actives

Force

8

Endurance

4

Perception

1

Empathie

0

Dextérité

0

Ego

2

Souffle

2

Imagination

1

Agilité

0

Promptitude

4

Mémoire

1

Analyse

2

Valeur

Facultés & Restrictions +1



Commun, Argot de la Guilde de la Croix d'Or
 Maîtrise de toutes les armes, armures et boucliers
 Anticipation, Dégainer rapidement, Stratégie défensive

Initiative améliorée, Initiative supérieure
 Volonté de fer (1), Réflexes foudroyants (1), Resistance (2)



Affinités

Extensions

Pouvoirs

Vie * 0

Transcendance Vive

Potentiel

Décompte

Transcendance Morte

Décompte

Grâce

Potentiel

Décompte

Combat

† Armes

- Armes en force (force)

- Armes à distance (Perception)

~~- Armes en finesse (Dextérité)~~

~~- Art martial (Jigite)~~

† Esquive (Agilité)

† Mouvement (Promptitude)

4

1

9

2

1d20-10

3d6-2

(min 4, Sup)

Caractéristiques de Résistance

Encaissement (Constitution)

Rapidité (Réflexes)

Volonté (Sensibilité)

Résistance à la magie (en %)

6

3

4

Armes

[illegible]

Bouclier

Nom	Taille	Diff.	par.	Seg.	Sol.	Rob.	Protection passive	Magie	Comp.	Mouv.
de poing	p		8	1	6	20	main	30%	-1	

Compétences inductives

● Athlétisme (Souffle ou Agilité)	6	○ Escalade (Agilité)	5
○ Chercher (Perception)	1	○ Évaluation (Mémoire)	1
○ Comédie (Imagination)	1	○ S'Informer (Empathie ou Imagination)	1
○ Cordages (Force ou Analyse)	8	○ Orientation (Mémoire ou Perception)	1
○ Discrétion (Agilité)	1	○ Ouïe fine (Perception)	2
○ Dissimulation (Agilité)	1	● Présence (Imagination)	6
○ Entregent (Imagination)	1	○ Psychologie (Empathie)	0
● Équitation (Empathie ou Ego)	2	● Soins (Dextérité)	5
○ Équilibre (Agilité)	0	○ Survie (Tolérance+[Ego ou Empathie])	4
● Vigilance (Perception)	7	○ _____	_____

Compétences déductives

[illegible]

Épuisement (Souffle + 2)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



Armure portée

Besantine (Furtivité -2, Verbe 15%)

État physique selon les localisations et sous-localisations



Tête (1)

Points de vie / 17
Protection 2
Robustesse / 35

Œil gauche (1)
Œil droit (2)
Gorge/Nuque (3-4)
- Protection du col 2
- Robustesse du col 20

Poitrine (2)

Points de vie / 17
Protection 3
Robustesse / 80

Plexus (5-8)

Abdomen (3)

Points de vie / 17
Protection 3
Robustesse / 80

Hanche (4)

Points de vie / 17
Protection 3
Robustesse / 80

Parties génitales (9-10)
Aïne (11-12)

Bras gauche (5)

Points de vie / 17
Protection 2
Robustesse / 35

Main gauche (13-16)
- Protection du gant 2
- Robustesse du gant 10

Bras droit (6)

Points de vie / 17
Protection 2
Robustesse / 35

Main droite (17-20)
- Protection du gant 2
- Robustesse du gant 10

Jambe gauche (7)

Points de vie / 17
Protection 2
Robustesse / 35

Jambe droite (8)

Points de vie / 17
Protection 2
Robustesse / 35

Équipement



13 SO (sequins orgètes), 3 DO (deniers orgètes)

1 épée longue en acier nibelung, 1 dague, 1 bouclier de poing, 1 arbalète légère, 1 carquois de 20 carreaux
vêtements de cuir et de lin, besantine, cape à capuche

1 croix d'or en pendentif (aloi 15)