

Totem Animalis

Nom :	Origine sociale : Classe aisée		
Niveau d'études : Etudes moyennes (Ecole de Commerce)	Age : 28	Sexe : Femme	
Nationalité : Allemande	Initiative : d6		
Destin : 2	Totem :		
Corps : / 18 Blessures :			Regen : 1
Esprit : / 24 Traumas et folies :			Regen : 3

Attributs

Puissance : d4	Vigueur : d6	Adresse : d8	Sens : d6
Intellect : d8	Âme : d6	Volonté : d10	Empathie : d8

Atouts

Apparence : 4	Entourage : 2	Rang : 1	Influence :
Richesse : 3	Contact : 1	Renommée :	Personnel : 2

Compétences

Cercle Combat	Cercle Technique	Cercle Connaissance	Cercle Transport
Corps à corps : 1	Mouvements :	Médecine :	Dressage :
Mêlée :	Discretion : 2	Conn. Générales : 2	Conduite : 1
Armes de jets :	Sécurité :	Nouv. Tech. :	Orientation :
Armes à feu : 2	Artisanat :	Langues : 2	Pilotage :
Cercle Relation	Cercle Investigation	Cercle Magie	Maîtrises
Psychologie : 2	Protocole : 2	Chamanisme :	Relation (1)
Mensonge : 4	Enquête :	Conn. Occultes :	
Éloquence : 3	Fouille :	Sorcellerie : 4	
Coercition :	Vigilance : 1	Technomancie :	

Notes

	<p>Maîtrise</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 : relance un jet - 2 : double le résultat du dé - 3 : réussite automatique <p>Expérience</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compétence : niv + 1 - Nouv. Comp. : 2 - Atout : niv x 3 - Attribut : dé actuel x 2 - Maîtrise : 3 / 6 / 9 - Sorts : niveau x 4 - Pvr totémique : niveau x 10
--	--

Argent :	XP :
----------	------

Equipement

Armes de mêlés

Nom	Dégâts	Spé		Mod.

Armes à distance

Nom	Dégâts	Mun.	Portée	Spé	Mod.
Pistolet Beretta Px4 Storm	1d6 + 6	10	50m	Polymère, Puissant d4	0

Armures

Nom	Armure	Mod.	Nom	Armure	Mod.
Gilet Léviathan	10	0			

Divers

White Card
Smartphone Mastermind³

Magie

Seuils de réussite : 0 > 3 > 6 > 9 > 12 > 15

Corruption

Le niveau de Corruption débute à 2 :

- Aux niveaux 4 et 8, le Sorcier gagne un vice (modéré et majeur) à définir avec le MJ. Les vices modérés doivent être assouvis chaque mois et les vices majeurs chaque semaine.
 - A 10, le Sorcier est submergé par la Corruption et meurt dévoré par un Démon.
- Les vices assouvis rendent respectivement 5 et 10 points d'Esprit.

Ne pas apaiser son envie bloque la récupération des points d'Esprit.

Spécial : Source Vitale

Lorsqu'un Sorcier tue un être humain conscient, il gagne momentanément 5 points de Sorcellerie, utilisables pour lancer des sorts. Pour bénéficier des points de Sorcellerie, le Sorcier doit se trouver à moins de 5 mètres de la victime.

Corruption



