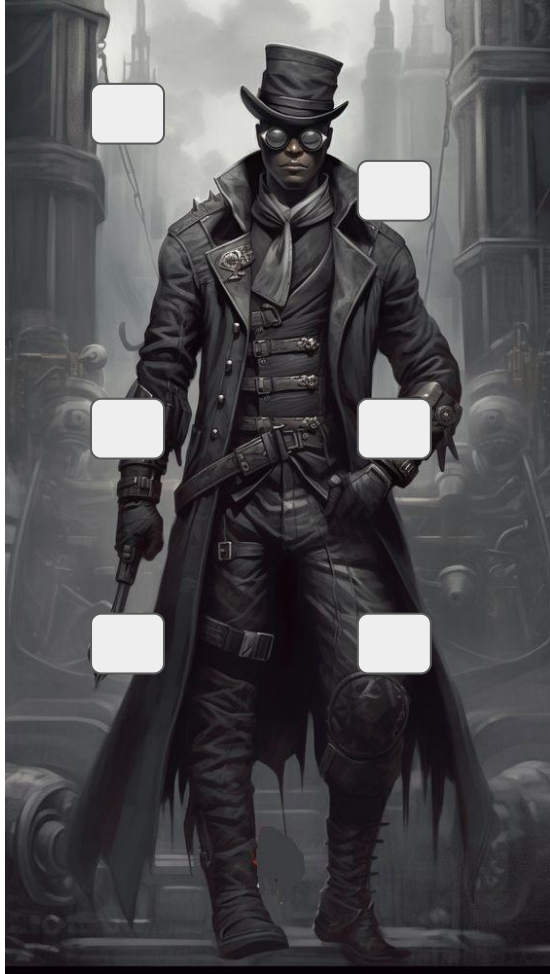


Nom : Allistair Mc Leed Âge : 38 ans Taille : 1m85 Quartier : New Cam

Classe Soc : Travailleur Sexe : M Poids : / Signe Astro :

Carrière : Eleccen (1) Prestation : 15%



Armes : Revolver 1D8+5, Aff Foudre [6 balles]

Vêtements : Tenue d'eleccen supérieur +3PA partout, qualité

Accessoires : Lunettes de protection +1PA tête

Rune : Foudre

PA :

Statistiques :

CC	CT	FOR	END	AGI	INT	FM	SOC
33	36	33	37	39	37	30	35

ACT	PB	BF	BE	MAG	PHO	PF	PD
1	13	3	3	25	1	2	2

Affinités :

Feu : E Eau : A Fou : A Vent : A terre : E
Gla : C Lum : A Teneb : D Etoile : B Pho : B

Inventaire (sac places) :

Compétences & Talents du personnages :

Esquive : Permet d'éviter une attaque en réussissant un test d'agilité.

Condensation de la foudre (FM/MG) : Le magicien se concentre et cumule les Phonons électrique environnant pour augmenter ses prochains dégâts de foudre d'1D4

Soins des animaux : Les Personnages qui possèdent cette Compétence sont habitués à s'occuper des animaux domestiques et de ferme. Ils ont connaissance des besoins de ceux-ci, de leur alimentation, de leur entretien et des exercices à leur faire faire. Ils savent aussi déceler tout symptôme de maladie ou de gêne.

Détection des émotions : Le personnage est capable de détecter les émotions qu'un personnage tente de cacher. Il gagne 5% dans ses tests liés à la psychologie.

Resistant à la torture : Les personnages ayant ce talent possèdent une force mentale innée pour résister à la torture et obtiennent un bonus de 10% dans tous les tests liés à ce genre de situations.

Adresse : Les Personnages adroits au tir sont naturellement de bons tireurs et gagnent un bonus de 10% à tous les Tests de Capacité de Tir.

Talents spéciaux:

Technologie : Avancé

Gains :

Avancé : +1 apprentissage

Dressage : Avancé

Gains :

Avancé : +5 apprentissage

Échecs : Intermédiaire

Gains :

Avancé : +6 apprentissage

Intermédiaire : +5 INT

Personnalité & Traits physiques :

Traits physique :

Yeux : Noirs

Cheveux : /

Trait particulier :

Personnalité, peurs & phobies :

Calme

Fils de fermier

Rune de Foudre :

Foudre :

Une foudre punitive s'abat sur l'ennemi.

Type : **Projectile Magique** | Dégâts : **1D6+Dz Mag** | Affinité : **Foudre**

Coup de colère :

Plusieurs foudres punitives s'abat sur tous les ennemis présents sur le champ de bataille. Si le sort est réussi à moins de 5% de réussite, le sort s'abattra autant sur les ennemis que les alliés. En cas d'échec total, le sort ne causera de dégâts qu'aux alliés

Type : **Projectile Magique** | Dégâts : **1D6+Dz Mag** | Affinité : **Foudre**

Tonnerre grandissant :

Un énorme tonnerre s'abat soudainement sur un ennemi

Type : **Projectile Magique** | Dégâts : **2D6+Dz Mag** | Affinité : **Foudre**

Orage enragé :

Un orage s'abat soudainement sur le champ de bataille et tous les ennemis. Si le sort est réussi à moins de 5% de réussite, le sort s'abattra autant sur les ennemis que les alliés. En cas d'échec total, le sort ne causera de dégâts qu'aux alliés

Type : **Projectile Magique** | Dégâts : **2D6+Dz Mag** | Affinité : **Foudre**