

Nom : Ezra Gray

Âge : 27 ans

Taille : 1m78

Quartier : Southwark

Classe Soc : Moyenne

Sexe : Masculin

Poids : 68kg

Signe Astro : Capricorne

Carrière : Flambeur (2)

Loyauté :

*Ezra Gray*



**Armes** : Poings américains en acier (BF+2)

**Vêtements** : Tenue 3 pièces.  
+2PA partout sauf tête  
Plastron léger +1PA torse

**Accessoires/objets** : Bourse en tissu, jeu de cartes.

**XP actuelle** :

**Argent actuel** :

*Statistiques* :

CC	CT	FOR	END	AGI	INT	FM	SOC
52	34	32	50	69	46	30	55

ACT	PB	BF	BE	SPI	PF	PD
2	15	3	5	23	1	1

## Compétences & Talents du personnages :

**Esquive :** Permet d'éviter une attaque en réussissant un test d'agilité. (Une fois par tour)

**Sens de la répartie :** Le Personnage a de la répartie, toujours prêt à amuser les gens ou à argumenter par des commentaires ou des observations pertinentes. Cette faculté lui permet aussi de se montrer charmant lorsqu'il le désire. Le personnage ment également plus facilement, donnant un malus de 10% aux personnages pour découvrir son mensonge.

**Yeux d'expert :** Avec ce talent, les Personnages savent reconnaître les matières et les contrefaçons d'un seul coup d'œil et obtiennent un bonus d'évaluation.

**Guerrier né :** Les guerriers nés ont un sens inné du combat et augmentent leur capacité de combat de base de 5% (CC&CT).

**Réflexe éclair :** Ces Personnages ont des réflexes naturellement rapides. Ils ont un avantage de 5% au score d'agilité de leur Profil de base.

**Chapardeur :** Les personnages possédant cette compétence peuvent tenter de voler un objet sur un ennemi lors d'une attaque.

**Coureur :** Les Personnages avec ce talent sont très lestes sur leurs jambes. Ils peuvent se déplacer de deux cases et prendre la retraite sans se faire attaquer par l'ennemi lors d'un combat.

**Déguisement subtil:** Les Personnages avec cette compétence comprennent l'art subtil du déguisement et ont plus de facilité à se faire passer pour n'importe qui. Cette compétence leur octroie un bonus +5% dans leur test pour se déguiser et baratiner.

## Personnalité :

### **Personnalité, peurs & phobies :**

**Enjôleur :** Les personnages enjôleurs aiment jouer de leur charme et remporteront souvent du succès dans cette démarche, surtout dans les démarches liées à l'amour.

**Rebelle :** Les personnages rebelles adorent combattre l'autorité et prennent beaucoup de plaisir à se révolter

## Talents spéciaux:

Athlétisme : INTERMÉDIAIRE

**Gains :**

Avancé : +1 jet apprentissage

Intermédiaire : Coureur

Erotisme : INTERMÉDIAIRE

**Gains :**

Avancé : +5 jet apprentissage

Intermédiaire : +6 base SOC

Déguisement : INTERMÉDIAIRE

**Gains :**

Avancé : +5 jet apprentissage

Intermédiaire : Déguisement subtil

Poterie : AVANCE

**Gains :**

Avancé : +4 jet apprentissage

## Traits physiques

**Traits physique :**

Yeux : Verrons

Cheveux : Bruns

Trait particulier :

### Actions Sociales

<b>Baratin</b>	<b>49</b>	Base+INT+SOC+SensRepartie+Rebelle+Carr+Deg.Subt   20+4+5+5+5+5+5
<b>Convaincre</b>	<b>39</b>	Base+INT+SOC+SensRepartie   20+4+5+10
<b>Intimidation</b>	<b>44</b>	Base+INT+SOC+Rebelle+Carr   20+4+5+10+5
<b>Persuader</b>	<b>29</b>	Base+INT+SOC   20+4+5
<b>Négociation</b>	<b>39</b>	Base+INT+SOC+SensRepartie   20+4+5+10
<b>Séduction</b>	<b>49</b>	Base+INT+SOC+SensRepartie+Enjoleur+Ero(I)   20+4+5+10+10

### Actions Sensorielles

<b>Bibliothèque</b>	<b>24</b>	Base+INT   20+4
<b>Discrétion</b>	<b>31</b>	Base+AGI+Carr   20+6+5
<b>Perception</b>	<b>34</b>	Base+INT+Yeuxd'Exp   20+4+10
<b>Psychologie</b>	<b>24</b>	Base+INT   20+4

<b>Bricolage</b>	<b>17</b>	Base+INT+Pot(A)   10+4+3
<b>Calligraphie</b>	<b>10</b>	Base   10
<b>Chant</b>	<b>50</b>	Voix   50
<b>Chasse</b>	<b>30</b>	END+AGI+INT+Yeuxd'Exp+Ref.Ecl+Cour   5+6+4+5+5+5
<b>Coiffure</b>	<b>15</b>	Base+Soc   10+5
<b>Confection</b>	<b>13</b>	Base+Pot(A)   10+3
<b>Cuisine</b>	<b>10</b>	Base   10
<b>Danse</b>	<b>21</b>	Base+AGI+Ref.Ecl   10+6+5
<b>Déguisement</b>	<b>55</b>	Base+SOC+SensRepartie+DéguisementSubtil+Déguis(I)   10+5+5+5+30
<b>Equitation</b>	<b>21</b>	Base+AGI+Ref.Ecl   10+6+5
<b>Escalade</b>	<b>29</b>	Base+FOR+END+AGI+Ref.Ecl   10+3+5+6+5
<b>Evaluation</b>	<b>24</b>	Base+INT+Yeuxd'Exp   10+4+10
<b>Jardinage</b>	<b>10</b>	Base   10
<b>Littérature</b>	<b>14</b>	Base+INT   10+4
<b>Maquillage</b>	<b>10</b>	Base   10
<b>Massage</b>	<b>25</b>	Base+INT+AGI+Enjoleur+Ero(I)   10+4+6+5
<b>Médecine</b>	<b>7</b>	FM+INT   3+4
<b>Musique</b>	<b>10</b>	Base   10
<b>Natation</b>	<b>5</b>	END   5
<b>Navigation</b>	<b>4</b>	INT   4
<b>Pistage</b>	<b>35</b>	Base+END+INT+AGI+Ref.Ecl+Cour   10+5+4+6+5+5
<b>Pêche</b>	<b>15</b>	Base+Ref.Ecl   10+5
<b>Représentation</b>		Base+INT+SOC   10
<b>Tactique</b>	<b>14</b>	Base+INT   10+4
<b>Technologie</b>	<b>4</b>	INT   4
<b>Sens Artistique</b>	<b>18</b>	Base+Yeuxd'Exp+Pot(A)   10+5+3
<b>Sens Spirituel</b>	<b>15</b>	Base+MG+FM   10+2+3
<b>Sport</b>	<b>44</b>	Base+FOR+END+AGI+Ref.Ecl+Cour+Athlé(I)+Carr   10+3+5+6+5+5+5+5
<b>Filouterie</b>	<b>81</b>	END+AGI+Vol(P)+Cour+Refl.Ecl+Rebelle+Carr   5+6+40+5+5+10+10