

Nom : Margaret

Âge : 27 ans

Taille : 1m60

Quartier : Whitechapel

Classe Soc : Basse

Sexe : F

Poids : 45kg

Signe Astro : Taureau

Carrière : Artiste de cirque

Loyauté :



Armes : Lame de rasoir dissimulée (BF+2);
dissimulée

Margaret - Jambes (AGI)

Vêtements : Tenue de ville basique +1PA
partout sauf tête

Corset renforcé - +1PA corps

Cape +1 PA partout

Accessoires/objets : Sac en toile ; Bourse

XP actuelle :

Argent actuel :

Statistiques :

CC	CT	FOR	END	AGI	INT	FM	SOC
37	38	36	34	40	41	34	23

ACT	PB	BF	BE	SPI	PF	PD
1	13	3	3	31	1	1

Compétences & Talents du personnages :

Acrobatie : Permet d'obtenir un modificateur de bonus lorsque le personnage tente des manœuvres périlleuses, nécessitant des acrobaties. En cas d'échec il est possible qu'il puisse recevoir des dégâts.

Esquive : Cette compétence permet au personnage d'obtenir une esquive avec un test d'AGI. Une seule par tour; ne compte pas comme une parade.

Détection des pièges : Cette compétence permet au personnage d'obtenir un bonus de +20% en perception lorsqu'un piège est présent.

Saut-arrière : Permet d'éviter une attaque tout en effectuant un retrait sur une case avec un test d'AGI.

Vif d'esprit : Les personnages ayant cette compétence ont un esprit logique et pensent très rapidement. Ce qui leur permet d'augmenter leur intelligence de 5%

Claustrophobie : Les personnages claustrophobes ne supportent pas d'être dans des endroits petits et étroits. Ils devront faire un test de FM à -20% pour ne pas s'évanouir d'une crise d'angoisse. S'ils sont enfermés, leur test est à -30%.

Personnalité & Traits physiques :

Traits physique :

Yeux : noisettes

Cheveux : Bruns bouclés

Trait particulier :

Personnalité, peurs & phobies :

Tournée vers la famille : Les personnes avec ce trait de caractère mettent un point d'honneur sur la protection de leurs familles et aime être entourés de ceux qu'ils aiment

Digne : Les Personnes dignes sont pleines d'honneur et font face à l'adversité la tête haute.

Talents spéciaux:

Acrobatie : PROFESSIONNEL

Gains :

Avancé : +1 jet apprentissage

Intermédiaire : Saut arrière

Professionnel : +3 base AGI

Danse : INTERMÉDIAIRE

Gains :

Avancé : +2 jet apprentissage

Intermédiaire : Esquive

Cuisine : AVANCE

Gains :

Avancé : +2 jet apprentissage

Notes :

Actions Sociales

Baratin	26	Base+INT+SOC+Vif d'Esp-Digne+Class 20+4+2+5-10+5
Convaincre	36	Base+INT+SOC+Vif d'Esp+Digne 20+4+2+5+5
Intimidation	26	Base+INT+SOC 20+4+2
Persuader	26	Base+INT+SOC 20+4+2
Négociation	31	Base+INT+SOC+Vif d'Esp+Class 20+4+2+5
Séduction	26	Base+INT+SOC 20+4+2

Actions Sensorielles

Bibliothèque	29	Base+INT+Vif d'Esp 20+4+5
Discrétion	24	Base+AGI 20+4
Perception	29	Base+INT+Vif d'Esp 20+4+5
Psychologie	29	Base+INT+Vif d'Esp 20+4+5

Bricolage	14	Base+INT 10+4
Calligraphie	10	Base 10
Chant	20	Voix 20
Chasse	11	END+AGI+INT 3+4+4
Coiffure	12	Base+Soc 10+2
Confection	10	Base 10
Cuisine	30	Base+Cuis(A) 10+20
Danse	54	Base+AGI+Acro+Danse(I)+Class 10+4+5+30+5
Déguisement	12	Base+SOC 10+2
Equitation	14	Base+AGI 10+4
Escalade	20	Base+FOR+END+AGI 10+3+3+4
Evaluation	14	Base+INT 10+4
Jardinage	13	Base+Cuis(A) 10+3
Littérature	14	Base+INT 10+4
Maquillage	10	Base 10
Massage	18	Base+INT+AGI 10+4+4
Médecine	12	FM+INT+Vif d'Esp 3+4+5
Musique	10	Base 10
Natation	3	END 3
Navigation	4	INT 4
Pistage	21	Base+END+INT+AGI 10+3+4+4
Pêche	10	Base 10
Représentation		Base+INT+SOC 10
Tactique	14	Base+INT+Vif d'Esp 10+4
Technologie	4	INT 4
Sens Artistique	15	Base+Danse(I) 10+5
Sens Spirituel	16	Base+SPIRIT+FM 10+3+3
Sport	43	Base+FOR+END+AGI+Carr+Acro+Acro(P)+Danse(I) 10+3+3+4+5+5+8+5