ILLUN
TERRES ET LÉGENDES

NOM Mesabel

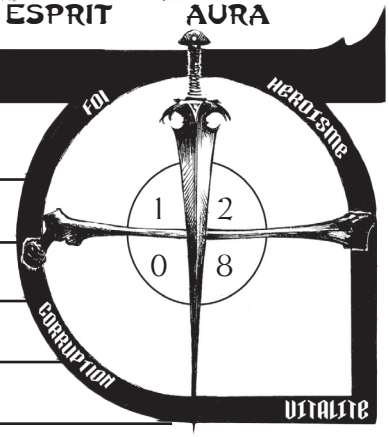
ORIGINES Cité-Etat d'Ongers - Né en 627 AFS
MILIEU Cité provinciale **ENVIRONNEMENT** Mer
LANGUES CONNUES Bas sethique, Haut sethique, Langue Antique, Oramite, Elementalis
RELIGION Elhims - L'Erudit **MOTIVATION** Connaissance

ATTRIBUTS

VIGUEUR	AGILITE	ESPRIT	AURA
0	0	2	2

CARRIÈRES

2	Erudit
2	Thaumaturge
1	Courtisan
1	Dirigeant



1	INITIATIVE
1	MELEE
-1	TIR
1	DEFENSE

PORTRAIT

AVANTAGES

- Discours facile - dB pour Diplomatie / Persuasion / ...
- Erudit - dB pour les recherches en Bibliothèque
- Connaissance (Magies) - dB pour ce domaine
- Fortuné - Voir Richesse

DÉSAVANTAGES

- Non Combattant - Carrières supp. / Combat réduit
- Agé - Repos quotidien obligatoire sinon dM Activités
- Curieux - dM pour NE PAS chercher réponses
- Dur d'oreille - dM pour perception auditive

ÉQUIPEMENT

ARMES

Nom	*Traits*	(Dgts) [Brise]
Bâton		(d6H) [___]
		(___) [___]
		(___) [___]
		(___) [___]
		(___) [___]

ARMURES

Nom	(Protection)
	(___)
	(___)

* OBJETS REMARQUABLES

BIENS DIVERS

- Vêtements
- Paquetage de voyage
- Carnet
- Sacoche d'Ecriture (Plumes, Encres, ...)
- Grimoire de Thaumaturgie
- Gourde d'hydromel ○○○○○
- Mule et harnachement

EXPERIENCE

0 POINTS

ENSEIGNEMENT	OBJECTIFS
	Accéder à un
	Enseignement
	thaumaturgique

RICHESSES

PRIVILEGES
Chaire Bib. Ongers

TRÉSOR 0

ACHATS ○○○

	❒	❒	☒	❒	❒
NIVEAU DE VIE	PAUVRE	COMMUN / 0	AISÉ / 1	RICHE / 2	TRES RICHE / 3
EQUIPEMENTS	SOMMAIRE	+ ORDINAIRE	+ INHABITUEL	+ EXCEPTIONNEL	+ RARE

MAGIES

RITUELS

CHAMAN. DRUIDE. PRETRE

Nom	Domaine / Cercle	PF	Détails	Obligatoires	Facultatifs
Requête à l'Esprit	Raisonnement / Mémoire / Savoir	1	1x/aventure - dB pour une action au choix dans la scène ou la suivante	S.R. + Décrire la requête / prière	

LEGENDE

Ablution ***Abl*** – Blessures ***Bl1 Bl2 Bl3*** – Catalyseur ***Fo*** – Cimetière ***Cim*** – Cimetière majeur ***CiM*** – Conjonction astrale ***CoAs*** – Connaissances spéciales ***Csp*** – Environnement favorable ***EnFv*** – Focalisateur permanent ***Fp2 Fp3*** – Graphismes ***Gr1 Gr2 Gr3*** – Heure propice ***HeP*** – Ingrédient exceptionnel ***IngEx*** – Ingrédient inhabituel ***IngIn*** – Ingrédient rare ***IngR*** – Jeûne ***Je*** – Ligne de vue sur la cible ***LdV*** – Méditations ***Med*** – Ostentation ***Ost1 Ost2 Ost3*** – Phase de Lonaris ***PhLo*** – Purification ***Ri*** – Rituel de groupe ***RiGr1 RiGr2 RiGr3*** – Sacrifice rituel ***SaR*** – Sacrifice ***Sc1 Sc2 Sc3*** – Sanctuaire ***Sct*** – Symbole de Pouvoir ***SP*** – Temple majeur ***TpM*** – Temple ***Tp*** – Temps d'incantation ***TI1 TI2 TI3*** – Tombe ***Tom***

SORTILEGES

NECROMANT. SORCIER. THAUMATURGE

Nom	Domaine / Cercle	PP	Détails	Obligatoires	Facultatifs
Bannissement	Ondine Inférieure	2	1 action / +1/2 PP par point de Force	S.P.	
Doigts de feu		1	flammèche sur doigt / Durée 1 scène	S.P.	
Ignition magique		5	Allume un feu conséquent sur combustible	S.P. + LdV	Ost1 + TI1 + IngIn + EnvFv + Doigts de Feu
Projectiles de Feu Elémentaire		5	Projectiles de feu / Portée 1 zone / 1d6 + ESPRIT / Ignore armure	S.P. + LdV	Ost2 + TI2 + IngEx + EnvFv + Doigts de Feu

Invocation des Ondines du Cercle Inférieur

PACTES

Type	*«Nourriture»*	Pouvoirs	Force	Services
Ondine Inférieure	Vins & Substances	Cf Fiche	6	○○○○○○[■]
				○○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○○

1 FOI

0 CORRUPTION

12 POUVOIR