

Nom : **Fallen (nom d'α)**

Notes : 46 ans

Il possède l'apparence d'un vieillard extrêmement usé, mais une fois ses pouvoirs recouverts, il est difficile d'en faire une description, calquez vous sur le personnage joueur qui incarne son fils ou sa fille, mais sans tomber dans la caricature, et en conservant des atouts de jeune père rebelle.

FOR	17	CON	18	TAI	15	PER	17
DEX	18	APP	15	INT	18	VOL	20
PV	17			Bonus D			1d3

COMPETENCES

Athlétisme	50	Enchantements	60
Acrobatie	20	Métamorphoses	80
Bagarre	40	Sortilèges	90
Baratin	70	Potions	70
Commandement	80	Duel magique	70
Discrétion	90	Vigilance	80
Empathie	65	Vol	60
Lancer	45	Esquive	50
Persuasion	85	Plus comp. vampiriques	
Survie	80		

SORTILEGES & POTIONS

Il possède presque tous les sortilèges de la liste, mais il utilisera plus particulièrement

Métamorphose (brume, chauve souris...)

Manier les ombres S

Imperium S

Protego S

Autorité S

Volucris E

Doloris S

Stupefix S

Expelliarmus S

...

Nom : **Joaquim DaNasty**

Notes : 535 ans

Son air mélancolique et ses cheveux blancs ne vous rappellent-ils pas un certain Alucard?

FOR	21	CON	19	TAI	14	PER	18
DEX	25	APP	19	INT	20	VOL	19
PV	17			Bonus D			1d6

COMPETENCES

Athlétisme	75	Enchantements	80
Acrobatie	85	Métamorphoses	90
Bagarre	80	Sortilèges	75
Baratin	20	Potions	60
Drague frime	30	Duel magique	80
Discrétion	95	Vigilance	75
Empathie	75	Vol	50
Lancer	70	Secourisme	50
Persuasion	80	Esquive	90
Survie	60	Plus comp. vampiriques	

SORTILEGES & POTIONS

Il possède presque tous les sortilèges de la liste, mais il utilisera plus particulièrement

Guérison E

Onde de choc M

Objets - vivants M

Protego S

Autorité S

Volucris E

Stupefix S

Petrificus totalus M

Double illusoire E

Expelliarmus S

Locomotor Mortis S

Effroi S

Nom : **Mages noirs**
 Notes : Ernest Shrimpton, Surina Wildowen et leurs acolytes
 Les Mages noirs connaissent la plupart des sorts que les PJ peuvent apprendre, mais

FOR 13 **CON** 10 **TAI** 14 **PER** 9
DEX 14 **APP** 13 **INT** 13 **VOL** 12
PV **Bonus D**

COMPETENCES

Athlétisme	40	Enchantements	90
Acrobatie	40	Métamorphoses	90
Bagarre	50	Sortilèges	90
Baratin	60	Potions	90
Commandement	40	Duel Magique	90
Discrétion	70	Vigilance	60
Empathie	30	Vol	50
Lancer	40	Esquive	50
Persuasion	60		
Survie	50		

SORTILEGES & POTIONS

Imperium S
 Protego S
 Autorité S
 Volucris E
 Doloris S
 Stupefix S
 Expelliarmus S

...

Nom : **Elèves**
 Notes : de 11 à 17 ans

FOR 8 à 16 **CON** 8 à 16 **TAI** 8 à 16 **PER** 8 à 16
DEX 8 à 16 **APP** 8 à 16 **INT** 8 à 16 **VOL** 8 à 16
PV 8 à 16 **Bonus D** 1D3

COMPETENCES

Athlétisme	10 à 70	Enchantements	10 à 70
Acrobatie	10 à 70	Métamorphoses	10 à 70
Bagarre	10 à 70	Sortilèges	10 à 70
Esquive	10 à 70	Potions	10 à 70
Lancer	10 à 70	Duel Magique	10 à 70

SORTILEGES & POTIONS (+15%)

En fonction de l'année d'études du PNJ

Nom : **Deventhra**

Notes : 1241 ans

La liche de Silvenère Carnédoris ressemble à un squelette décharné dont le regard dément se manifeste par deux pupilles rouges et luisantes dans le creux de ses orbites. Une odeur de mort émane de son corps embaumé. Sa robe de sorcier d'un autre temps est grisâtre et dépenaillée.

FOR	9	CON	5	TAI	17	PER	18
DEX	6	APP	-	INT	27	VOL	24
PV	11			Bonus D			-

Nom :

Notes :

FOR		CON		TAI		PER	
DEX		APP		INT		VOL	
PV				Bonus D			

COMPETENCES

Athlétisme	20	Enchantements	90
Acrobatie	10	Métamorphoses	80
Bagarre	25	Sortilèges	100
Baratin	95	Potions	95
Commandement	90	Duel Magique	110
Discrétion	80	Vigilance	80
Empathie	70	Vol	85
Lancer	30	Esquive	30
Persuasion	110		
Survie	30		

COMPETENCES

SORTILEGES & POTIONS

Negrum Pesti (S : 100)
Cadavri Ambulati (S : 100)
Le Passe-Ombre (E : 90)
Lierre-sangsue (M : 80)
Fétidimenta (S : 100)
Nuage Mortel (S : 100)
Imperium (S : 100)

SORTILEGES & POTIONS

Depuis que son horcruxe est détenu dans le corps de Fallen, Deventhra possède un malus de 20% à toutes ses actions.

Nom : **Lydia la Sylphe**

Notes :

La sylphe ressemble à une minuscule femme d'une grande beauté munie de deux ailes de papillon colorées. Lorsqu'elle vole, elle laisse une fine traînée de poudre scintillante multicolore derrière elle qui disparaît en vol.

FOR	2	CON	12	TAI	1	PER	16
DEX	28	APP	20	INT	15	VOL	17
PV	7			Bonus D			-

COMPETENCES

Athlétisme	65	Enchantements	80
Acrobatie	80	Métamorphoses	50
Bagarre	20	Sortilèges	30
Baratin	15	Potions	30
Commandement	5	Duel Magique	45
Discrétion	90	Vigilance	65
Empathie	70	Esquive	70
Lancer	5		
Persuasion	20		
Survie	70		

SORTILEGES & POTIONS

Nyctalopie

Discrétion

Pollen de Guérison

Chant du courage

Pressentiment de Danger Imminent
plus n'importe quel sort de niveau 1 à 4

Nom : **Ted le Kobold (et autres kobolds)**

Notes :

Etre de petite taille présentant des caractéristiques humaines et animales. Ils sont très attirés par la chair fraîche. Ted fait partie de la classe des Kobolds domestiques qui, bien que moins belliqueux, sont extrêmement têtus et ont beaucoup de similarités physiques avec les elfes de maison.

FOR	7	CON	11	TAI	3	PER	16
DEX	13	APP	-	INT	14	VOL	17
PV	7			Bonus D			-

COMPETENCES

Griffes (1D2)	30%	Lancer	30%
Morsure (1D3)	40%	Triche	80%
Athlétisme	60%	Enchantements	40%
Acrobatie	50%	Métamorphoses	75%
Bagarre	20%	Sortilèges	70%
Esquive	40%	Potions	30%
Discrétion	50%	Duel Magique	20%
Fouille	60%		
Vigilance	55%		
Baratin	85%		

SORTILEGES & POTIONS

Ted sait utiliser la plupart des sorts de sorciers jusqu'à la quatrième année il n'utilise pas de baguette ni ne prononce d'incantations.

La ruse est son arme de prédilection.

Fou-rire (S) 70%

Crache-Limace (S) 70%

Personne en animal (M) 75%

Objet en animal (M) 75%

Immobilisation (M) 75%

Création d'objets (M) 75%

Invisibilité mineure (M) 75%

Langue de plomb (S) 70%

Enflure (M) 75%

etc.