



# Green Crow

Naine

ATTRIBUTS		
CON	4	MAGIE 9(10)
RAP	4	
FOR	4	
CHA	6	
INT	6	INIT. 5+ 1D6
VOL	6	
REA	5	

MONITEUR DE CONDITION		
<b>MENTAL</b> +1 AU SR -1 A L'INIT. L +2 AU SR -2 A L'INIT. M +3 AU SR -3 A L'INIT. G EVANOUÏ Les dégâts deviennent physique F	<b>PHYSIQUE</b> L M G F COMA	<b>SURPLUS</b> +1 AU SR -1 A L'INIT. +2 AU SR -2 A L'INIT. +3 AU SR -3 A L'INIT. LE NOMBRE TOTAL DE CASES EST EGAL AU SCORE NATUREL DE CONSTITUTION. GRISEZ LES CASES SUPPLEMENTAIRES

KARMA
RESERVE 4
TOTAL

COMPETENCES ACTIVES	
Invocation	7
Sorcellerie	7
Athlétisme	5
Pistolet	4
Combat à mains nues	5
Furtivité	5
Moto	4
Orientation	5

COMPETENCES CONNAISSANCES	
Sioux	5
Anglais	5
Magie	6
Tactique commando	4
Sioux ancien	6
Cinéma	4

RESERVE DE DES	
Réserve de combat	8
Réserve de magie	7
ARMURE – EQUIPEMENT	
Armure	
Armure	
Armure	
Armure	
EFFETS SPECIAUX	

ARMEMENT													
Nom	Type	Mode/Alg	PC	PM	PL	PE	Mun	Type	Poids	Diss.	Lég.	Divers	Dég.

**Conception de la magie :** Shaman

**Totem :** Raton Laveur

**Modificateurs totémiques :** +2 dés pour les sorts de manipulation et l'invocation des esprits de la cité  
-1 dé pour les sorts de combats

ESPRITS				FOCUS & FETICHES		INITIATION	
Esprit	Nom	Puis.	Serv.	Focus : -soutien 5 armure -soutien 4 visée -esprit 3		Grade actuel : 3	Métamagie : Orientation Bouclier Nettoyage

GRIMOIRE								
Sort	Pui	Sphère	Type	Seuil	Drain	Portée	Durée	Divers
Visée augmentée	4	détection	mana	6	2M	toucher	soutenu	
Le seuil pour tirer est réduit de un tous les deux succès max -2								
Contrôle des pensées	6	manip	mana	V	4G	LDV	soutenu	
Permet de contrôler les actions et les pensées d'une cible								
Soin	4	soin	mana			toucher	permanent	
Seuil : 10-essence ; drain 3(niveau de blessure de la cible)								
Augmentez réaction	5	soin	mana	R	3S	toucher	soutenu	
+1 tous les deux succès, max +5								
Invisibilité étendue	5	Illusion in	phys	4	3M	toucher	soutenu	
Aux êtres vivants et au systèmes électroniques								
Silence	4	Illusion in	phys	4	3G	LDV	soutenu	
Lances flammes	6	manip	phys	4	4(n+1)	LDV	permanent	
Eclair mana	6	combat	mana	V	3(n)	LDV	permanent	
Armure	5	manip	phys	6	4M	Toucher	soutenu	
Doigts télékinésiques	4	manip	phys	6	4M	LDV	soutenu	

**Aspect :** Green Crow est une naine d'environ 1m35, pour sa race elle est relativement fluette. Elle est aussi très belle. Ses cheveux sont coiffés en longue dreadlocks qui lui arrive jusqu'au bas du dos. On ne peut déterminer précisément de quelle type ethnique elle vient. Son visage est beau mais assez peu commun. Sa teinte de peau est sombre, entre le bronze et le café au lait.

**Signes particuliers :** Elle porte un corbeau vert tatoué sur l'intérieure de l'avant bras droit.

**Psychologie :** Green Crow aime ce qui brille, tout ce qui brille, et comme une pie voleuse ce qui brille elle le prend. Entre un objet en or mais terni et une bague en strass, elle préférerait le strass car ça brille plus. Elle ne supporte pas non plus que l'on maltraite Mère Nature.

### **Ce qu'elle pense des autres en se réveillant :**

**Black Arrow :** C'est le chef, il faut lui obéir sinon il se fâche, c'est un bon chef mais il a tendance à être un peu trop autoritaire.

**Blue Shark :** Il te semble que tu dois avoir des atomes crochu avec lui, il te semble qu'il doit posséder quelques pouvoirs magiques.

**Pink Dog:** C'est un troll doux. Il est un peu comme un grand ours en peluche, cependant lorsqu'il faut se battre il est là.

**Grey Falcon :** Il a un défaut très charmant, il croit sincèrement que la race elfique est supérieure, à part ça il est très compétent.

## **Description des sorts**

Visée augmentée 4 : permet de diminuer le seuil requis pour viser, le sort est lancé contre une difficulté de 6, tous les deux succès permettent de diminuer le seuil de tir de -1 (max -2).

Contrôle des pensées 6 : permet de contrôler les pensées (et donc les actions) d'une cible, le seuil est la volonté de la cible, elle peut résister avec sa volonté. Dès que le magicien veut faire exécuter une action à la cible alors que ça va contre sa volonté profonde, un nouveau test de volonté de la cible est autorisé.

Soin 4 : Permet de soigner quatre cases de dégâts physique, le seuil est égale à 10-essence de la cible, le code de dégâts du drain est égale au blessure de la cible.

Augmentez réaction 5 : Permet d'augmenter la réaction, le seuil est égale à la réaction actuelle. Tous les deux succès un +1 en réaction est appliqué (max +5).

Invisibilité étendu 5 : Permet de se rendre invisible aux être vivants et aux matériels électroniques, le seuil est de 4.

Lances Flammes 6 : permet de faire partir un jet de flammes vers sa cible, le seuil est de quatre, le code de dégât est choisi par le lanceur.

Eclair mana 6 : permet de faire des dégâts étourdissants à une cible, le code de dégâts est déterminé par le lanceur.

Armure 5 : Cree une armure de protection 5/5, le seuil est de 6.

Silence 4 : Cree une zone de silence dans laquelle les sons sont étouffés.

Doigt télékinésiques : permet de manipuler des objets à distance, la difficulté des jets de dés éventuels est majorés de 2

## **Techniques Méta magiques**

Green Crow est une initiée grade 4.

Bouclier : c'est une variante avancée de protection magique, le magicien peut décider de placer, ils sont placés pour le tour, des dés de sa réserve de magie et de sorcellerie pour protéger des personnes dans son champ de vision. Elle peut protéger une personne par grade d'initiation, en plus d'elle-même. Chaque dé accordé donne en plus un succès automatique (max grade d'initiation) au test de résistance magique éventuel. Par exemple si Green Crow assigne 4 dés pour protéger Pink Dog, Black Arrow et elle-même, chaque personnage à quatre dés pour se protéger des sorts et a quatre succès automatiques lors de ce test.

Orientation : Lorsque Green Crow lance ses sorts en psalmodiant en sioux ancien, elle peut effectuer un jet d'orientation de difficulté 4. Tous les deux succès peut servir comme un succès sur le test de sorcellerie ou de drain. Elle peut aussi effectuer un jet à la difficulté du sort, chaque succès enlève un malus (-1), de dégâts ou autre, qu'elle pourrait subir.

Nettoyage : Permet de nettoyer l'espace astral s'il a été Sali par un meurtre ou s'il a été pollué.

**Descriptions des focus :** Tu sens qu'ils te manquent mais tu ne les trouves pas.

- Focus d'esprit : une bague en or avec des brillants (en diamant) qui forment un pentacle.
- Focus de soutien du sort Visée : une paire de lunette en platine et acier mêlé avec des incrustations en or sur les branches.
- Focus de soutien du sort Armure : une broche pour retenir ses dreadlocks, elle est en forme de petit bouclier, elle est constituée d'acier et d'argent, le mot armure est inscrit en sioux ancien en incrustation d'orichalque.