

ERWAN FONTAINE - MAGE ORIGAMISTE

SURNOM *L'homme papier*

JOUEUR

EXPÉRIENCE

12

PTS DE SANTÉ

FORCE

DEXTÉRITÉ

INTELLIGENCE

MÉMOIRE

VOLONTÉ

CHARISME

2

3

3

3

4

2

MÉTIER

Artiste peintre

3

Spé

sculpture

1

Spé

histoire de l'art

1

Spé

VOIE ÉTRANGE

Mage

2

Spé

Origami magique

2

Spé

Altération de la réalité

1

Spé

Altération de la réalité

Spé

Spé

HOBBIE

Boxe française

2

Spé

jeu de jambe

1



PROTECTIONS



ARMES



EQUIPEMENT



carnet de notes infinies ()*

substances récréatives

vanne Volkswagen décoré

SECRETS & MANIGANCES



- Les mages, à force d'utiliser et d'user le tissu du réel, semblent faire l'objet d'une aversion de la réalité à leur rencontre. Quand ils approchent des objets technologiques ou des appareils mécaniques, ils ont tendance à tomber en panne. Les disquettes s'effacent régulièrement à leur toucher, les téléphones grésillent, les disjoncteurs s'offusquent de leur présence.



Initiative : (DEX ou INT) + 1 carte

Jets : CARACTERISTIQUE + Compétence + 1 carte

- FACILE = 5
- NORMAL = 10
- DIFFICILE = 12

- TRÈS DIFFICILE = 15
- QUASI IMPOSSIBLE = 20



HISTORIQUE DU PERSONNAGE :



Fils d'une longue lignée de mages d'étude, il est éloigné des standards des siens et voulu un temps échapper à la magie. Il a voyagé en Europe dans sa jeunesse, comme portraitiste et peintre de rue. Culpabilisé par ses parents, il intègre le cursus magique à ses 17 ans pour quatre années qui lui paraissent une éternité.

Encouragé par l'un de ses maîtres, il investit sa fièvre créatrice dans les origamis et la transposition de son art dans le réel.

Après quelques années de bohème et de vie d'artiste, il commençait à perdre l'inspiration et à se lasser de la vie de misère.

Il décide alors de trouver une encre alchimique disparue depuis des siècles et pousse la porte d'une agence de l'étrange. Sans argent, il travaille depuis là-bas en attendant une piste sérieuse...

NOTES :

Origami magique :

Rang 1 : Vous pouvez animer une feuille de papier A5 (15 × 21

cm) pour une durée de une carte minute, vous pouvez voir au travers de ses yeux, planer dans les airs, passer sous une porte et observer,...

Rang 2 : Vous animez une feuille de papier A4 (21 × 29,7 cm) pour une durée de 1 carte minute. Sous forme d'arme ou de monstre de papier, les arêtes des feuilles sont tranchantes comme un rasoir. Les formes monstrueuses ont une intelligence très basique et ne comprennent pas les actions complexes. Elles ont comme statistique 2 partout et 2 combat. Certaines formes donnent des bonus de spécialité (grimper, se cacher, ...).

Altération de la réalité : vous dessinez sur un support ou dans les airs une altération du réel.

Rang 1 : Transformer un petit objet en un objet proche (par exemple, une liasse de feuilles en billets de banque, un vêtement sans marque en copie grand luxe, un couteau en plastique en lame affûtée,...). Ouvrir ou fermer un objet dans votre champ de vision proche (une fenêtre, une porte, un petit coffre). L'effet s'estompe en 1 carte minutes.

EFFETS DÉCLENCHÉS / OBJETS FÉTICHES

Carnet de notes sans fin

(objet fétiche) : dès qu'il est impliqué dans une scène, il procure une carte en avantage.

Spécial : les feuilles ne s'épuisent jamais.

Effet déclenché : sur un 7 lors de la création d'un Origami, celui-ci obtient une durée de vie d'une journée.



AFFAIRES CLASSÉES