

Nom : **Hamamélis OSBOURNE**

Notes : 12 ans

Cette enfant de 12 ans aux cheveux d'un blond extrêmement pâle et aux grands yeux verts, n'hésite pas à utiliser tous ses charmes pour tromper les ennemis de sa famille. Elle fonctionne beaucoup par l'affectif et se révélera la plus apte à communiquer avec les PJ.

FOR	(10) 6	CON	(12) 8	TAI	(9) 5	PER	17
DEX	12	APP	18	INT	15	WL	14
LU	7			Bonus D	0		

COMPÉTENCES

Athlétisme	50	Enchantements	30
Baratin	80	Métamorphoses	25
Déguisement	60	Sortilèges	35
Discretion	65	Potions	40
Séduction (drague)	80	Duel Magique	20
Empathie	80		
Persuasion	85		
Vigilance	60		

SORTILÈGES & POTIONS (+15%)

Caméléon (Proteus) n4, discrétion + 60 - M/P 25%
Fou rire (Rictusempra) n3, actions -60 - S/P 35%
Langue de plomb (Lingae Mortis) n2, -80 en magie - S/P 35%
Allégresse (Félicitas) n2, la cible ne peut s'inquiéter - E/P 30%
Annulation (finite Incantatum) n2, E/S 30%
Déplacement (Mobili "nom") n2 télékinésie. VOL x 5kg - E/OPVA 30%
Désarmement (Expelliarmus) n2 opp VOL/VOL - S/P 35%
Révélation (Aparecium) n1 Opp niv/niv - E/O 30%
Jus d'oignon (Lacrimo) n1 -20 vision - S/P 35%

Nom : **Jusquiam OSBOURNE**

Notes : 13 ans

Assez grand, pour son age, ce garçon maigrelet aux cheveux courts et ébourrifés, possède un regard implacable. Pas très causeur, il utilise facilement en plus des sortilèges, le combat à mains nues. Il est particulièrement attaché à Hamamélis qu'il défendra à tout prix.

FOR	(14) 11	CON	(15) 12	TAI	(16) 13	PER	12
DEX	14	APP	13	INT	14	WL	18
LU	13			Bonus D	0		

COMPÉTENCES

Athlétisme	85	Enchantements	62
Acrobatie	60	Métamorphoses	60
Bagarre	50	Sortilèges	50
Discretion	60	Potions	22
Esquive	60	Duel Magique	30
Lancer	45		
Survie	45		
Tour de passe-passe	45		
Vigilance	60		

SORTILÈGES & POTIONS (+15%)

Têtenbulle n4 anaérobie 1d3h - E/P 62%
Double illusoire n3 POU x 5m, victime peut résister - E/PA 62%
Repousse-moldus (Alius alienatio) n3 - E/P 62%
Crache-limace (Cochlea exspuere) n3, -50% magie, CONx3 effort - S/P 50%
Annuler invocation ("nom" evanesco) n3, Opp VOL/VOL - M/AOV 60%
Bloque-jambe (Locomotor Mortis) n2 - S/P 50%
Enflure (Corpus Facerio) n2 -40 actions - M/P 60%
Anorexie (Macer Facerio) n2 - M/P 60%
Cafardage n2 faire suivre à la trace - S/P 50%
Patte d'araignée (Aranais) n2 + 80 en escalade - E/P 62%
Patte de chat (Caute) n2 + 30 en discrétion - E/P 62%

