

# Mephisto

*Aspectus*

Occupation Dilettant Origine Lorgol Sexe Masculin Age  
Taille 1m31 / Taille -1 Poids 36 Kg Mouvement 2 Points de Vie 41

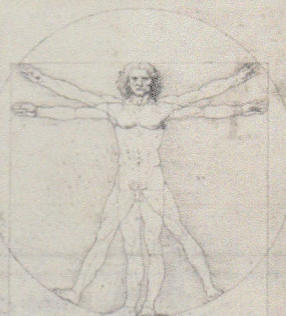
*Natura*

Caractéristiques principales Flamme 3 Flamme Noire 1

Méfie-toi  
des Ombres  
Méfie-toi  
du Masque  
Défends ta flamme  
à tout prix

## Sanctus

Ame 2 Ame Noire 0  
Bonus d'Ame +2  
Charisme 5  
Créativité 6



## Spiritus

Esprit 2 Esprit Noire 0  
Bonus d'esprit +2  
Intelligence 9  
Volonté 9

## Caractéristiques Secondaires

Melée 8  
Tir 9  
Bonus de dommage +0  
Points d'Héroïsme  
Points de vie 41  
Seuil de Bl grave 13  
Seuil de Bl critique 20  
Charge maximum 66  
Demi-charge 33  
Charge quotidienne 16  
Art 5  
Emprise 9

## Peines de Ténèbres

Points de Ténèbres 0  
Noirceur 0

## Peines de Perfidie

Points de Perfidie 5

## Corpus

Corps 2 Corps Noire 0  
Bonus de corps +2  
Agilité 10 Force 5  
Perception 8 Résistance 6

## Saisonin

Funambulisme  
Petite chasse

## Flamme

Insensibilité  
Flamme du danseur

## Avantages

Sommeil léger  
Sait danser, Double Obéissance  
Réflexe éclair  
Réseau d'espion (Lorgol)  
Célèbre

## Défauts

Faible pour les belles choses  
Peur des étendues d'eau  
Disciple  
Gemma volée

## Compétences

### Epreuves (-3):

Fouet 4, Arbalète 5, Athlétisme 5,  
Equitation 1, Escalade 6, Esquive 7  
Vigilance 2/6.

### Maraude (-3)

Acrobatie 8, Camouflage 5, Chasse  
(danseur) 8, Déguisement 1,  
Discretion 6, Fouille 1, Intrigue 1,  
Passe-passe 5, Poison 1, Serrurerie 5

### Société (-3)

Baratin 2, Diplomatie 1, Eloquence 2,  
Bas quartier 2, Orphèvre 3.

### Savoir (impossible)

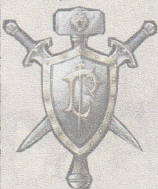
Alphabet Armigarde 5, Alphabet  
Cryptin 5, Langue Urgemand 5,  
Saison Printemps 5.

### Occulte (impossible)

Connaissance des danseurs 9  
Cryptogramme 1, Résonance  
éclipsiste 8

"Ce n'est pas tant votre odeur qui m'incommode, mais la perspective de devoir  
deviser avec vous toute la soirée sans espoir d'y entendre un once d'esprit.  
Heureusement, la mère nature, dans sa bonté vous a bien faite, soulageant votre  
ego et les misérables créatures devant qui vous vous affiché."

# Actio



Initiative: 18+3 Agi+ Esquive: 17

Armure

Type:

Protection:

Malus:

| Armes    | Init | Att | Def | DomBD | Portée |
|----------|------|-----|-----|-------|--------|
| Arbalète | 23+3 | 15  | 11  | 0     | 40m    |
| Fouet    | 17+3 | 13  | 0   | +4    | 3 m    |

## Artefacts

Nom

Description

Pouvoir

Durée Activation

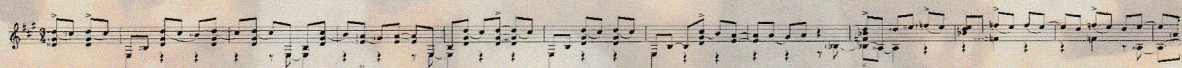


## Équipement

Besace  
Grappin  
Poivre  
Outil de crochetage  
Coupe verre  
Cages vides /2  
Bottes  
Cape et capuchon  
Ceinture  
Chaussure de ville

## Histoire et contact





# Chorégraphe d'Emprise

Emprise 9 Voie Eclipsiste

Résonance 8

Connaissance Danseur 9

Potentiel d'Emprise 17+bonus d'emp Potentiel Intuitif 15+ bonus d'emprise

## Crépuscule

**BONUS D'EMPRISE**  
+6

**ENDURANCE**  
4

**EMPATHIE**  
5

**CHARACTERISTIQUES**  
Discret  
Surdoué

**EMBOUVER**  
180

| nom                       | seuil | danse | durée  | description                                  |
|---------------------------|-------|-------|--------|----------------------------------------------|
| Foudre.....               | -3    | 5tr   | inst   | dégats 25+10xMR, esquivé possible            |
| Projectile magique.....   | -3    | 2tr   | inst   | dégats (MRx5)+10, pas d'esquivé              |
| Combustion spontanée      | 2     | 3tr   | inst   | combustion avec syncope en 2tr               |
| Illusion Vraie.....       | 2     | 2min  | 30 min | illusion avec animée et dégats réels         |
| Prison Magique.....       | 2     | 2tr   | 1h     | seul la magie peu briser cette prison        |
| Invisibilité.....         | 2     | 3tr   | 10 min | personnel ou autre, dès contact, dissipation |
| Réurrection eclipsiste... | 2     | 1 min | perm   | mort<1 mois, amnésie complète, sans capacité |

## Meluzine

**BONUS D'EMPRISE**  
+3

**ENDURANCE**  
3

**EMPATHIE**  
5

**CHARACTERISTIQUES**

**EMBOUVER**  
160

| nom                         | seuil | danse | durée | description                                     |
|-----------------------------|-------|-------|-------|-------------------------------------------------|
| Alarme magique.....         | -5    | 30min | 1 sem | détecte un être vivant et envoie un flash.      |
| Foudre.....                 | 0     | 5tr   | inst  | dégats 25+10xMR, esquivé possible.              |
| Projectile magique.....     | 0     | 2tr   | inst  | dégats (MRx5)+10, pas d'esquivé.                |
| Sommeil.....                | 0     | 2min  | 1h    | sommeil profond, brutal au contact.             |
| Trompe l'oeil.....          | 0     | 6h    | 1 sem | 100m de rayon, illusion parfaite.               |
| Aveugler.....               | -5    | 2tr   | 5tr   | -10 aux actions, la personne a les yeux fermés. |
| Voir à travers les murs.... | -10   | 1tr   | 1 min | voir à travers les murs                         |

## Kalidune

**BONUS D'EMPRISE**  
+3

**ENDURANCE**  
6

**EMPATHIE**  
5

**CHARACTERISTIQUES**

**EMBOUVER**  
120

| nom                     | seuil | danse | durée | description                                  |
|-------------------------|-------|-------|-------|----------------------------------------------|
| Guerison majeur.....    | 5     | 5min  | inst  | lèsions et pts de vie récupérés.             |
| Projectile magique..... | 0     | 2tr   | inst  | dégats (MRx5)+10, pas d'esquivé.             |
| Clairvoyance.....       | 5     | 2tr   | inst  | dégats (MRx5)+10, pas d'esquivé.             |
| Bouclier magique.....   | -1/4  | 1tr   | 5tr   | bloque tout projectiles, même magique        |
| Pas touche.....         | -1/4  | 3tr   | 1h    | sphère impénétrable de 5m de rayon.          |
| Filature.....           | 0     | 2tr   | MRx1j | fait luire les traces de pas et tout contact |
| Danse des batons.....   | 0     | 1tr   | 5 min | malus 10 sur l'attaque d'adversaire          |

## Arsemeil

**BONUS D'EMPRISE**  
+4

**ENDURANCE**  
4

**EMPATHIE**  
7

**CHARACTERISTIQUES**

**EMBOUVER**  
70

| nom                         | seuil | danse | durée  | description                                               |
|-----------------------------|-------|-------|--------|-----------------------------------------------------------|
| Dénonciation.....           | -9    | 2tr   | 1 min  | oriente le regard des autres vers un point.               |
| Botte de vitesse.....       | 0     | 2tr   | 30 min | augm le mvt à MV+MR/2.                                    |
| Corde d'étincelle.....      | 0     | 5tr   | 5min   | oriente une corde indestructible et va s'accrocher.       |
| Pattes de velours.....      | -9    | 2tr   | 5min   | MR/2 en bonus de discrétion.                              |
| Lecture sur les lèvres..... | -4    | 3tr   | 5min   | lis même sans voir les lèvres, au regard, malus 10 vigila |

Particularité: toujours invisible avec un malus de -2 déjà pris en compte.

## Malasin

**BONUS D'EMPRISE**  
+4

**ENDURANCE**  
4

**EMPATHIE**  
5

**CHARACTERISTIQUES**

**EMBOUVER**  
90

| nom                        | seuil | danse | durée   | description                                      |
|----------------------------|-------|-------|---------|--------------------------------------------------|
| Surveillance.....          | -6    | 5tr   | 5j      | entends et voit une pièce de 100m²               |
| Brouillard soporifique.... | 4     | 5tr   | inst    | endort une zone de MRx3 de rayon (sphère).       |
| Forme éthérée.....         | 4     | 5tr   | MRx5min | insensible au monde autour.                      |
| Silence!.....              | -11   | 2tr   | 5tr     | impose le silence, efficace contre la geste      |
| Monture fantôme.....       | -6    | 10tr  | 1h      | monture non agressive qui disparaît brutalement. |

## Filazur

**BONUS D'EMPRISE**  
+3

**ENDURANCE**  
3

**EMPATHIE**  
4

**CHARACTERISTIQUES**

**EMBOUVER**  
150

| nom                      | seuil | danse | durée | description                                       |
|--------------------------|-------|-------|-------|---------------------------------------------------|
| Cercle de guérison.....  | -1    | 5min  | inst  | MR+10 pvd sur 5m de rayon                         |
| Soins au Danseur.....    | -10   | 1tr   | inst  | 5+MR pvd au Danseur                               |
| Guérison absolue.....    | 5     | 5tr   | inst  | guérit toute affliction même les séquelles        |
| Sanctification.....      | 5     | 1h    | 3j    | sur 100m², Damné (Fl>1) jet Vol Dif20 pour entrer |
| Soulager une malédiction | 5     | 1h    | inst  | annule un jet d'emprise même ancien               |
| Rubans d'étincelle.....  | -5    | 1tr   | 5tr   | entrave -3 par rubans / 5 rubans en tout          |

Sur les tuiles fragiles des hauteurs de Langel  
La chasse est ouverte aux danseurs blessés  
Où en grès des toitures, courent, dansent chahutent et s'envolent

