

# BENGISKHAN, MAGE DE COMBAT PYROMANE



**PRÉSENTATION**  
*Bengiskhan est un mage humain un peu cinglé, le genre de gars qui fonce en mode tête brûlée. Il n'a pas peur d'aller au combat, alors qu'en fait il n'est ni un troll blindé ni un samouraï des rues chromé à mort. Mais le Mojo est avec lui et même s'il n'a aucune défense naturelle, la magie et la chance ont toujours été de son côté... jusqu'à ce qu'il se brûle les ailes. Oh, il aime le Combat Urbain et il est aussi un peu pyromane sur les bords. Mais juste un peu...*

**CITATIONS**  
 « Let's burn !!! »  
 « Boule de feu dans ta face !!! »  
 « Allez, on fonce !!! »  
 « Oh ? Ah merde... »

**MOTS CLÉS**  
 HUMAIN  
 MAGE DE COMBAT  
 PYROMANE  
 TÊTE BRÛLÉE  
 COMBAT URBAIN

**SPÉCIALITÉS**

- Combat CàC
- Combat Tir
- Résistance
- Infiltration
- Social
- Technologie
- Véhicules
- Soins
- Matrice
- Magie

**MÉTATYPE : HUMAIN**

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	♣TOUT	ESS	MAGIE
4	4	4	3	6	5	3	3	5	6	6

**ATTRIBUTS**

TRAITS	Concentration accrue 1	12 pts	Hostilité des esprits de l'eau	-12 pts
	Esprit mentor Tueur de dragons	10 pts	Style distinctif (Tatouage au visage)	-6 pts
	(Remise ♣tout 1 : influence et sorts de combat)		Sinner (Citoyen français)	-8 pts

**COMPÉTENCES**

COMP. ACTIVÉS	Armes à feu	3	Influence	3 ♣
	Astral	3	Perception [oreillette : bonus auditif]	1 [+1]
	Combat rapproché (armes tranchantes)	3 (+2)	Sorcellerie	6
	Conjuration	4		
CONNAISSANCES	Stratégie unités tactiques		Combat urbain	
	Théorie magique			
LANGUES	Français		Natif	
	Anglais		Spécialiste	

**ÉQUIPEMENT**

EQUIPEMENT	Lentilles de contact (capacité 3)		Matériaux pour loge médecine puissance 6	
	- Compensation anti flash		Réactifs magiques x 12	
	- Interface visuelle		Focus de maintien de sort de détection puissance 5 (permet de soutenir Sens du combat ou Détection des ennemis)	
	- Vision nocturne			
	Écouteurs (capacité 1)			
	- Amplification auditive [+1 dé]			
ARMES	MODÈLE	VD	SO	MUNITIONS, ACCESSOIRES & MODIF.
	Ceska Black Scorpion (PM)	3P	13/12/11	Explosives: 350 (3 chargeurs sup), visée laser, compensateur de recul pneumatique
	Katana	4P	13	
ARMURES	Veste pare-balles	SD +4	(résistance au feu 2)	

**SOCIAL**

CARTE SIN	IDENTITÉ(S)	INDICE	PERMIS	INDICE	STYLE DE VIE	NUYENS
	Véritable identité	Sinner			Bas (1 mois)	2 200 €
	Fausse identité	4				
CONTACTS	IDENTITÉ	RÉSEAU	LOYAUTÉ	UTILISATION		
	Marchande de talisman	3	3	Infos magie, contacts sup, matos magique		
	Joueur de Combat Urbain	3	3	Infos combats urbains, contacts sup, matos combat		
	Mage corporatiste (Wuxing)	3	2	Infos magie & corpo (Wuxing), contacts sup (Wuxing)		
	Fixer	3	2	Infos, contacts sup, matos, boulots et argent		

**MAGIE**

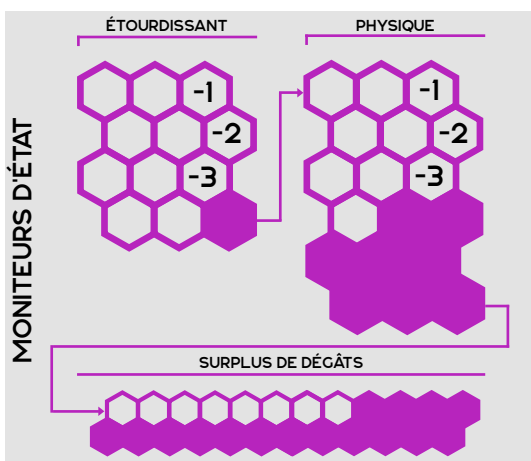
SORTS	PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DESCRIPTION
COMBAT	Eclair mana	Ldv	M	I	4 Dommages P - Direct
	Sphère de feu	Ldv	P	I	6 Dommages P & feu - Indirect - Zone - État enflammé
	Trait de feu	Ldv	P	I	5 Dommages P & feu - Indirect - Etat enflammé
DÉTECTION	Détection des ennemis	Contact	M	M	3 Détecte les intentions hostiles à (magie + succès) mètres
	Sens du combat	Contact	M	M	5 +1 dé / succès : réserve de défense et test de surprise
SANTÉ	Soin	Contact	P	P	3 Test (5 - Ess) : soigne succès cases
MANIPULATION	Armure	Contact	P	M	4 +1 au Score Défensif / succès

**INIT.**

SITUATION	JET D'INITIATIVE	ACTIONS		
	SCORE	DÉS	MAJEURES	MINIEURES
Physique	7	+ 1 d6	1	2
Astrale	8	+ 2 d6	1	3

**DÉFENSE**

SCORE DÉFENSIF	8	(+1 / succès du sort armure)
SE DÉFENDRE	7	BLOQUER 10 (+2)
	(+1/succès sens du combat)	ESQUIVER 7
		ÉVITER 4
RÉSISTER : DÉGÂTS	4	RÉSISTER : DRAIN 11



**CRÉATION DU PERSONNAGE - RÉSUMÉ**

PRIORITÉS					KARMA				
MÉTATYPE	ATTRIBUTS	COMPÉTENCES	MAGIE/RÉSONANCE	RESSOURCES	ATTRIBUTS	COMPÉTENCES	NUYENS	SORTS / FOCUS	TRAITS
C	A	B	D	E	O	O	19	35	-4