

Rêve de Dragon

Nom **Phillibert le Rafiné**
 Heure de naissance **Château Dormant Beauté** 15
 Sexe **M** Cheveux **noirs** Taille **173**
 Age **20** Yeux **gris** Poids **72 1/4**
 Signes distinctifs:

Taille 11 **Volonté** 10
Apparence 12 **Intellect** 9
Constitution 9 **Empathie** 11
Force 9 **Rêve** 10
Agilité 15 **Chance** 12
Dextérité 15 *Mêlée* 12
Vue 12 *Tir* 13.5
Ouïe 12 *Lancer* 11
Odorat/Goût 8 *Dérobée* 12

Combat	Niv.	xp	Init.	Dom.	m/t/l
Main Gauche (dague)	3	120	9	1	m
Arc	3	140	9	1	l
					m
					m
					m
					m
					m
					m
					m
					m
Corps à corps	3	60	9		m
Dague	3	60	9	1	m
Esquive	3	60			m
		80			

Compétence Générales (-4)

Bricolage		
Chant	0	60
Course	3	120
Cuisine		
Danse	3	120
Dessin	0	60
Discrétion	3	120
Escalade	3	120
Saut	3	120
Séduction		
Vigilance	3	120

Compétences Particulières (-8)

Charpenterie		
Comédie	-4	40
Commerce		
Équitation	0	100
Maçonnerie		
Musique	0	100
Pickpocket	0	100
Survie: Cité	3	160
Extérieur	0	100
Désert		
Forêt		
Glace		
Marais		
Montagne		
Sous-sols	0	100
Travestissement	3	160

Compétences Spécialisées (-11)

Acrobatie	3	175
Chirurgie		
Jeu	-4	55
Jonglerie	-4	55
Maroquinerie		
Métallurgie		
Natation		
Navigation		
Orfèvrerie	-4	55
Serrurerie	0	115

Connaissances (-11)

Alchimie	-1	100
Astrologie		
Botanique	-8	15
Écriture	0	115
Légende	-4	55
Médecine	-6	35
Zoologie		

Draconic (-11) comp. sort

Oniros
 Hypnos
 Narcos
 Thanatos

	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59	
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	
2	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93	
3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110	
3	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127	
4	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	
4	8	17	25	34	42	51	59	68	76	85	93	102	110	119	127	136	144	
4	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	
4	9	19	28	38	47	57	66	76	85	95	104	114	123	133	142	152	161	
5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	

Vie 10 Endurance 20 +dom 4 Sust. 4 Caract 160
 Seuil constit. 4 Enc. 4 Malus armure Comp 2995
 Sorts 0

Dague (4x), Arc long, Carquois (10 flèches)
 Braies en soie noire
 Chemise en soie noire
 Chausses en peau noire (dans le sac)
 Veste en satin noire brodée d'or
 Cape en feutre noire doublée rouge (réversible)
 Bottes hautes en cuir rouge
 Bourse: 6 pièces d'argent
 Étui: 6 fioles de "mauvèze", pinceau, matériel de préparation
 Sac à dos: corde, grappin, caltrops (6x).
 Bague en forme de lion, contient une dose de "sucre de Xotel"
 Chapeau de feutre avec une plume (et outils de crochetage)

Rêve de Dragon

Nom

Phillibert le Rafiné

Phillibert, originaire de la cité d'Urbapolis, est le cadet d'une famille aristocratique. Vu ses capacités limitées pour les études et la culture, il fut envoyé à l'école des jeunes hommes de bonne famille, dans la section pratique. Il y a appris le difficile métier qui consiste à organiser accidents de chasse ainsi que les décès aussi malheureux que soudains des ennemis de son clan. Si Phillibert aimait beaucoup l'esprit de franche camaraderie de l'école, la dimension stratégique lui a toujours échappé. Malgré cela, il se prépara pour son travail de diplômé, qui devait faire de lui un gentilhomme d'Urbapolis patenté. L'examen pratique se passa mal: il se laissa séduire par la fille de la victime, tua le père de celle-ci (gratuitement) et se retrouva laissé pour mort, drogué, un manche de couteau protubérant douloureusement de son dos, dans un égout de la ville. Vu son succès, il décida qu'il était temps pour lui d'entreprendre le voyage.

Phillibert se présente comme un gentilhomme de bonne famille passionné par le voyage, et curieux de découvrir le rêve. Il vend souvent ses talents d'écrivain public. Il répugne à tuer gratuitement, après tout un assassinat sans commission est un crime (les lois d'Urbapolis sont assez laxistes en ce qui concerne les opérations de promotion politique). Phillibert profite du voyage pour découvrir les choses qui étaient rares à l'académie: la bonne chair, les femmes. Ces dernières ont tendance à régulièrement mettre Phillibert dans de mauvais draps, mais il a appris à s'habiller rapidement et s'enfuir discrètement à travers une fenêtre. Phillibert porte une ou deux pièces de vêtement très voyantes pour que les gens se souviennent de celles-ci et non pas de son apparence.

Phillibert possède une dose de "mauvèze", et une dose de "sucre de Xotel". La première est un venin de lame, elle ne fait effet que sur une blessure légère ou plus. Le sucre de Xotel est un poisson ingestif qui a la forme d'une poudre blanche légèrement moussante.

Expressions

Ce plat à l'air délicieux, honneur aux dames.

Vous voudriez que je l'occise gratuitement?

D'après les symptômes, je dirais une morsure de vipère...

Où est passé mon chapeau?

Bien sûr que je visais le genou, pour qui me prenez vous?

Maintenant que j'y pense, je n'ai jamais tiré de gibier pendant une partie de chasse...