

Nom : Borjas Hol'ya

Carrière :

Pays d'origine : Cité de Griff

24 ans

1m85

Yeux noirs

Statut : Initié rg. 2

Augure : pierre

Cheveux bruns

85 kg



FOR Force	6	RES Résistance	4	PHY Physique	4
---------------------	---	--------------------------	---	------------------------	---

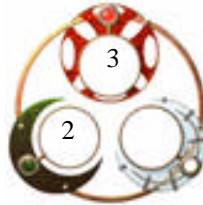
INT Intelligence	6	VOL Volonté	7	MEN Mental	6
----------------------------	---	-----------------------	---	----------------------	---

COO Coordination	5	PER Perception	5	MAN Manuel	3
----------------------------	---	--------------------------	---	----------------------	---

Pré Présence	4	EMP Empathie	6	SOC Social	5
------------------------	---	------------------------	---	----------------------	---

MAI Maîtrise	3	CHA Chance	5	INI Initiative	3	XP Expérience	
------------------------	---	----------------------	---	--------------------------	---	-------------------------	--

○○○○○
○○○○○



○○○○○
○○○○○

Blessures	Malus	Domages	Cases Blessures
Egratignure	-	01-10	○○○
Légère	- 1	11-20	○○
Grave	- 3	21-30	○○
Fatale	- 5	31-40	○
Mort		41+	○



Compétences

Nom	Attr	Groupe	Score	bonus	Total
➤ Armes articulées	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes contondantes	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes de choc	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes de jet	Phy	Com	—	+	—
● Armes doubles	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes d'hast	Phy	Com	—	+	—
➤ Armes tranchantes	Phy	Com	6	0	6
➤ Bouclier	Phy	Com	—	+	—
➤ Corps à Corps	Phy	Com	—	+	—
➤ _____	Phy	Com	—	+	—
➤ _____	Phy	Com	—	+	—
➤ _____	Phy	Com	—	+	—
➤ Acrobatie	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Athlétisme	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Equitation	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Escalade	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Esquive	Phy	Mouv	6	0	6
➤ Natation	Phy	Mouv	—	+	—
➤ _____	Phy	Mouv	—	+	—
➤ _____	Phy	Mouv	—	+	—
➤ _____	Phy	Mouv	—	+	—
➤ Castes	Men	Théo	4	0	4
☑ Conn. Magie	Men	Théo	5	0	5
➤ Conn. Animaux	Men	Théo	—	+	—
● Conn. Dragons	Men	Théo	—	+	—
● Géographie	Men	Théo	—	+	—
● Histoire	Men	Théo	—	+	—
● Lois	Men	Théo	—	+	—
● Orientation	Men	Théo	—	+	—
➤ Stratégie	Men	Théo	—	+	—
➤ _____	Men	Théo	—	+	—
➤ _____	Men	Théo	—	+	—
➤ _____	Men	Théo	—	+	—
● Alchimie (TH x 2)	Men	Prat	—	+	—
● Astrologie (TH x 2)	Men	Prat	—	+	—
● Cartographie	Men	Prat	—	+	—
➤ Estimation	Men	Prat	5	0	5
● Herboristerie	Men	Prat	—	+	—
● Lire & Ecrire	Men	Prat	5	0	5
● Matières premières	Men	Prat	—	+	—
● Médecine (TH + 5)	Men	Prat	—	+	—
➤ Premiers Soins	Men	Prat	2	0	2
● Survie	Men	Prat	—	+	—
● Survie	Men	Prat	—	+	—
● Vie en Cité	Men	Prat	—	+	—
➤ _____	Men	Prat	—	+	—
➤ _____	Men	Prat	—	+	—
➤ _____	Men	Prat	—	+	—

Compétences

Nom	Attr	Groupe	Score	bonus	Total
● Armes de Siège (TH + 5)	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Artisanat	Man	Tech	—	+	—
● Contrefaçon	Man	Tech	—	+	—
➤ Discrétion	Man	Tech	—	+	—
● Pièges	Man	Tech	—	+	—
➤ Pister	Man	Tech	—	+	—
➤ _____	Man	Tech	—	+	—
➤ _____	Man	Tech	—	+	—
➤ _____	Man	Tech	—	+	—
● Armes à projectile	Man	Mani	—	+	—
➤ Attelages	Man	Mani	—	+	—
➤ Déguisement	Man	Mani	—	+	—
➤ Déverrouillage	Man	Mani	—	+	—
➤ Don Artistique	Man	Mani	—	+	—
➤ Don Artistique	Man	Mani	—	+	—
● Faire les poches	Man	Mani	—	+	—
➤ Jeu	Man	Mani	—	+	—
➤ Jongler	Man	Mani	—	+	—
➤ _____	Man	Mani	—	+	—
➤ _____	Man	Mani	—	+	—
➤ _____	Man	Mani	—	+	—
➤ Baratin	Soc	Com	6	2 *	8
● Conte	Soc	Com	—	+	—
➤ Eloquence	Soc	Com	—	+	—
● Marchandage	Soc	Com	—	+	—
➤ Psychologie	Soc	Com	5	2 *	7
➤ _____	Soc	Com	—	+	—
➤ _____	Soc	Com	—	+	—
➤ _____	Soc	Com	—	+	—
➤ Art de la scène (Chant)	Soc	Influ	8	0	8
➤ Art de la scène	Soc	Influ	—	+	—
➤ Art de la scène	Soc	Influ	—	+	—
● Commandement	Soc	Influ	—	+	—
➤ Diplomatie	Soc	Influ	—	+	—
● Dressage	Soc	Influ	—	+	—
➤ Intimidation	Soc	Influ	—	+	—
➤ Séduction	Soc	Influ	5	5 *	10
➤ _____	Soc	Influ	—	+	—
➤ _____	Soc	Influ	—	+	—
➤ _____	Soc	Influ	—	+	—
➤ _____	Soc	Influ	—	+	—
➤ _____	Soc	Influ	—	+	—
➤ _____	Soc	Influ	—	+	—
➤ _____	Soc	Influ	—	+	—

Les compétences marquées d'un ➤ sont accessibles à tous. ☑ signifie que la compétence est réservée à la Caste du personnage, alors que ● signifie qu'elle est réservée à une autre Caste donc il faut doubler le nombre de points d'expérience pour la faire évoluer.


Arme	Initiative	Bonus toucher	Domages	Actions	Usure	Portée	Notes
Cimeterre	+1 / -1		F+13+1d				

Bouclier	Score	Protec

Armure	Protection	Malus	Usure
Cuir clouté	6		

Avantages		Désavantages	
Magie naturelle (4)	Base de 2 dans une sphère de magie et un sort de niveau 1 gratuit de cette sphère.	Déviance (2)	Cupidité prononcée.
Charme	Tous les jets basés sur la relationnel bénéficient d'un bonus de 2 et ceux de séduction d'un bonus de 5	Maladie (3)	Tous les 1D10 jours Borjas est pris de terribles migraines entraînant un malus de -3 pour 1D10 heures.

Bénéfices	Techniques	Privilèges
Lecture des matrices et déchiffrement des bracelets de mage	La matière : pour chaque sphère développée (métal et pierre), Borjas peut créer une fois par jour un petit volume d'élément qu'elle pourra ensuite façonner ou utiliser à sa guise.	Style : Permet de lancer un sort de manière non conventionnelle, en employant des postures, des clés ou des termes inédits. Le personnage peut remplacer des postures par d'autres, des chants ou des cris par d'autres sons, des runes par d'autres ou encore utiliser des clés matérielles différentes. Il n'est pas possible de remplacer des clés matérielles par une posture ou un chant par un geste simple. Le mage peut facilement être reconnu s'il utilise son art (+1 renommée)
Reconnaissance d'un sort lancé par un autre mage en réussissant un jet de Men + Int vs 15. Si sort utilise la sphère privilégiée (métal) alors jet de Men + Int vs 10	L'esprit : Chaque jour, Borjas dispose de 2NR gratuits qu'elle peut utiliser pour augmenter les effets de n'importe quel sort. Les NR sont utilisables indépendamment ou ensemble. S'ils ne sont pas dépensés, ils sont perdus.	

Sur soi	Ceinture à poches	Equipement Sacoche	Bourse	Animaux
2 bracelets de mages 1 cape légère Armure de cuir clouté Bottes rigides Gants de cuirs Ceintures à poches	1 runes diverses en fer 1 limaille de fer 1 rune de lenteur en bois 1 rune de l'infini en chitine de la limaille de fer 1 rune du sommeil 1 briquet à amadou	1 couverture 1 tente Vêtements de rechange Outre d'eau (2l) ½ ration 3 parchemins	Dragon : Dracs d'Or : Dracs d'Argent : 8 Dracs de Bronze : 14 Dracs de Fer : 20 <div>Autres richesses</div>	

Renommée			
L'empire de solyr		La principauté de la marne	
Kern		Griff (citoyen / mage)	2 / 3
Kar		Kali	
Les marches alysées		L'empire nésora	
La forêt de solor		La pomyrie	
Les terres de galys		Jaspor	
Le royaume des fleurs		Ysmir	
La forêt mère		L'empire zül	



Interdits
La loi de la prudence
La loi du partage

[illegible]

Lien draconique		
Nom :	Type :	Niveau :
Faveurs N°1		
Faveurs N°2		
Faveurs N°3		
Faveurs N°4		
Faveurs N°5		

Histoire de Borjas

Borjas a 24 ans et aime à croire que pas une seule femme ne peut lui résister. En effet, son charme naturel, sa maîtrise de la magie avec un style particulier et sa facilité à communiquer lui permet d'avoir cette prétention. D'une chance insolente avec les maris jaloux, il parvient à s'en faire de bons amis, le temps pour lui de trouver un autre cœur à conquérir.



Il aurait aimé être un voyageur et apprendre des contes afin d'élargir ses horizons, mais voilà, on ne peut pas être constamment sur les routes et être riche ! L'argent. Voilà ce qui fait tourner le monde (outre la magie et la volonté de Moryagorn bien sûr). Borjas aime par dessus tout, les piécettes, qu'il aime compter et recompter. Son amour pour l'argent dépasse de loin son attrait pour la gente féminine et la magie. Ainsi il cherchera à s'attirer les yeux doux d'une femme riche (ou dont le mari l'est), la séduit grâce à son baratin mais aussi grâce à sa renommée de mage.

Borjas n'aime pas combattre, ce n'est que depuis qu'il est un inspiré de Telrùnia qu'il a acquis une certaine connaissance du maniement de l'épée. Cela fait maintenant près de cinq ans qu'il parcourt Kor avec sa compagnie à la recherche de sa destinée, de jolies femmes et surtout d'argent !

Borjas est le premier fils de Sirgaï, un protecteur assez zélé, et de Julia une chanteuse. Son frère, Ghen, est parti à Ankar pour devenir le plus grand des gladiateurs.

Sirgaï l'a inscrit à l'université de magie alors qu'il n'avait que 8 ans. A cet âge là, il est vrai que la magie l'attirait beaucoup et ce à cause de sa tante qui avait une telle manière d'en parler qu'il avait l'impression que TOUT était réalisable du moment que l'on était un mage. Ses premières années d'études lui ont été très profitables mais dès qu'il s'est mis à traîner un peu avec son oncle, il a commencé à négliger son apprentissage. Il aurait bien aimé être un commerçant mais gérer des stocks, faire la comptabilité faire face à la concurrence, tout cela lui semblait bien trop pénible.

Borjas est calme, charmeur, pacifiste et surtout cupide. Son père étant souvent absent à cause de son travail et sa mère étant pour le moins volage, il a plus été élevé par son oncle Firdel qui tout au plus dix ans de plus que lui. Firdel a transmis son savoir de roublard à Borjas, mais surtout sa cupidité. Ses deux là étaient inséparables jusqu'au jour où Firdel a dû « s'absenter » de Griff pour une durée encore indéterminée. Borjas a aussi beaucoup hérité de sa mère. En effet, il se dégage de Borjas un charme qui, malgré un physique assez commun, l'aide à faire chavirer plus d'un cœur. Il a aussi un certain talent naturel pour chanter.

Sa cupidité a souvent poussé Borjas à se mettre dans des situations pour le moins délicates. Quand les mots ne peuvent réparer ses fautes, il laisse le soin à son cimeterre de parler pour lui. Plutôt maladroit, Borjas avoue qu'il doit souvent sa survie à sa chance. Son style de combat est plutôt grossier et cela lui a valu de sévères défaites. Depuis qu'il parcourt Kor avec sa compagnie d'Inspirés, dont il en est l'archiviste, Borjas essaie d'améliorer son style de combat car il a remarqué que les créatures sauvages étaient complètement insensibles à son charme et son baratin...