

Nom :

Yves

Joueur : sylvain

race	alignement
Humain	CN
sexe	Age
Homme	15
Taille	poids
170	68
yeux	peau
cheveux	classe
Divinité	
Lucrine	

Caractéristique	SCORE	MODIF	SCORE temporaire	MODIF temporaire
FOR	9	-1	9	-1
DEX	15	2	15	2
CON	14	2	14	2
INT	16	3	14	2
SAG	8	-1	8	-1
CHA	15	2	15	2

18 Dakrel'mor

Jet de sauvegarde	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. DE CARAC.	MOD. MAGIQUE	MOD. TEMPORAIRES
réflexes	3 0	1	2		
vigueur	2 0	0	2		
volonté	1 0	2	-1		

PV max	17	Déplacement	9	Résistance à la magie	
---------------	----	--------------------	---	------------------------------	--

CA	12 = 10	armure	bouclier	Dex	taille	Armure naturelle	parade	divers
-----------	---------	--------	----------	-----	--------	------------------	--------	--------

Pris au dépourvu	10	Attaque de contact	
-------------------------	----	---------------------------	--

BONUS D'ATTAQUE DE MÉLÉE	1 =	Bonus attaque	Mod. de force	Mod. de taille	divers
		2	-1		

BONUS D'ATTAQUE À DISTANCE	4 =	Bonus attaque	Mod. de Dex	Mod. de taille	divers
		2	2		

initiative	6 =	Mod. de dex	divers	Bonus de base à l'attaque	2
		2	4		

FACULTÉS SPÉCIALES / PROUESSES

Méticuleux	+2 estimation/décryptage	
Sens initiative	+4 initiative	
Maitrise dague		
Maitrise arbalète légère		
écriture parchemins profanes		

Nom de la compétence	Key ability	Skill modifier	Ability modifier	Rank	Misc modifier	Critiques & Fumble
----------------------	-------------	----------------	------------------	------	---------------	--------------------

	Acrobaties	DEX*	2	= 2	+	0	+	
X	Art de la magie	INT	6	= 2	+	4	+	X
X	Artisanat (taxidermiste)	INT	3	= 2	+	1	+	
	Artisanat ()	INT	2	= 2	+		+	
	Artisanat ()	INT	2	= 2	+		+	
X	Bluff	CHA	4	= 2	+	2	+	
	Concentration	CON	4	= 2	+	2	+	
	Connaissance	INT	2	= 2	+	0	+	
	Connaissance (noblesse)	INT	2	= 2	+		+	X
	Connaissance (créatures)	INT	2	= 2	+		+	X
X	Contrefaçon	INT	1	= 0	+	1	+	
	Crochetage	DEX	2	= 2	+	0	+	
X	Décryptage	INT	3	= 0	+	1	+	2
	Déguisement	CHA	2	= 2	+		+	
	Déplacement silencieux	DEX*	2	= 2	+		+	
	Désamorçage/Sabotage	INT	0	= 0	+		+	
X	Détection	SAG	0	= -1	+	1	+	X
X	Diplomatie	CHA	2	= 2	+		+	X
	Discrétion	DEX*	2	= 2	+		+	X
	Dressage	CHA	2	= 2	+		+	
	Equilibre	DEX*	2	= 2	+		+	
	Equitation	DEX	2	= 2	+		+	
	Escalade	FOR*	-1	= -1	+		+	
X	Escamotage	DEX*	2	= 2	+		+	
X	Estimation	INT	3	= 0	+	1	+	2
	Evasion	DEX*	2	= 2	+		+	
X	Fouille	INT	1	= 0	+	1	+	X
	Intimidation	CHA	2	= 2	+		+	
	Maîtrise des cordes	DEX	2	= 2	+		+	
	Natation	FOR*	-1	= -1	+		+	X
	Perception auditive	SAG	-1	= -1	+		+	
	Premiers secours	SAG	-1	= -1	+		+	X
X	Profession commerçant	SAG	1	= -1	+	2	+	X
	Profession	SAG	-1	= -1	+		+	
X	Psychologie	SAG	-1	= -1	+		+	
X	Renseignements	CHA	3	= 2	+	1	+	
	Représentation (<i>Flûtiau</i>)	CHA	2	= 2	+		+	X
	Représentation ()	CHA	2	= 2	+		+	
	Saut	FOR*	-1	= -1	+		+	
	Survie	SAG	-1	= -1	+		+	
	Utilisation d'objets magiques	CHA	3	= 2	+	1	+	X

Corps à corps (bonus de force aux dégâts = -1)

Attaque	Portée	Type	Bonus au touché	Bonus arme	Dégâts	Critique	Notes
Couteau	3m	perfo/tranchant	1		1D4	19/20	
			1				
			1				

A distance

Attaque	Portée	Type	Bonus au touché	Bonus arme	Dégâts	Critique	Notes																					
Arbalète légère	24m	perfo	4		1D8	19/20	Plus d'arme																					
Munitions	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td> </tr> </table>							X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X								
			4																									
Munitions	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>																											

Magie = 6 OBJET = 3 Intel = 2

Fatigue = D6 - (intel) + niv sort

Sort	Portée	Niveau	DD ≥	DD parchemin	Nombres Parchemin	Fatigue D6+	Modif au sort	Notes
Coup au but	/	1	6	-4		-1	3	
Hébétement	7,5	0	4	-6		-2	3	Cible ≤4DV /durée 1 round
Manipulation à distance	9	0	4	-6		-2	0	
Détection magie		0	4	-6		-2	3	Durée 10 rounds

Attaques spéciales / sorts / objets / notes

Manipulation à distance (**Portée** 7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (DD≥3 - niv 0) (déplacer l'objet de 4,50 mètres au maximum par action de mouvement) (**Durée** : concentration)

Attaque sournoise : - cible sans bonus de Dex +1D6 de dégât - contact ou distance < à 9m

Points de vie

-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Points de dégâts temporaires

-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

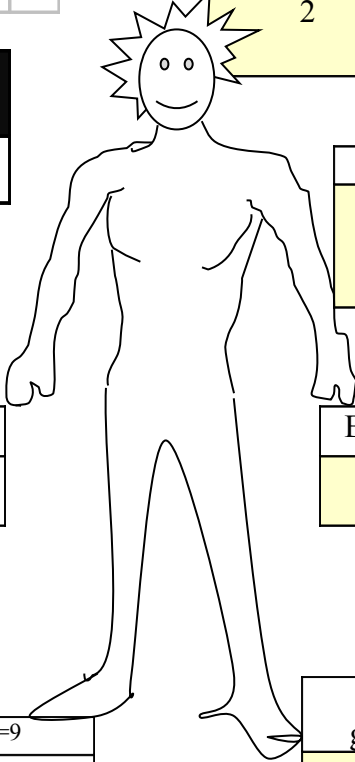
Points de Destin

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

CA sans armure	CA avec armure	CA au dépourvu
12		10

Corps entier
6

Bras droit	D10=5-6
X	-1 attaque



Tête	D10=1
2	-2 tous JS -2 concentration, détection et perception auditive

Torse	D10=2-4
	-2 natation, escalade, équilibre, équitation et saut

Bras gauche	D10=7-8
	-1 attaque

Jambe Droite	D10=9
	-3m déplacement -1 CA

Jambe gauche	D10=10
2	-3m déplacement -1 CA

Objet/Équipement

 Nbre Poids
l'unité Poids Modif

NOTES

ÉQUIPÉ

ÉTUI À PARCHEMINS

0,2

Manipulation à distance	1		0,05			
Résistance	1		0,05			
Le rendez-vous tendre d'un ami			0		La magie me permettra de retrouver celui qui l'a écrit	

corps

Manteau à capuche			1,2			X
Gilet			0,2			X
Chemise			0,1			X
Haut-de-chausse en laine			0,4			X
Bottes en cuir			0,5			X
Outre d'eau (pleine)			2		2L	

Butin entreposé
Auberge Temdrir

Tête Ettercap dans sac en jute	1	10	7			
Fourrure Ours	1	10	10			

Prêt à Dorane

Collier grigri			0,1		magique	
Collier grigri	2	0,1	0,2		Magie rouge	
Anneau pierre orange			0,1		Magie verte	
Statuette en bronze de Lumina			5,5		0,45m	

Objet/Équipement

Nbre Poids l'unité Poids Modif

NOTES

ÉQUIPÉ

SAC EN BANDOULIÈRE

0,5

Objet/Équipement	Nbre	Poids l'unité	Poids	Modif	NOTES	ÉQUIPÉ
ÉTUI À PARCHEMINS						
Plume - encre - feuille			1		Nombre feuille 1	
Fil aiguille			0			
Bague en Or			0,1		Assemblé Abélius- novice	
Flutiau			0,1			
Substance collante			0,5		3 application durée 1 xur	
Fiole de soins jaune			0,5			
ration	3	0,5	1,5			
Bague magique + coffret			0,21		Magie bleu	
Peau de loups gris	1		2			
Bassine en argent			8			
Cruche en argent			4			
Malachite verte	2	0,1	0,2			
Peigne à cheveux en or			0,06		Finement ouvragé	
Aiguïère			2		Aiguïère fine	
Flasque d'huile vide			0,5			
Fiole vide			0,05		Pris au cadavre momifié d'un nain	
2 rubans			0		Ils étaient entre armes et fourreau	

Ceinture

Objet/Équipement	Nbre	Poids l'unité	Poids	Modif	NOTES	ÉQUIPÉ
Dague			1			
Dague de la double chance			0,4			X
Carquois			0,5			X
Baguette			0,3		Projectile magique	X
Bourse de ceinture			0,1			X
sabots	37	0,01	0,37			
sabotins	3	0,01	0,03			

Autre

Objet/Équipement	Nbre	Poids l'unité	Poids	Modif	NOTES	ÉQUIPÉ

Bourse

37 sabot 3 sabotins

Caisse commune : 0 sabots

poids = (nombre de pièce/100)kg

Poids Total

28,62

Encombrement

	léger	15kg
X	Intermédiaire	30kg
	Lourd	45kg

Points
apprentissage

25

Points
expérience

1259

Prochain
niveau

6000

Dépense des points d'apprentissage

NIVEAU 3

-7p écriture de parchemins

-3p coup au but

Tableau de chasse

Orcs des forêts

Harpie

Bébé ogre

Eltercap

Léopard

Keldin et Darik

Ours noir

Séide magicienne

Abeilles géantes

Araignée géante

La créature

Loups gris

