

Baleog

Acidburn



FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE magicien elfe chaotique neutre Thor
 CLASSE 5 M 142 ans masculin 1,56m 50kg noir blanc
 NIVEAU CATÉGORIE DE TAILLE ÂGE SEXE TAILLE POIDS YEUX CHEVEUX

CARACTÉRISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPORAIRE	MODIF. TEMPORAIRE	TOTAL	BLESSURES/PV ACTUELS	DÉGÂTS TEMPORAIRES	REDUCTION DES DÉGÂTS	DÉS DE VIE	VITESSE DE DÉPLACEMENT
FOR FORCE	11	0			PV POINTS DE VIE 14				d4	9/6
DEX DEXTERITÉ	16	3			CA CLASSE D'ARMURE 22	-10 + 0 + 0 + 3 + 0 + 0 + 9			0	0
CON CONSTITUTION	10	0			TOTAL	BONUS D'ARMURE BONUS DE BOUCLIER MOD. DE DEX MOD. DE TAILLE ARMURE NATURELLE MOD. DIVERS			CHANCE D'ÊTRE RATÉ	ECHEC DES SORTS
INT INTELLIGENCE	17	3			INITIATIVE MODIFICATEUR 3	3			PÉNALTÉ D'ARMURE	RÉSISTANCE À LA MAGIE
SAG SAGESSE	12	1			TOTAL	MOD. DE DEX MOD. DIVERS				
CHA CHARISME	12	1			À L'ATTAQUE BONUS DE BASE 2					

JETS DE SAUVEGARDE	TOTAL	JET DE SAUVEGARDE DE BASE	MOD. DE CARACTÉRISTIQUE	MOD. MAGIQUES	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRES	MODIFICATEURS PARTICULIERS -10 dég. feu (robe pare-feu)
RÉFLEXE (DEXTERITÉ)	6	1	3		2		
VIGUEUR (CONSTITUTION)	1	1	0				
VOLONTÉ (SAGESSE)	5	4	1				

BONUS D'ATTAQUE AU CORPS À CORPS	TOTAL	BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MOD. DE FOR	MOD. DE TAILLE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRES
2	2	0	0			
BONUS D'ATTAQUE À DISTANCE	TOTAL	BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MOD. DE DEX	MOD. DE TAILLE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRES
6	2	3	0	1		

ARME			BONUS TOTAL À L'ATTAQUE		DÉGÂTS	COUP CRITIQUE
bâton			2		1d6/1d6	x2
PORTÉE	POIDS	TYPE	TAILLE	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES		
	2kg	contondant	G			

ARME			BONUS TOTAL À L'ATTAQUE		DÉGÂTS	COUP CRITIQUE
arbalète lourde de maître +1			6		1d10	19-20 / x2
PORTÉE	POIDS	TYPE	TAILLE	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES		
36m	4,5kg	perforant				

ARME			BONUS TOTAL À L'ATTAQUE		DÉGÂTS	COUP CRITIQUE
PORTÉE	POIDS	TYPE	TAILLE	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES		

ARMURE/OBJET DE PROTECTION		TYPE	BONUS À LA CA	BONUS DE DEX MAX.
collier magique+armure mage			2+2 = 4	
PÉNALTÉ D'ARMURE	ÉCHEC DES SORTS	VITESSE DÉP.	POIDS	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES
0	5%		8kg	

BOUCLIER/OBJET DE PROTECTION	BONUS À LA CA	POIDS	PÉNALTÉ D'ARMURE	ECHEC DES SORTS
2 anneaux + cape + ceinture	(2+1)+2 = 5			
PROPRIÉTÉS SPÉCIALES				
ceinture (+2 contre armes perforantes)				

MUNITIONS				
carreaux (x50)				

AUTRE CLASSE	COMPÉTENCE	CARACTÉRISTIQUE ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	MOD. DE CARACTÉRISTIQUE	DÉGRÉ DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS
	☒ ACROBATIES	DEX*			3	
	☐ ART DE LA MAGIE	INT	7		3	4
	☐ ARTISANAT ■ ()	INT	3		3	
	☒ BLUFF ■	CHA	1		1	
	☐ CONCENTRATION ■	CON	4		0	4
	☐ CONNAISSANCES (ARCHITECTURE ET INGÉNIERIE)	INT			3	
	☐ CONNAISSANCES (BARBARES)	INT			3	
	☐ CONNAISSANCES (FOLK LOCAL)	INT			3	
	☐ CONNAISSANCES (GÉOGRAPHIE)	INT			3	
	☐ CONNAISSANCES (HISTOIRE)	INT			3	
	☐ CONNAISSANCES (MYSTÈRES)	INT			3	
	☐ CONNAISSANCES (NATURE)	INT			3	
	☐ CONNAISSANCES (NOBLESSE ET ROYAUTÉ)	INT			3	
	☐ CONNAISSANCES (RELIGION)	INT			3	
	☒ CONTREFAÇON ■	INT	3		3	
	☒ CROCHETAGE	DEX			3	
	☒ DÉCRYPTAGE	INT			3	
	☒ DÉGUISEMENT ■	CHA	2		1	1
	☒ DÉPLACEMENT SILENCIEUX ■	DEX*	3		3	
	☒ DÉSAMORÇAGE/SABOTAGE	INT			3	
	☒ DÉTECTION ■	SAG	3		1	1
	☒ DIPLOMATIE ■	CHA	3		1	2
	☒ DISCRÉTION ■	DEX*	4		3	1
	☒ DRESSAGE	CHA			1	
	☒ EMPATHIE AVEC LES ANIMAUX	CHA			1	
	☒ ÉQUILIBRE ■	DEX*	3		3	
	☒ ÉQUITATION ■ ()	DEX	3		3	
	☒ ESCALADE ■	FOR*	2		0	2
	☒ ESTIMATION ■	INT	3		3	
	☒ ÉVASION ■	DEX*	3		3	
	☒ FOUILLE ■	INT	5		3	2
	☒ INTIMIDATION ■	CHA	1		1	
	☒ LANGAGE SECRET	SAG	3		1	2
	☐ LECTURE SUR LES LÈVRES	INT			3	
	☒ MAÎTRISE DES CORDES ■	DEX	3		3	
	☒ NATATION ■	FOR**	0		0	
	☒ PERCEPTION AUDITIVE ■	SAG	4		1	1
	☒ PREMIERS SECOURS ■	SAG	2		1	1
	☐ PROFFSSION ()	SAG			1	
	☒ PSYCHOLOGIE ■	SAG	2		1	1
	☒ RENSEIGNEMENTS ■	CHA	1		1	
	☒ REPRÉSENTATION ■ ()		1		1	
	()					
	()	CHA				
	☒ SAUT ■	FOR*	0		0	
	☐ SCRUTATION ■	INT	7		3	4
	☐ SENS DE L'ORIENTATION	SAG			1	
	☐ SURVIE ■	SAG			1	
	☐ UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES	CHA			1	
	☒ VOL À LA TIRE	DEX*			3	
	()					
	()					
	()					
	()					



[illegible]

PC —
PA — 7
PO — 3500
PP —

appel de familier: faucon
vision nocturne
écriture de parchemins
sang elfique
efficacité des sorts accrue
manement rapières, arbalètes, arc
baton, dague, gourdin, épée longue
reflexes surhumains (+2 reflexes)
détection auto. des passages secrets

0°	rayon de givre destruction MV lecture de la magie lumières dansantes
1°	convocation monstres I sommeil projectile magique armure de mage brume de dissimulation ventriloquie
2°	convocation monstres II sphère de feu image miroir toile d'araignée
3°	convocation monstres III flèches enflammées
4°	
5°	
6°	
7°	
8°	
9°	activation du tétraèdre

3
MOD.
AU DE

DD DU
JET DE SAU- **NIVEAU** SORTS SORTS EN
VEGARDE PAR JOUR BONUS

19kg	19-38	38-57,5
CHARGE LÉGÈRE	CHARGE INTERMÉDIAIRE	CHARGE LOURDE
57,5	115	287,5
PORTER À BOUT DE BRAS CHARGE MAX.	SOULEVER 2 x CHARGE MAX.	TIRER OU POUSSER 5 x CHARGE MAX.

langues de départ = commun + langues raciales + bonus d'Int
chaque langue additionnelle = 1 degré de maîtrise en Langue

commun
elfe
draconien
céleste
aquatique

13	0	4	0
14	1 ^{ER}	3	1
15	2 ^E	2	1
16	3 ^E	1	1
17	4 ^E		1
18	5 ^E		
19	6 ^E		
20	7 ^E		
21	8 ^E		
22	9 ^E		

NOMBRE DE SORTS CONNUS

0 tous 1^{er} 2^e
3^e 4^e 5^e
6^e 7^e 8^e
9^e