

Lemithrila Doubletranchant

Le Che



FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE				JOUEUR			
Guerrier		Nain		Neutre / Neutre		Moradin	
CLASSE		RACE		ALIGNEMENT		DIEU	
4	Medium	61 ans	Masculin	139cm	109kg	Noisette	Roux à tresses
NIVEAU		CATÉGORIE DE TAILLE		ÂGE		SEX	
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	18	+4			22			0	D10	6 m/round
DEX DEXTERITÉ	15	+2			17					
CON CONSTITUTION	16	+3			19					
INT INTELLIGENCE	10	0			10					
SAG SAGESSE	6	-2			4					
CHA CHARISME	6	-2			4					

PV POINTS DE VIE	44								
CA CLASSE D'ARMURE	18	-10	+5	+0	+2	+0	+0	+1	
INITIATIVE MODIFICATEUR	2	+2	+0						
À L'ATTAQUE BONUS DE BASE	4								

TOTAL	BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	MOD. DE FOR	MOD. DE TAILLE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRES
BONUS D'ATTAQUE AU CORPS À CORPS	9	4	+4	0	1
BONUS D'ATTAQUE À DISTANCE	6	4	+2	0	0

ARME	BONUS TOTAL À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	COUP CRITIQUE
Hache de Guerre Naine	+1 (Enchantée)	1D10	(20) x3
PORTÉE	POIDS	TYPE	TAILLE
CàC	7,5kg	Tranchant	M
PROPRIÉTÉS SPÉCIALES			
Lame enchantée, dégâts +2			

ARME	BONUS TOTAL À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	COUP CRITIQUE
Hache de Guerre Naine	+1 (Enchantée)	1D10	(20) x3
PORTÉE	POIDS	TYPE	TAILLE
CàC	7,5kg	Tranchant	M
PROPRIÉTÉS SPÉCIALES			
Lame enchantée, dégât +1			

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.
Cotte de Maille de Bronze	Armure	+5	+2
PÉNALITÉ D'ARMURE	ÉCHEC DES SORTS	VITESSE DÉP.	POIDS
-5	25%	6 m	20kg
PROPRIÉTÉS SPÉCIALES			
Renforcée de mailles de bronze			

BOUCLIER/OBJET DE PROTECTION	BONUS À LA CA	POIDS	PÉNALITÉ D'ARMURE	ÉCHEC DES SORTS
PROPRIÉTÉS SPÉCIALES				

MUNITIONS

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

Les compétences signalées par ■ peuvent être utilisées de façon innée, c'est-à-dire avec un degré de maîtrise de 0.
Les compétences signalées par un □ sont des compétences d'autres classes. * La pénalité d'armure s'applique, le cas échéant, à tous les 2,5 kg d'équipement.



