Corentin Figeaco Nom du personnage Joueur ENSORCELEUR / 3 DEMI-ELFE Race Classes et Niveaux Dextrie Sylvain Chaotique Bon Divinité / Symbole Expérience Origine Alignement 70 *blonc* blanche 161,00 m Sexe Age Taille Init Poids Yeux Cheveux Peau Caractéristiques Sauvegardes Vision Vitesse DES DE VIE DANS LE NOIR NOCTURNE VALEUR MODIF. VALEUR MODIF. VIGUEUR REFLEXES VOLONTE en case dépend de 2 fois plus ТЕМР. DF.S CONSTITUTION DEXTÉRITÉ SAGESSE la lumière qu'humain 9 Bon. Const.+ FOR+14 +2+2 +4 +2 BONUS / MALUS CF. livre règles p. 174 PTS de Vie FORCE DFX+12 Temporaire/Divers +1nitiati B.M.O. D.M.D. RÉSULTAT DEXTÉRIT LANCE de DES = +18CON+13 +1 + bonus divers BLESSURES INTB.B.A. de base Classe d'Armure NTELLIGEN SAG +8 -1 1 ère ATTAQUE 2 ème ATTAQUE 3 ème ATTAQUE 4 ème ATTAQUE CACONTACT SURPRIS SAGESSI +0 +0 +0 +11 +11 +10 CHA+17 +3 CHARISME Résistances ARME 1 à projectiles / de jet PROPRIÉTÉ SPÉCIALE MAG/MAI DEGATS CRITIQUE ACIDE ECLAIR FEU FROID SON RMAG RDEGATS TOTAL Arbalète légère 19-20/x2 1 ère ATTAQUE 2 ème ATTAQUE 3 ème ATTAQUE 4 ème ATTAQUE MAIN
PRINCIPALE +2 1 ère ATTAQUE 2 ème ATTAQUE 3 ème ATTAQUE MAIN SECONDAIRE ARME 2 de corps à corps PROPRIÉTÉ SPÉCIALE MAG/MAI DEGATS CRITIQUE ARMURE PROPRIÉTÉ SPÉCIALE мя**ς/**мяі Serpe x2 1 ère ATTAQUE 2 ème ATTAQUE 3 ème ATTAQUE 4 ème ATTAQUE DEX MAX ECHEC SORTS VITESSE PRIXPOIDS BONUS D'ARMURE MALUS AUX TESTS Attaques Normales PROPRIÉTÉ SPÉCIALE ARME 3 de corps à corps MAG/MAI DEGATS CRITIQUE BOUCLIER PROPRIÉTÉ SPÉCIALE мя**ς/**мяî 19-20/x2 Dague 1d4 1 ère ATTAQUE 2 ème ATTAQUE 3 ème ATTAQUE 4 ème ATTAQUE Attaques DEX MAX ECHEC SORTS PRIXPOIDS BONUS D'ARMURE MALUS AUX TESTS ARME 4 PROP. SPECIALE MAG/MAI DEGATS CRITIQUE Dégâts ARME À **1** MAIN ARMUREBONUS ARME PROJECTILES
SECONDAIRE ARME TENUE À 2 MAINS DE JET BASE 1 ère ATTAQUE 2 ème ATTAQUE 3 ème ATTAQUE 4 ème ATTAQUE OU ARME À 2 MAINS Attaques +2 +3 +2 +2 BONUS мод. CARAC. BONUS Compétences Compétences RANG RANG ASSOCIEE TOTAL CARAC ASSOCIEE TOTAL CARAC ACROBATIES ■ \* ЕЅСАМОТАСЕ \* Dex \* +1 +1 Dex \* ART DE LA MAGIE Int+5 +0 +2 ESTIMATION ■ Int+0 +0 × ARTISANAT■: Int+0 +0 ÉVASION■ \* +1 Dex\* +1 x BLUFF ■ Cha +7 +3 +1 INTIMIDATION■ Cha +3 +3 CONNAISSANCES: EXPLORATION Int LINGUISTIQUE Int NATATION ■ \* For\* CONNAISSANCES: LOCAL Int +2 +2 CONNAISSANCES: GEOGRAPHIE Int PERCEPTION ■ Sag +5 -1 +1 CONNAISSANCES: HISTOIRE Int PREMIERS SECOURS ■ Sag -1 -1 CONNAISSANCES: INGENIERIE Int PROFESSION Sag +5 +2 x CONNAISSANCES: MYSTERES Int PSYCHOLOGIE ■ Sag -1 CONNAISSANCES: NATURE IntREPRÉSENTATION = Cha +3 +3 CONNAISSANCES: NOBLESSE Int SURVIE ■ Sag -1 -1 UTILISATION D'OBJ. MAGIQUES CONNAISSANCES: PLANS Int Cha +7 +1 +3 CONNAISSANCES: RELIGION Int VOL ■ \* Dex\* +1 +1 DÉGUISEMENT■ Cha +3 +3 DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE \* Deχ\* DIPLOMATIE ■ Cha +3 +3 DISCRÉTION ■ Dex \* +1 +1 DRESSAGE Cha étence utilisable sans formati ÉQUITATION ■ Dex \* +1 \* Pénalité d'armure aux tests s'applique ESCALADE ■ \* For\* +2 +2

(x2 pour Natation)