

Figeaco				Corentin			
Nom du personnage				Joueur			
DEMI-ELFE		ENSORCELEUR / 3				D	
Race		Classes et Niveaux				Dextrie	
Sylvain				Chaotique Bon			
Origine		Divinité / Symbole		Alignement		Expérience	
M	23	161,00	m	70	bleu	blond	blanche
Sexe	Age	Taille	Init	Poids	Yeux	Cheveux	Peau

Caractéristiques				Sauvegardes				Vitesse	Vision												
VALEUR	MODIF.	VALEUR	MODIF.	VIGUEUR	REFLEXES	VOLONTÉ		en case	DANS LE NOIR												
FOR	+14	+2		+2	+4	+2		9	dépend de la lumière												
DEX	+12	+1							NOCTURNE												
CON	+13	+1		+1	+3	+14			2 fois plus qu'humain												
INT	+11	+0							BONUS / MALUS												
SAG	+8	-1							Cf. livre règles p. 174												
CHA	+17	+3																			
Initiative				B.M.O. D.M.D.																	
				B.B.A. de base																	
1ère ATTAQUE				2ème ATTAQUE						3ème ATTAQUE				4ème ATTAQUE				CA			
+1				+0						+0				+0				+11			
Résistances																					
ACIDE				ECLAIR				FEU				FROID				SON					

Arbalète légère 1d8 19-20/x2

MAIN PRINCIPALE	1 ère ATTAQUE	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE	
	+2				
MAIN SECONDAIRE	1 ère ATTAQUE	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE		
ARME 2	dé corps à corps	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAL	DÉGATS	CRITIQUE

Serpe	1d6				x2
Attaques Normales	1 ère ATTAQUE	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE	
	+3				
ARME 3	de corps à corps	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE		MAG/MAL	DEGATS
					CRITIQUE

Dague		1d4	19-20/x2		
Attaques Normales	1 ère ATTAQUE +3	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE	
ARME 4		PROP. SPECIALE	MAG/MAL	DEGATS	CRITIQUE

		1ère ATTAQUE	2ème ATTAQUE	3ème ATTAQUE	4ème ATTAQUE
Attaques Normales					
Compétences		CARAC. ASSOCÉE	BONUS TOTAL	MOD. CARAC.	RANG
ACROBATIES ■ *		Dex *	+1	+1	
x ART DE LA MAGIE ■		Int	+5	+0	+2
x ARTISANAT ■ :		Int	+0	+0	
x BLCUFF ■		Cha	+7	+3	+1
CONNAISSANCES: EXPLORATION		Int			
CONNAISSANCES: LOCAL		Int			
CONNAISSANCES: GÉOGRAPHIE		Int			
CONNAISSANCES: HISTOIRE		Int			
CONNAISSANCES: INGÉNTERIE		Int			
x CONNAISSANCES: MYSTÈRES		Int	+5	+0	+2
CONNAISSANCES: NATURE		Int			
CONNAISSANCES: NOBLESSE		Int			
CONNAISSANCES: PLANS		Int			
CONNAISSANCES: RELIGION		Int			
DÉGUISEMENT ■		Cha	+3	+3	
DÉSARMORAGE / SABOTAGE *		Dex *			
DIPLOMATIE ■		Cha	+3	+3	
DISCRÉTION ■		Dex *	+1	+1	
DRESSAGE		Cha			
ÉQUITATION ■ *		Dex *	+1	+1	
ESCALADE ■ *		For *	+2	+2	



■ Compétence utilisable sans formation
* Pénalité d'armure aux tests s'applique (x2 pour Natation)

Corentin							
Joueur							
		D					
		Dextrie					
e Bon							
ment		Expérience					
		blanche					
ux		Peau					
E		Vitesse					
		en case					
		9					
D.							