Groumf	Guillaume
Nom du personnage	Joueur

DEMI-ORQUE	BARBARE / 3	/	G
Race	Classes et Niveaux		Dextrie

esclave	Cayden Cailean	Chaotique Neutre	
Origine	Divinité / Symbole	Alignement	Expérience

M	18	162,00	m	134	Vert	Noir	Vert fonce
Sexe	Age	Taille	Init	Poids	Yeux	Cheveux	Peau

Caractéristiques

	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMP.	MODIF. TEMP.
FOR (FORCE)	+17	+3		
DEX (DEXTÉRITÉ)	+15	+2		
CON (CONSTITUTION)	+18	+4		
INT (INTELLIGENCE)	+11	+0		
SAG (SAGESSE)	+13	+1		
CHA (CHARISME)	+13	+1		

Sauvegardes

VIGUEUR (CONSTITUTION)	REFLEXES (DEXTÉRITÉ)	VOLONTE (SAGESSE)
+7	+3	+2

Initiati	B.M.O.	D.M.D.
+2	+6	+18

B.B.A. de base

1 ère ATTAQUE	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE
+3	+0	+0	+0

Vitesse en case: 9

Vision

DANS LE NOIR	NOCTURNE
12 cases	12 cases
12 cases	12 cases

BONUS / MALUS
CF. livre règles p. 174

Rage en round: Pouvoir de Rage

+12	+1

Classe d'Armure

CA	CONTACT	SURPRIS
+16	+13	+13

Résistances

ACIDE	ECLAIR	FEU	FROID	SON	R.MAG	R.DEGATS

DES DE VIE		
3	DES	12
Bon. Const. + PTS de Vie		
PTS de Vie Temporaire/Divers		
RÉSULTAT LANCE de DES = + bonus divers		+37
BLESSURES		
TOTAL		

ARME 1	de corps à corps	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAÎ	DEGATS	CRITIQUE
Hache double orque**			+1	1d8/1d8	x3

	1 ère ATTAQUE	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE
MAIN PRINCIPALE	+3			
MAIN SECONDAIRE	-1			

ARME 2	de corps à corps	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAÎ	DEGATS	CRITIQUE
Épée longue				1d8	19-20/x2

	1 ère ATTAQUE	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE
Attaques Normales	+6			

ARME 3		PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAÎ	DEGATS	CRITIQUE

	1 ère ATTAQUE	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE
Attaques Normales				

ARME 4		PROP. SPECIALE	MAG/MAÎ	DEGATS	CRITIQUE

	1 ère ATTAQUE	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE
Attaques Normales				

ARMURE	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAÎ
Armure de cuir cloutée	Gantelet	

DEX MAX	ECHEC SORTS	VITESSE	PRIX	POIDS	BONUS D'ARMURE	MALUS AUX TESTS
+5	15%	+9	33,00	10,00	+3	-1

BOUCLIER	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAÎ

DEX MAX	ECHEC SORTS	PRIX	POIDS	BONUS D'ARMURE	MALUS AUX TESTS

Dégâts

BONUS BASE	ARME À 1 MAIN TENUE À 2 MAINS OU ARME À 2 MAINS	ARME SECONDAIRE	PROJECTILES	DE JET	TOTAL MALUS ARMURE
+3	+5	+2	+3	+3	-1

Pensez à les soustraire mentalement aux compétences avec une *

Compétences

		CARAC. ASSOCIEE	BONUS TOTAL	MOD. CARAC.	RANG
x	ACROBATIES ■ *	Dex*	+7	+2	+3
	ART DE LA MAGIE ■	Int	+0	+0	
x	ARTISANAT ■ :	Int	+0	+0	
	BLUFF ■	Cha	+1	+1	
	CONNAISSANCES: EXPLORATION	Int			
	CONNAISSANCES: LOCAL	Int			
	CONNAISSANCES: GEOGRAPHIE	Int			
	CONNAISSANCES: HISTOIRE	Int			
	CONNAISSANCES: INGENIERIE	Int			
	CONNAISSANCES: MYSTERES	Int			
x	CONNAISSANCES: NATURE	Int			
	CONNAISSANCES: NOBLESSE	Int			
	CONNAISSANCES: PLANS	Int			
	CONNAISSANCES: RELIGION	Int			
	DÉGUISEMENT ■	Cha	+1	+1	
	DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE *	Dex*			
	DIPLOMATIE ■	Cha	+1	+1	
	DISCRÉTION ■	Dex*	+1	+2	
x	DRESSAGE	Cha			
x	ÉQUITATION ■ *	Dex*	+1	+2	
x	ESCALADE ■ *	For*	+7	+3	+2

■ Compétence utilisable sans formation

* Pénalité d'armure aux tests s'applique (x2 pour Natation)

Compétences

		CARAC. ASSOCIEE	BONUS TOTAL	MOD. CARAC.	RANG
	ESCAMOTAGE *	Dex*			
	ESTIMATION ■	Int	+0	+0	
	ÉVASION ■ *	Dex*	+1	+2	
x	INTIMIDATION ■	Cha	+9	+1	+3
	LINGUISTIQUE	Int			
x	NATATION ■ *	For*	+5	+3	+1
x	PERCEPTION ■	Sag	+7	+1	+3
	PREMIERS SECOURS ■	Sag	+1	+1	
	PROFESSION	Sag			
	PSYCHOLOGIE ■	Sag	+1	+1	
	REPRÉSENTATION ■	Cha	+1	+1	
x	SURVIE ■	Sag	+6	+1	+2
	UTILISATION D'OBJ. MAGIQUES	Cha			
	VOL ■ *	Dex*	+1	+2	