

Figeaco

Nom du personnage

Corentin

Joueur

DEMI-ELFE **ENSORCELEUR / 4**

Race

Classes et Niveaux

/ Ø

Dextrie

Sylvain

Chaotique Bon

Origine

Divinité / Symbole

Alignment

Expérience

M 23

161,00

m

70

bleu

blanc

Sexe

Age

Taille

Init

Poids

Yeux

Cheveux

Caractéristiques

Valeur

Modif.

Valeur

Modif.

Vigueur

Constitution

Reflexes

Dextérité

Volonté

Sagesse

Sauvegardes

Initiativ

B.M.O.

D.M.D.

	FOR FORCE	+14	+2				
DEX Dextérité	+12	+1					
CON Constitution	+13	+1					
INT Intelligence	+12	+1					
SAG Sagesse	+8	-1					
CHA Charisme	+17	+3					

initiativ B.M.O. D.M.D.

1 ère ATTAQUE 2 ème ATTAQUE 3 ème ATTAQUE 4 ème ATTAQUE

+2

+0

+0

+0

1 ère ATTAQUE

2 ème ATTAQUE

3 ème ATTAQUE

4 ème ATTAQUE

B.B.A. de base

Vitesse

en case

9

DANS LE NOIR

NOCTURNE

dépend de

la lumière

BONUS / MALUS

CF. livre règles p. 174



DES DE VIE	
4	DES 6
Bon. Consi. +	PTS de Vie
Temporaire/Divers	
RÉSULTAT	LANCE de DES = +25
	+ bonus divers
	BLESSURES
TOTAL	

Arbalète légère

1d8 19-20/x2

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

MAIN SECONDAIRE

ARME 2	de corps à corps	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAL	DEGATS	CRITIQUE
--------	------------------	--------------------	---------	--------	----------

Serpe

1d6 x2

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

ARME 3	de corps à corps	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAL	DEGATS	CRITIQUE
--------	------------------	--------------------	---------	--------	----------

Dague

1d4 19-20/x2

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

ARME 4	PROP. SPECIALE	MAG/MAL	DEGATS	CRITIQUE
--------	----------------	---------	--------	----------

1 ère ATTAQUE 2 ème ATTAQUE 3 ème ATTAQUE 4 ème ATTAQUE

Compétences	CARAC ASSOCIEE	BONUS TOTAL	MOD. CARAC	RANG	BONUS BASE	ARMÉ À 1 MAIN	ARMÉ À 2 MAINS	SECONDAIRE	PROJECTILES	DE JET	TOTAL MALUS ARMURE
					+2	+3	+1	+2	+2		
ACROBATIQUES ■ *	Dex*	+1	+1								
x ART DE LA MAGIE ■	Int	+8	+1	+4							
x ARTISANAT ■ :	Int	+1	+1								
x BLUFF ■	Cha	+8	+3	+2							
CONNAISSANCES: EXPLORATION	Int										
CONNAISSANCES: LOCAL	Int										
CONNAISSANCES: GEOGRAPHIE	Int										
CONNAISSANCES: HISTOIRE	Int										
CONNAISSANCES: INGENIERIE	Int										
x CONNAISSANCES: MYSTERES	Int	+8	+1	+4							
CONNAISSANCES: NATURE	Int										
CONNAISSANCES: NOBLESSE	Int										
CONNAISSANCES: PLANS	Int										
CONNAISSANCES: RELIGION	Int										
DÉGUISEMENT ■	Cha										
DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE *	Dex*										
DIPLOMATIE ■	Cha										
DISCRÉTION ■	Dex*										
DRESSAGE	Cha										
ÉQUITATION ■ *	Dex*	+1	+1								
ESCALADE ■ *	For*	+2	+2								



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



Vitesse

en case

9

DANS LE NOIR

NOCTURNE

dépend de

la lumière

BONUS / MALUS

CF. livre règles p. 174



Classe d'Armure

CA CONTACT SURPRISE

ACIDE ÉCLAIR FEU FROID SON RMAG RDEGATS

TOTAL

ARMURE	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAL
--------	--------------------	---------

BOUCLIER	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAL
----------	--------------------	---------

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

+3	+1	+2	+2		
----	----	----	----	--	--

COMPÉTENCES	CARAC ASSOCIEE	BONUS TOTAL	MOD. CARAC	RANG
-------------	----------------	-------------	------------	------

ESCAMOTAGE *	Dex*			
x ESTIMATION ■	Int			
ÉVASION ■ *	Dex*			
x INTIMIDATION ■	Cha			
LINGUISTIQUE	Int			
NATATION ■ *	For*			
PERCEPTION ■	Sag			
PREMIERS SECOURS ■	Sag			
x PROFESSION	Sag			
PSYCHOLOGIE ■	Sag			
REPRÉSENTATION ■	Cha			
SURVIE ■	Sag			
x UTILISATION D'OBJ. MAGIQUES	Cha			
x VOL ■ *	Dex*			

Capacités Raciales

* Sens développés

* Immunités effiques.

* Adaptabilité

* Sang effique.

*

*

*

*

*

*

*

Capacités de Classe

NIVEAU	NOM	NIVEAU	NOM	NIVEAU	NOM
1	Pouvoir de lignage, tours de magie, dispense de composants matériels	11			
2		12			
3	Sort & pouvoir de lignage	13			
4		14			
5		15			
6		16			
7		17			
8		18			
9		19			
10		20			

LANGUES

*Commun

bonus
Intelligence
= +1 * bonus
Linguistique * Total = +1 *

*Effique

Magie



Dons & Pouvoirs

*	*	*	*
*	*	*	*

--	--

ENSORCELEUR

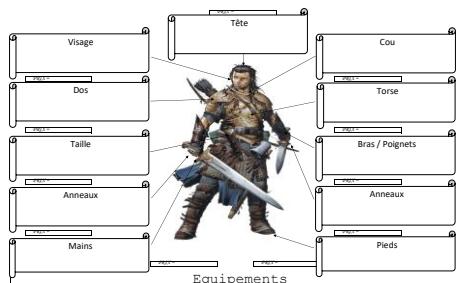
NIVEAU	PAR JOUR	CONNUS	D.D.
0	+0	+6	+13
1	+7	+3	+14
2	+4	+1	+15
3	+0	+0	+16
4	+0	+0	+17
5	+0	+0	+18
6	+0	+0	+19
7	+0	+0	+20
8	+0	+0	+21
9	+0	+0	+22

LIGNAGE

DRACONIQUE



NIV	NOM	Nbre	NIV	NOM	Nbre
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
9			9		



Equipements			
NOM	Prix (POIDS)	NOM	Prix (POIDS)
Arbalète légère	2	1 cylindre mystérieux	0,2
Serp	1	Cordes de chêne 15m	5
Dague	0,5	Ration de survie (x5)	2,5
<i>Carreaux Q20</i>	1		
Baquette de sonn lger (17 charges)	0,25		
Pochette de boule de feu (x1)			
Pochette de vol (x1)			
Torche (x1)	0,2		
Palpeur d'onde (x1)	0,1		

CHARGE EFFECTIVE = 32,75 KG POSSSESSIONS = 624,50 PO
 jusqu'à 29 kg de 29,5 à 50 kg de 58,5 à 87,5 kg DEBOUTURE = 0,00 PO
 CHARGE INTERMEDIAIRE CHARGE LOURDE RESTE = 624,50 PO

LIGNAGE DRACONIQUE



SORTS DE MAGICIEN/ENSORCELEUR NIVEAU 0						+6	+6	
NOMS	CONNUS	APPRISE	NOMS	CONNUS	APPRISE	NOMS	CONNUS	
abjuration : Résistance (Resistance). Confère +1 aux jets de sauvegarde.	1	1	évocation : Lumières dansantes (Dancing Lights). Crée torches ou autres feux.			transmutation : Manipulation à distance (Magic Hand). Télékinésie limitée (2,5 kg max.).	1	1
divination : Détection de la magie (Detect Magic). Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.	1	1	évocation : Rayon de givre (Ray of Frost). Rayon infligeant 1d3 points de dégâts.	1	1	transmutation : Message (Message). Conversation à distance.		
divination : Détection du poison (Detect Poison). Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.			illusion : Son imaginaire (Ghost Sound). Sons illusoires.			transmutation : Manipulation à distance (Magic Hand). Télékinésie limitée (2,5 kg max.).		
divination : Lecture de la magie (Read Magic). Permet de lire parchemins et livres de sorts.			inv/conj : Aspersion acide (Acid Splash). Orbe infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.			transmutation : Réparation (Mending). Répare sommairement un objet.		
enchantement : Hébatement (Daze). Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.	1	1	nécromancie : Destruction de mort-vivant (Disrupt Undead). 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.			universel : Prestidigitation (Prestidigitation). Tours de passe-passe.		
évocation : Illumination (Flare). Éblouit la cible (-1 aux jets d'attaque).			nécromancie : Fatigue (Touch of Fatigue). Attaque de contact fatiguant la cible.			universel : Signature magique (Arcane Mark). Inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).		
évocation : Lumière (Light). Fait briller un objet comme une torche.	1	1	nécromancie : * Saignement (Bleed). Une créature stabilisée devient mourante.					

SORTS DE MAGICIEN/ENSORCELEUR NIVEAU 1						+3	+3	
NOMS	CONNUS	APPRISE	NOMS	CONNUS	APPRISE	NOMS	CONNUS	APPRISE
abjuration : Alarme (Alarm). Protège une zone pendant 2 heures/niveau.	1	1	évacuation : Décharge électrique (Shocking Grasp). 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau (max. 5d6).			inv/conj : Monture (Mount). Appelle un cheval pendant 2 heures/niveau.		
abjuration : Bouclier (Shield). Disque invisible conférant +4 à la CA et protégeant des projectiles magiques.			évacuation : Disque flottant (Floating Disk). Disque horizontal de 90 cm de diamètre portant 50 kg/niveau.			inv/conj : Serviteur invisible (Unseen Servant). Force invisible obéissant au PJ.		
abjuration : Endurance aux énergies destructives (Endure Elements). Protège des environnements chauds ou froids.			évacuation : Mains brûlantes (Burning Hands). 1d4 points de dégâts de feu /niveau (max. 5d4).	1	1	nécromancie : Contact glacial (Chill Touch). 1 attaque/niveau ; 1d6 points de dégâts, perte de 1 point de Force possible.		
abjuration : Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. +2 à la CA et aux JDS, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.			évacuation : Projectile magique (Magic Missiles). 1d4+1 points de dégâts, 1 projectile tous les 2 niveaux au-delà du niveau 1 (max. 5).			nécromancie : Frayeur (Cause Fear). Une créature à 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds.		
abjuration : Verrouillage (Hold Portal). Bloque une porte.			illusion : Aura magique (Magic Aura). Crée une fausse aura magique.			nécromancie : Rayon affaiblissant (Ray of Enfeeblement). La cible perd 1d6 points de For, +1/2 niveaux.		
divination : Compréhension des langages (Comprehend Languages). Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.			illusion : Couleurs dansantes (Color Spray). Assomme, aveugle et/ou étourdit 1d6 créatures.			transmutation : Agrandissement (Enlarge Person). Double la taille d'un humanoïde.		
divination : Coup au but (True Strike). Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque.			illusion : Déguisement (Disguise Self). Modifie l'apparence du PJ.			transmutation : Arme magique (Magic Weapon). Confère un bonus de +1 à une arme.		
divination : Détection des morts-vivants (Detect Undead). Révèle les morts-vivants à 18 m ou moins.			illusion : Image silencieuse (Silent Image). Illusion visuelle mineure.			transmutation : Corde animée (Animate Rope). Une corde bouge sur ordre du PJ.		
divination : Détection des passages secrets (Detect Secret Doors). Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.			illusion : Ventriloquie (Ventriloquism). Permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.			transmutation : Effacement (Erase). Efface un texte, même magique.		
divination : Identification M (Identify). Révèle les propriétés d'un objet magique.			inv/conj : Armure de mage (Mage Armor). Confère un bonus d'armure de +4.			transmutation : Feuille morte (Feather Fall). Ralentit la chute.		
enchantement : Charme-personne (Charm Person). La cible devient l'amie du PJ.			inv/conj : Brume de dissimulation (Obscuring Mist). Le PJ est entouré de brouillard.			transmutation : Rapetissement (Reduce Person). Réduit la taille d'un humanoïde de moitié.		
enchantement : Hypnose (Hypnotism). Fascine 2d4 DV de créatures.			inv/conj : Convocation de monstres I (Summon Monster I). Appelle une créature extraplanéaire luttant pour le PJ.	1	1	transmutation : Repli expéditif (Expeditious Retreat). Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.		
enchantement : Sommeil (Sleep). Endort 4 DV de créatures.			inv/conj : Graisse (Grease). Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).			transmutation : Saut (Jump). Confère un bonus aux tests à Acrobatie (Saut).		

SORTS DE MAGICIEN/ENSORCELEUR NIVEAU 2								+1	+1							+0	+0
NOMS	CONNUS	APPRISE	NOMS	CONNUS	APPRISE	NOMS	CONNUS	APPRISE	NOMS	CONNUS	APPRISE	NOMS	CONNUS	APPRISE	NOMS	CONNUS	APPRISE
abjuration : Dissimulation d'objet (Obscure Object). Dissimule un objet à la scrutation.			illusion : Détection faussée (Misdirection). Abuse les Divinations lancées sur la cible (créature ou objet).			nécromancie : Main spectrale (Spectral Hand). Main désincarnée portant des attaques de contact.											
abjuration : Protection contre les projectiles (Protection from Arrows). Immunise contre la plupart des attaques à distance.			illusion : Flou (Blur). Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.			nécromancie : Simulacre de vie (False Life). Confère 1d10 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).											
abjuration : Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.			illusion : Image imparfaite (Minor Image). Comme image silencieuse, plus sons limités.			transmutation : Corde Enchantée (Rope Trick). 8 créatures peuvent se cacher dans un espace extradimensionnel.											
abjuration : Verrou du mage M (Arcane Lock). Ferme une serrure (porte, coffre) par magie.			illusion : Image miroir (Mirror Image). Crée des doubles illusoires du PJ (1d4+1/3 niveaux, max. 8).			transmutation : Déblocage (Knock). Ouvre les portes fermées, même par magie.											
divination : Détection de l'invisibilité (See Invisibility). Révèle créatures et objets invisibles.			illusion : Invisibilité (Invisibility). Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.	1	1	transmutation : Endurance de l'ours (Bear's Endurance). Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.											
divination : Détection de pensées (Detect Thoughts). Permet d'écouter les pensées superficielles.			illusion : Lueurs hypnotiques (Hypnotic Pattern). Fascine (2d4 + niveau) DV de créatures.			transmutation : Force de taureau (Bull's Strength). Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.											
divination : Localisation d'objet (Locate Object). Indique la direction de l'objet cherché.			illusion : Piège illusoire M (Phantom Trap). Confère l'impression qu'un objet est piégé.			transmutation : Grâce féline (Cat's Grace). Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.											
enchantement : Fou rire (Hideous Laughter). La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau.			inv/conj : Convocation de monstres II (Summon Monster II). Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.			transmutation : Lévitation (Levitate). La cible monte ou descend au gré du PJ.											
enchantement : Hebdomet de monstre (Daze Monster). Une créature vivante de 6 DV ou moins perd sa prochaine action.			inv/conj : Flèche acide. Attaque de contact à distance ; 2d4 points de dégâts pendant 1 round + 1 round/3 niveaux.			transmutation : Modification d'apparence (Alter Self). Permet d'adopter la forme d'une créature.											
enchantement : Idiotie (Touch of Idiocy). Le sujet perd 1d6 points d'Int, de Sag et de Cha.			inv/conj : Nappe de brouillard (Fog Cloud). Brume gênant la visibilité.			transmutation : Pattes d'araignée (Spider Climb). Permet de grimper aux murs.											
évocation : Bourrasque (Gust of Wind). Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.			inv/conj : Nuée grouillante (Summon Swarm). Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.			transmutation : Pyrotechnie (Pyrotechnics). Transforme un feu en fumée étouffante ou en lumière aveuglante.											
évocation : Flamme éternelle M (Continual Flame). Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.			inv/conj : Poussière scintillante (Glitterdust). Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.			transmutation : Ruse du renard (Fox's Cunning). Confère +4 en Int pendant 1 minute/niveau.											
évocation : Fracassement (Shatter). Endommage objets ou créatures cristallines.			inv/conj : Toile d'araignée (Web). Toiles gluantes dans un rayon de 6 m.			transmutation : Sagesse du hibou (Owl's Wisdom). Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.											
évocation : Rayon ardent (Scorching Ray). Attaque à distance infligeant 4d6 points de dégâts de feu, +1 rayon/4 niveaux (max. 3).			nécromancie : Baiser de la goule (Ghoul Touch). Paralyse la cible et lui fait dégager une odeur répugnante qui le rend nauséieux.			transmutation : Splendeur de l'aigle (Eagle's Splendor). Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.											
évocation : Sphère de feu (Flaming Sphere). Roule au sol, 3d6 points de dégâts, dure 1 round/niveau.			nécromancie : Cécité/surdité (Blindness/Deafness). Rend la cible aveugle ou sourde.			transmutation : Vent de murmures (Whispering Wind). Transmet un court message à 1,5 km de distance/niv.											
évocation : Ténèbres (Darkness). Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.			nécromancie : Contrôle mineur des morts-vivants (Command Undead). Les morts-vivants obéissent au PJ.			transmutation : Vision dans le noir (Darkvision). Permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité.											
illusion : Bouche magique M (Magic Mouth). Délivre un message quand on la déclenche.			néromancie : Effroi (Scare). Panique les créatures ayant moins de 6 DV.														

