

Lysianna

NOM DU PERSONNAGE

Barde niv 7

CLASSE & NIVEAU

Demi Elfe

RACE

Artiste

HISTORIQUE

Chaotique bon

ALIGNEMENT

JS

NOM DU JOUEUR

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE

10

0

DEXTÉRITÉ

18

+4

CONSTITUTION

12

+1

INTELLIGENCE

18

+4

SAGESSE

14

+2

CHARISME

20

+5

INSPIRATION

+3

BONUS DE MAÎTRISE

- ☐ 1 Force
- ☒ +7 Dextérité
- ☐ +2 Constitution
- ☐ +5 Intelligence
- ☐ +3 Sagesse
- ☒ +8 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

- ☒ +7 Acrobaties (DEX)
- ☒ +7 Arcanes (INT)
- ☐ 0 Athlétisme (FOR)
- ☒ +7 Discretion (DEX)
- ☐ +2 Dressage (SAG)
- ☐ +4 Escamotage (DEX)
- ☒ +7 Histoire (INT)
- ☐ +5 Intimidation (CHA)
- ☒ +7 Investigation (INT)
- ☐ +2 Médecine (SAG)
- ☐ +4 Nature (INT)
- ☒ +5 Perception (SAG)
- ☐ +2 Perspicacité (SAG)
- ☒ +8 Persuasion (CHA)
- ☐ +4 Religion (INT)
- ☒ +10 Représentation (CHA)
- ☒ +5 Survie (SAG)
- ☒ +10 Tromperie (CHA)

COMPÉTENCES

16

CA

+7

INITIATIVE

9

VITESSE

Points de vie max 5/8/3/5/7/5 52

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total

7x8

DÉS DE VIE

SUCCÈS

ÉCHECS

JdS CONTRE LA MORT

Je connais une histoire en rapport avec chaque situation.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Je réaliserai la meilleure histoire conter par mes paires. (Chaotique)

IDÉAUX

Je cherche mon père disparut, peut être que mes notes l'atteindront.

LIENS

Elle n'a pas un bon rapport avec les ordres et les consignes. Elle est très méfiante envers les Elfes.

DÉFAUTS

NOM BONUS ATT DÉGÂTS / TYPE

Rapier +7 1d8+7 / P

Dague +7 1d4+7 / P

Moquerie cruelle : 1d4 dgt psy et malus

ATTAQUES ET SORTS

12

SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

Commun / Elfique / Primordial

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES

PC

PA

PE

PO

PP

467

Luth, armure de cuir, un sac à dos, un sac de couchage, 2 costumes, 5 bougies, 5 jours de rations, une gourde d'eau et un kit de déguisement, Torche, corde, gants de crochetage, outil de serrurier, 1 collier de perle magique,

ÉQUIPEMENT

-Inspiration bardique (d8)

-Touche-à-tout : vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au chiffre inférieur) à tout jet de caractéristique qui n'applique pas déjà votre bonus de maîtrise.

-Chant de repos (d6)

-Collège bardique (+3 compétences)

-Expertise (Maîtrise doublé dans les 2 compétence "Représentation et Tromperie")

-Mots cinglants

-À la demande du public

-Source d'inspiration : récupération des inspiration bardique sur repos court et long

-Contre charme (avantage aux js dans un rayon de 9 mètres. doit jouer pendant 1 round)

-Secret magique supplémentaire (2 sort en plus de n'importe école)

CAPACITÉS ET TRAITS



Lysianna

NOM DU PERSONNAGE

26

ÂGE

Noisette

YEUX

1m74

TAILLE

Bronzé

PEAU

65 kg

POIDS

Châtain

CHEVEUX

Une demi elfe d'une grande élégance, au visage fin et au doux sourire. Elle a un regard envoutant, ses cheveux châtain descendent en cascade sur ses épaules.

APPARENCE DU PERSONNAGE

NOM

Lysianna

SYMBOLE

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Elle a été élevée dans la famille humaine de son père, famille de Barde vivant dans une grande bibliothèque, en tant qu'érudit et conteuse d'histoire toute plus formidable et incroyable les unes des autres. Ne voulant pas suivre la voie des sages et voulant écouter son cœur elle décide de partir à la recherche de sa propre histoire qui pourrai être plus formidable que celle raconter par sa

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS ET TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR



Barde

CLASSE DE LANCEUR DE SORTS
(CARACTÉRISTIQUE POUR LANCER DES SORTS)

9

SORTS À PRÉPARER
CHAQUE JOUR

16

DD DE SAUVEGARDE
DES SORTS

+8

BONUS D'ATTAQUE
AVEC UN SORT

0

SORTS MINEURS

Illusion mineure

Moquerie cruelle

Protection contre les armes 1round deg /2

3

3

- ☐ Image accomplie
- ☐ Dissipation de la magie
- ☐ Boule de feu sphère 6m de ray/ js dex / 8d6
- ☐ Mot de guérison de groupe 1d4+8/6pers 18m
- ☐ Communication avec les morts 5 questions

6

NIVEAU
DU SORT

1

4

PRÉPARE

NOM DU SORT

- ☐ Charme-personne / jsd Sagesse / 1h / 9m
- ☐ Compréhension des langues / 1h
- ☐ Murmures dissonants / 18 mètres / 3d6 psy
- ☐ Onde de choc / 2d8 tonnerre / repoussé 3m

4

1

- ☐ Porte dimensionnelle 150m Moi et un autre

7

8

9

2

3

- ☐ Amélioration de caractéristique / 1h
- ☐ Fracasement / 3d8 tonnerre / 3m de rayon
- ☐ Métal brûlant / 2d8 dégâts de feu

5