

Artiste JS Barde niv 7 CLASSE & NIVEAU HISTORIQUE NOM DU JOUEUR Demi Elfe Chaotique bon ALIGNEMENT POINTS D'EXPÉRIENCE



INSPIRATION

BONUS DE MAÎTRISE

+4

CONSTITUTION

INTELLIGENCE

SAGESSE

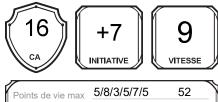
CHARISME

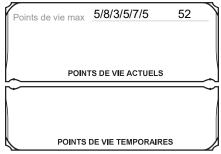
20

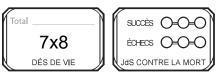
- 1 Force <u>+7</u> Dextérité +2 Constitution 0 +5 Intelligence 0 +3 Sagesse +8 Charisme JETS DE SAUVEGARDE
- +7 Acrobaties (DEX) +7 Arcanes (INT) 0 Athlétisme (FOR) <u>+7</u> Discrétion (DEX) +2 Dressage (SAG)
 - _+4 Escamotage (DEX) +7_ Histoire (INT) 0 <u>+5</u> Intimidation (CHA)

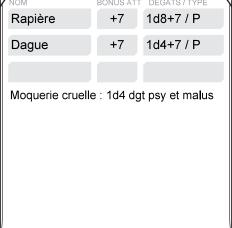
• _+7_ Investigation (INT) +2 Médecine (SAG) _+4_ Nature (INT) <u>+5</u> Perception (SAG) +2 Perspicacité (SAG) ● +8 Persuasion (CHA) <u>+4</u> Religion (INT) ● +10 Representation (CHA) _+5_ Survie (SAG) ● <u>+10</u> Tromperie (CHA) COMPÉTENCES

SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE









ATTAQUES ET SORTS

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

- DÉGÂTS / TYPE BONUS ATT
- -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 (Maitrise 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)

Commun / Elfique / Primordial

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES

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 467 crochetage, outil de serrurier, 1 collier de perle magique,

ÉQUIPEMENT

CAPACITÉS ET TRAITS



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.

Lysianna

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

APPARENCE DU PERSONNAGE

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

CAPACITÉS ET TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR

HISTOIRE DU PERSONNAGE

0 SORTS MINEURS	3 3	6
Illusion mineure	O Image accomplie	
Moquerie cruelle	O Dissipation de la magie	0
Protection contre les armes 1round deg /2	O Boule de feu sphère 6m de ray/ js dex / 8d6	0
		0
	O Mot de guérison de groupe1d4+8/6pers18m	0
	O Communication avec les morts 5 questions	0
	0	0
	0	0
	0	0
NIVEAU DU SORT	0	0
EMPLACEMENTS EMPLACEMENTS UTILISÉS	O	
1 4	0	7
	0	
NOM DU SORT	0	0
Charme-personne / jds Sagesse / 1h / 9m	-	0
Compréhension des langues / 1h	4 1	0
Murmures dissonants /18 mètres/3d6 psy		0
Onde de choc/ 2d8 tonnerre/repoussé 3m	O Porte dimensionnelle 150m Moi et un autre	0
0	0	
0		0
0	0	0
0	0	0
0	0	
0	0	[8]
0	0	
0	0	0
	0	0
[2] 3)	0	0
	0	0
O Amélioration de caractéristique / 1h	0	0
		0
Métal brûlant / 2d8 dégâts de feu	[5]	0
0		
0	O	
0	0	
0	0	0
0	0	0
0	0	0
0	0	0
0	0	0
0	0	0
0	0	0
-	l -	T -