Nom du personnage	Classes & niveaux
Damaria Salek	Prêtresse 2

Race/ethnie & catégorie de taille	Sexe	Religion/symbole	Joueur & date de création
Humaine M	F	Milani	Link 29/12/2023

Nation/origine	Age	Poids & taille	Yeux	Cheveux	Peau	Dextrie
Varisie	23	175 / 70kg	Amande	Noirs	Claire	G

Caractéristiques

	Val	Mod	Base	Intrins	Altér
FOR	13	+1	13		
DEX	9	-1	9		
CON	12	+1	12		
INT	10	+0	10		
SAG	17	+3	17		
CHA	17	+3	15	+2	

Résistances

	Total	Base	Carac	Magie	Divers
Réflexes			Dex -1	+1	
Vigueur			Con +1	+1	
Volonté			Sag +3	+1	

Résist	Acide	Feu	Foudre	Froid	Son	RM

Points de vie

Max	Régénération
18	

Guérison acc. | RD

Dégâts non-létaux

Valeurs de combat

	Bonus d'attaque	BBA	Carac	Taille	Spc
Càc			For +1		
Dist			Dex -1		
BMO			For ?		

CA 16

Armure (a)	Taille	Parade	(b) Dex
+5	0		-1

Bouclier	Chance	Intuit	Circons	Esquive
+2				

Natur	Moral	Saint	Malfais	Sag
0				

Contact (sans a): sans a

Surpris (sans b): sans b

Contact intangible:

DMD	BBA	For	Dex	-Taille	Divers	Spc
					Σ	

Combat défensif	+2	Défense totale	+4	Pénalité cmpt		Échec sorts	

Exploration

Init -1 | Dex -1 | Spc

Terrains de prédilection & notes

Modes de déplacement

Au sol	9m (6c)		
Au sol (base)		Nage	
Escalade		Creuser	
Vol & manœu.			

Vision

Vision nocturne | Vision ds noir

Utilisation des armes

Arme	Type	Portée	Toucher	Dégâts
Morgenstern	C P	-		1d8
Gantelet	C	-		1d3
Dague	P T	3m (2c)		1d4

Options d'attaque

Dons échange - +

Compétences

	Total	Carac	Classe	Rangs	Modificateurs
Acrobaties•	-1	Dex -1	☐		◥
Art de la magie		Int +0	☑		
Artisanat•		Int +0	☑		
Artisanat•		Int +0	☑		
Bluff•	+3	Cha +3	☐		
Connaissances exploration donjons		Int +0	☐		
Connaissances folklore local		Int +0	☐		
Connaissances géographie		Int +0	☐		
Connaissances histoire		Int +0	☑		
Connaissances ingénierie		Int +0	☐		
Connaissances mystères		Int +0	☑		
Connaissances nature		Int +0	☐		
Connaissances noblesse		Int +0	☑		
Connaissances plans		Int +0	☑		
Connaissances religion		Int +0	☑		
Connaissances		Int +0	☐		
Déguisement•	+3	Cha +3	☐		
Diplomatie•	+3	Cha +3	☑		
Discrétion•	-1	Dex -1	☐		◥
Dressage	+3	Cha +3	☐		
Équitation•	-1	Dex -1	☐		◥

	Total	Carac	Classe	Rangs	Modificateurs
Escalade•	+1	For +1	☐		◥
Escamotage	-1	Dex -1	☐		◥
Estimation•		Int +0	☑		
Évasion•	-1	Dex -1	☐		◥
Intimidation•		Cha +3	☐	+1	
Linguistique		Int +0	☑		
Natation•		For +1	☐		◥
Perception•	+4	Sag +3	☐	+1	
Premiers secours•	+7	Sag +3	☑ +3	+1	
Profession		Sag +3	☑		
Profession		Sag +3	☑		
Psychologie•		Sag +3	☑		
Représentation•		Cha +3	☐		
Représentation•		Cha +3	☐		
Représentation•		Cha +3	☐		
Représentation•		Cha +3	☐		
Représentation•		Cha +3	☐		
Sabotage		Dex -1	☐		◥
Survie•		Sag +3	☐		
Utilisation d'objets magiques		Cha +3	☐		
Vol•		Dex -1	☐		◥

Bonus conditionnels (compétences)

• compétence utilisable sans formation — ◥ pénalité d'armure à compter

Dons

Canalisation sélective
Arme de prédilection : Morgenstern

Capacités raciales & traits

Toucher sacré : Par une action simple, le personnage peut automatiquement stabiliser une créature vivante d'un simple toucher.

Entrainement pour la Myxine : +2 aux jets de vigueur contre les maladies et le poison.

Vaniteuse

Bouclier Salvateur : Action immédiate +2 bouclier à la CA d'un allié adjacent

Langues connues

Races
- ☑ Commun
- ☐ Elfique
- ☐ Gnome
- ☐ Halfling
- ☐ Nain

Classes
- ☐ Druidique

Monstres
- ☐ Draconique
- ☐ Géant
- ☐ Gnoll
- ☐ Gobelin
- ☐ Orque
- ☐ Profondeurs
- ☐ Sylvestre

Extérieurs
- ☐ Abyssal
- ☐ Aérien
- ☐ Aquatique
- ☐ Céleste
- ☐ Igneux
- ☐ Infernal
- ☐ Terreux

Compétences martiales

Armures
- ☑ légères
- ☑ interméd.
- ☐ lourdes
- ☑ Boucliers
- ☐ Pavois

Armes
- ☑ simples
- ☐ de guerre

- Morgenstern

Sur la tête

TÊTE : couronne, casque, chapeau, masque

	Pds

FRONT : serre-tête, bandeau, phylactère

	Pds

YEUX : lentilles, lunettes, monocle

	Pds

Vêtements

ÉPAULES : cape

	Pds

CORPS : chasuble, robe

	Pds

TORSE : chemise, drapé, gilet, tunique, veste

	Pds

Bras & mains

POIGNETS : bracelet

	Pds

MAINS : gantelets, gants

	Pds
Gantelets (Armure d'écailles)	

ANNEAUX

Armure & bouclier

Armure d'écailles	Pds 15

Max Dex	+3	Pénal. cmpt	-4	Échec sorts	25%	CA	+5

Ecu en bois	Pds 5

Max Dex	-	Pénal. cmpt	-2	Échec sorts	15%	CA	+2

Possessions/notes

Autre équipement

COU : amulette, broche, charme, collier, médaillon, scarabée

	Pds

TAILLE : ceinture

	Pds

PIEDS : bottes, chaussons, pantoufles, sandales

	Pds

Possessions

16 po Trousse de prêtre : Sac à dos, sac de couchage, bougies (10), texte sacré bon marché, silex et amorce, marmite en fer, kit repas, corde (15m), savon, sacoche à composantes, torches (10), rations (5), outre, symbole sacré en bois
50 po armure d'écailles
8 po Morgenstern
7po Ecu en bois
8po Tenue de courtisan
1po Tenue de voyageur : Bottes, Pantalon en laine, ceinture, chemise, cape à capuche
1pa Dragonne
2po Dague
1pc Rat
20po tatouage à l'encre noire sur le bras droit : Roses
5po Trousse d'entretien d'équipement 1kg

Total 117po 1pa 1pc

Objets stockés

Richesses

Platine		Argent	9
Or	32	Cuivre	9

Autres objets précieux

Charge

	Charge		Encombrement
moy	25	Équip	
lourde	50	Possess.	
max	75	Richesses	
Soulever	x2 150	Total	
Pousser ou tirer	x5 375	Charge	

Moyenne : Max Dex +3, Pén. cpt –3, Course x4
Lourde : Max Dex +1, Pén. cpt –6, Course x3

Description du personnage

Personnalité, peurs, haines, expressions typiques

Alignement: CB

Background, éléments passés importants

Buts, objectifs à long terme

Contacts, amis & ennemis principaux

Classe(s) de prédilection

XP actuels

Niveau suivant

Portrait

Aptitudes de classe et pouvoirs spéciaux

Aura
Canalisation d'énergie 1d6
Oraisons
Incantation spontanée (bon)

Nom du personnage & joueur	Classe & niveau	NLS

Sorts par jour

Connus	DD	Niv	Nbre	Base	Bonus
		0			
		1e			
		2e			
		3e			
		4e			
		5e			
		6e			
		7e			
		8e			
		9e			

Incantations

Vaincre RM	NLS	Spc	% échec

Concentr	NLS	Carac	Spécial

Portée courte	Portée moyenne	Portée longue
5 ca + 1 ca/2 nv	20 ca + 2 ca/nv	80 ca + 8 ca/nv

DD sur la défensive = 15 + 2 × niv

Domaine(s), école de magie & lignage

Domaine de la protection & Domaine du bien

Toucher de resistance : Par une action simple, peut transferer son bonus de resistance pendant une minute a un allié touché (WIS+3 * par jour)

Toucher du bien: Par une action simple, peut toucher une créature et lui octroyer un bonus de sainteté aux jets d'attaque, tests de compétence, tests de caractéristiques et JdS égal à la moitié de son niveau pendant un round.

Bonus divers (école renforcée, ...)

Écoles interdites

Familier, compagnon animal, monture ou animal domestique

FOR	DEX	CON	Init	BBA	BMO	CA	Cont	Surpris	DMD

INT	SAG	CHA

Mode(s) de déplacement

Bonus de CA

Race, type & catégorie de taille

	Total	Base	Stat
Ref			Dex
Vig			Con
Vol			Sag

Attaque	Toucher	Dégâts	Critique

Attaques spéciales

Pv max

Compétences, dons, capacités spéciales, tours & remarques

Niv | École | Incantation | Portée | JdS | Compo | RM ?
Description | Cible/zone | Durée | Réf

Niv | École | Incantation | Portée | JdS | Compo | RM ?
Description | Cible/zone | Durée | Réf

Niv | École | Incantation | Portée | JdS | Compo | RM ?
Description | Cible/zone | Durée | Réf

Niv | École | Incantation | Portée | JdS | Compo | RM ?
Description | Cible/zone | Durée | Réf

Niv | École | Incantation | Portée | JdS | Compo | RM ?
Description | Cible/zone | Durée | Réf

Niv | École | Incantation | Portée | JdS | Compo | RM ?
Description | Cible/zone | Durée | Réf

Niv | École | Incantation | Portée | JdS | Compo | RM ?
Description | Cible/zone | Durée | Réf

Niv | École | Incantation | Portée | JdS | Compo | RM ?
Description | Cible/zone | Durée | Réf

Niv | École | Incantation | Portée | JdS | Compo | RM ?
Description | Cible/zone | Durée | Réf

Niv | École | Incantation | Portée | JdS | Compo | RM ?
Description | Cible/zone | Durée | Réf

Niv | École | Incantation | Portée | JdS | Compo | RM ?
Description | Cible/zone | Durée | Réf

Niv | École | Incantation | Portée | JdS | Compo | RM ?
Description | Cible/zone | Durée | Réf

Niv | École | Incantation | Portée | JdS | Compo | RM ?
Description | Cible/zone | Durée | Réf

Niv | École | Incantation | Portée | JdS | Compo | RM ?
Description | Cible/zone | Durée | Réf

Niv | École | Incantation | Portée | JdS | Compo | RM ?
Description | Cible/zone | Durée | Réf