



<div>Race</div> Haut-elfe femme	<div>Age</div> 24	<div>Taille</div> 1m78	<div>poids</div> 71 Kg	<div>couleur</div> Argenté	<div>couleur</div> claire	<div>pilosité</div> Long et blond	<div>Couleur des cheveux</div> Solaris	<div>Enfance</div> Initié religieux	<div>Statut</div> Pauvre	<div>Profession</div> Prêtre
------------------------------------	-------------------	------------------------	------------------------	----------------------------	---------------------------	-----------------------------------	--	-------------------------------------	--------------------------	------------------------------

Point de vie

PV Max : 11 1d8

PV : 11

Mana

Mana Max : 41 1d8

Mana : 41



Armure CA: 5

- Tête :
- Corps :
- Mains :
- Pieds :
- Amulette :
- Bague :

Compétence :

Silence (2 PM, +1 PM/heure) :
Supprime tout son dans une zone.

FORCE

Niveau: 0

DEXTÉRITÉ

Niveau: 0

SAGESSE

Niveau: 5

toucher apaisant:1d4pv/5pm
remède:1d6pv/1jour
alchimie: 40% efficace

Attaque et sorts :

Nom: Dague en fer Dégâts: 1d4 Bonus:

Nom: Dégâts: Bonus:

Nom: Dégâts: Bonus:

Ceinture :

1.Bourse : 12 or
2.Livre sacré : permet de guider une prière.
3.Tunique de missionnaire → Médecine +1
4.
5.

Backstory:

Elle voue sa vie à soigner les corps et apaiser les âmes, portant la foi comme remède et arme contre le mal.













Défaut: Arrogante pieuse – Tendance à se croire moralement supérieure en raison de sa foi et de son éducation religieuse.

Divinité: Aquilae



Force

Niveau:

 Une main 	 Deux mains 	 Armure lourde 
<p>Homme d'armes: rang 1:○+1de dégât rang 10:○+3 de dégât</p> <p>rang 5: ○+2 de dégât rang 15: ○x2 de dégât</p> <p>Position de Combat: rang 5:○ Les attaques puissante ont un bonus de +1 de CA</p> <p>Brise os: rang 5:○Les masses font +1 de dégât rang 10:○Les masses font +2 de dégât</p> <p>Fine lame: rang 5:○Les épées font +1 de dégât rang 10:○Les épées font +2 de dégât</p> <p>Hache sanglante: rang 5:○Les haches font +1 de dégât rang 10:○Les haches font +2 de dégât</p> <p>Charge Critique: rang 15:○ Permet de courir et d'attaquer sans désavantage</p> <p>Coup paralysant: rang 20:○ Les attaques puissante critique destabilise la cible</p>	<p>Barbare: rang 1:○+1de dégât rang 10:○+3 de dégât</p> <p>rang 5:○+2 de dégât rang 15:○x2 de dégât</p> <p>Position du champion: rang 5:○ Les attaques puissante ont un bonus de +1 de CA</p> <p>Brise crâne: rang 5:○Les marteaux de guerre font +1 de dégât rang 10:○Les marteaux de guerre font +2 de dégât</p> <p>Blessure fatal: rang 5: ○Les épées bâtarde font +1 de dégât rang 10:○Les épées bâtarde font +2 de dégât</p> <p>Broyeuse: rang 5: ○Les haches de combat font +1 de dégât rang 10:○Les haches de combat font +2 de dégât</p> <p>Grande charge: rang 15:○ Courir puis attaquer propulse la cible à 3 mètres si elle est touché</p> <p>Maître de guerre: rang 20:○ 50% de chance de paralyser la cible lors du premier face à face</p>	<p>Poids lourd: rang 1:○+1de CA rang 5:○+2 de CA</p> <p>rang 10:○+3 de CA rang 15:○+4 de CA</p> <p>Poings de fer: rang 8:○ Les coups de poings avec des gantelets infligent x2 de dégât</p> <p>Amortissement: rang 10:○ Les dégâts de chute sont réduit de moitié (si armure lourde complète)</p> <p>Inébranlable: rang 10:○ -50% de déséquilibre (si armure lourde complète)</p> <p>Conditionnement: rang 15:○ Les armures lourde sont comme une deuxième peau, plus de désavantage</p> <p>Coup renvoyé: rang 20:○ 10% de dégâts absorber (si armure lourde complète)</p>
 Endurance physique 	 Athlétisme 	 Résistance naturelle 
<p>Peau tanné: rang 1:○+5 PV max rang 5:○+5 PV max rang 10: ○+5 PV max</p> <p>rang 15:○+5 PV max rang 20:○+10 PV max</p> <p>Auto-immune: rang 5:○ Résiste à la plupart des maladies communes</p> <p>Antidote: rang 10:○ Divise les effets et les dégâts des poisons par deux</p> <p>Température: rang 10:○ Annule les effets liés aux températures</p> <p>Dure à cuire: rang 15:○ Ignore les 5 premiers dégâts physiques d'un coup (1 x par combat)</p> <p>Sang-froid: rang 20:○ Si les PV tombent à 0 récupère 1 PV plus concentration (1 x par jour)</p>	<p>Bond de chat: rang 5:○ Permet de sauter plus loin que la plupart des gens</p> <p>Course rapide: rang 5:○ sprint 50% plus vite pendant 10 secondes</p> <p>Maîtrise du terrain: rang 10:○ Plus de malus de terrain</p> <p>Grimpeur: rang 10:○ Permet d'escalader sans corde ni équipement</p> <p>Force concentrée: rang 15:○ Peut forcer une porte ou barrière fragile automatiquement</p> <p>Esquive réflexe: rang 20:○ Esquive automatiquement une attaque de zone (1 x par combat)</p>	<p>Immunité partielle: rang 3: ○Réduction de 25% des dégâts élémentaires rang 8:○Réduction de 50% des dégâts élémentaires</p> <p>Résistance runique: rang 5:○25% de chance de ne pas subir les effets magiques rang 10:○50% de chance de ne pas subir les effets magiques</p> <p>Souffle stable: rang 10:○ permet de retenir sa respiration 5 x plus longtemps</p> <p>Peau coriace: rang 12:○ Réduction de 1 dégât brut</p> <p>Yeux d'obscurité: rang 15:○ Vision nocturne</p> <p>Esprit primal: rang 20:○ Les animaux hostiles hésitent avant d'attaquer</p>



Dextérité

Niveau:

Archerie

Découvert: rang 2: ○ +1 de dégât
rang 8: ○ +2 de dégât

rang 14: ○ + 3 de dégât
rang 18: ○ x 2 de dégât

Tire double: rang 5: ○

Permet de tirer une deuxième flèche en même temps sur la cible

Carquois magique: rang 10: ○

Permet de stocker 20 flèches de plus

Flèche magique: rang 15: ○

Crée une flèche à partir de mana (consomme 1 mana par flèche)

Flèche spectral: rang 15: ○

Tire une flèche spectral qui peut traverser les murs ou objets
(consomme une flèche et 5 mana)

Pluie de flèche: rang 20: ○

Attaque de zone de 3 mètres. Dégât sur cible: dégât plus +3 puis x3
(consomme 15 flèches et 20 mana)

Armure légère

Poids plume: rang 1: ○ +1 de CA
rang 5: ○ +2 de CA

rang 10: ○ +3 de CA
rang 15: ○ +5 de CA

Pas léger: rang 8: ○

+1 en discrétion (si armure légère complète)

Liberté de mouvement: rang 10: ○

Plus de désavantage (si armure légère complète)

Marche-vent: rang 10: ○

10% de chance à l'esquive (si armure légère complète)

Bottes de 7 lieux: rang 15: ○

Permet de se déplacer plus loin et plus rapidement
(si bottes légère équiper)

Mouvement habile: rang 20: ○

désengagement assurer (si armure légère complète)

Crochetage

Verrou simple: rang 1: ○ +1 en crochetage des serrure novice
rang 5: ○ +1 en crochetage des serrure simple

Main lestes: rang 5: ○

Permet de crocheter sans se faire repérer

Réplique de clé: rang 10: ○

Permet de fabriquer une clé en cire d'une clé posséder

Verrou expert: rang 10: ○

Déverrouille les serrures novice et simple automatiquement
rang 12: ○ +1 en crochetage des serrures expert

Outil magique: rang 15: ○

Outil de crochetage magique pour 1 de mana à chaque utilisation

Serrurier: rang 20: ○

Les serrure expert s'ouvre automatiquement
et +1 pour les serrure maître

Éloquence

Négociation: rang 1: ○ +1 en négociation
rang 5: ○ +2 en négociation
rang 10: ○ +3 en négociation
rang 15: ○ La négociation est toujours a votre avantage

Corruption: rang 5: ○

Permet de soudoyer un garde pour qu'il regarde ailleurs (petit delis)

Persuasion: rang 5: ○

+2 en persuasion

Intimidation: rang 10: ○

+2 en intimidation

Charme: rang 15: ○

+3 pour les relation avec le sexe opposé

Recèle: rang 20: ○

Les marchands ne demanderont jamais d'où proviennent les objets

Furtivité

Discrétion: rang 1: ○ +1 en discrétion
rang 8: ○ +2 en discrétion
rang 16: ○ +3 en discrétion

Coup dans le dos: rang 5: ○

Les attaques furtif dans le dos obtiennent un bonus de +6 dégât

Pied léger: rang 5: ○

vous n'enclenchez pas les pièges en déplacement furtif

Mort à distance: rang 10: ○

Les tirs à distance en furtif obtiennent un bonus de +6 dégât

Lame d'assassin: rang 15: ○

Les attaques furtif avec une dague obtiennent un bonus de +6 dégât

Silence: rang 20: ○

Marcher ou courir n'affecte plus la détection

Vol à la tire

Pickpocket: rang 2: ○ +1 pour le vol
rang 5: ○ +2 pour le vol
rang 15: ○ +4 pour le vol

Voleur nocturne: rang 5: ○

+2 pour le vol de nuit

Argent facile: rang 10: ○

+50% d'or en plus par butin au détriment du groupe

Empoisonné: rang 10: ○

Empoisonne les potion ou ration d'une cible (-2 mana par action)

Maître des clés: rang 15: ○

Le vol de clé ne rate presque jamais

Lupin: rang 20: ○

Le vol de bijoux porter ne rate presque jamais



Sagesse

Niveau: 5

Perception

Champs de vision: rang 2: ● +1 dans la détection des embuscades
rang 8: ● +2 dans la détection des embuscades

Sixième sens: rang 5: ● +1 dans la détection des pièges
rang 10: ● +2 dans la détection des pièges

Détecteur magique: rang 10: ●
+1 en détection magique

Détecteur de mensonge: rang 15: ●
50% de chance de savoir si une personne ment

Vision perçante: rang 15: ●
Pour 10 mana révèle les détails d'une pièce

Intinct de chasseur: rang 20: ●
Permet de localiser une proie dans un rayon de 50 M pour 20 mana

Nature

Sens des plantes: rang 2: ●
Permet d'identifier instantanément une plante

Cueilleur expert: rang 5: ●
Trouve automatiquement une ressource utile par jour

Main verte: rang 10: ●
Accélère la pousse d'une plante pour 5 mana

Langage des bêtes: rang 10: ●
Comprend les émotions des bêtes

Communication animal: rang 15: ●
Permet une communication simple avec les animaux

Peau d'écorce: rang 20: ●
+2 CA naturelle

Médecine

Toucher apaisant: rang 1: ● Soigne 1D4 pour 5 mana

Remède rustique: rang 3: ● Prépare un baum rudimentaire sans ingrédient une fois par jour (1D6 PV)

Diagnosticien: rang 6: ● identifie avec précision un poison, une maladie ou une malédiction corporelle. Avantage aux soins de + 3

Traitement de terrain: rang 10: ● effectue un soin avancer en plein combat (1D8 PV)

Toucher des Anciens: rang 15: ● Un toucher qui guerrie la plupart des maux (poison, maladie, effet magique ou malédiction mineur)
Rituel de 10 minute et ne peut être interrompu pour 30 mana

Main de vie: rang 20: ● Une fois par jour le porteur peut sacrifier la moitié de ses PV et de sa mana pour les donner à une cible mourante (0PV pendant 2 minute)

Connaissance

Brocanteur: rang 3: ●
Permet d'identifier un objet ancien ou un artefact avec du temps

Encyclopédie: rang 3: ●
Permet de répondre à une question technique ou historique connu

Érudition magique: rang 9: ●
Permet d'apprendre un sort deux fois plus vite

Analyse tactique: rang 12: ●
Permet de deviner le point faible d'un ennemi après deux tours

Cartographe: rang 15: ●
Permet de dessiner une carte d'un donjon si elle est connue

Calcul rapide: rang 20: ●
Permet d'estimer la valeur minimale d'une action

Enchantement

Enchanteur:
rang 1: ● Permet d'enchanter un objet avec un effet de 20%
rang 5: ● effet de l'enchantement de 40% rang 10: ● effet de 60%
rang 15: ● effet de 80% rang 20: ● effet de 100%

Géologue: rang 5: ●
Les gemmes sont plus faciles à trouver

Fusion: rang 10: ●
Permet de fusionner 2 gemmes identiques pour en créer une supérieure

Retour naturel: rang 10: ●
Déenchante un objet le détruit mais récupération de la gemme

Rune: rang 15: ●
Permet d'inscrire une rune sur un objet pour lui donner un avantage

Effet supplémentaire: rang 20: ●
Permet d'enchanter deux fois le même objet

Alchimie

Alchimiste: rang 1: ● Permet de créer des potions avec 20% d'efficacité
rang 5: ● 40% d'efficacité rang 10: ● 60% d'efficacité
rang 15: ● 80% d'efficacité rang 20: ● 100% d'efficacité

Goutteur: rang 5: ●
permet de révéler les effets d'un ingrédient

Empoisonneur de lame: rang 10: ●
permet d'empoisonner les armes

Vision d'alchimiste: rang 10: ●
Permet de voir si des ingrédients sont présents

Sang de serpent: rang 15: ●
50% de résistance aux poisons

Pureté: rang 20: ●
Créer deux potions au lieu d'une avec le même nombre d'ingrédients