

# Arathorne

Chevalier 4

Orque

M

43 ans

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE ET NIVEAU

RACE

SEXE

AGE

Téo

2, 10 m

M

Grise

Verts

JOUEUR

TAILLE

CATEGORIE

POIDS

PEAU

YEUX

CHEVEUX

Loyal Bon

Eternuement héliotropique, rire facile, grand amateur de bière.

ALIGNEMENT

SIGNES PARTICULIERS

CARACTERISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPOR.	MODIF. TEMPOR.
<b>FOR</b> FORCE	22	+6		
<b>DEX</b> DEXTERITE	10	+0		
<b>CON</b> CONSTITUTION	11	+0		
<b>INT</b> INTELLIGENCE	12	+1		
<b>SAG</b> SAGESSE	08	-1		
<b>CHA</b> CHARISME	14	+2		

<b>COMBAT</b>	+4
<b>NOMBRE D'ATTAQUES</b>	1
<b>INITIATIVE</b>	+0 = 0 +
TOTAL	DEX DIVERS
<b>DEPLACEMENT</b>	9 m
<b>POINTS DE MAGIE</b>	3

COMPETENCES		NIVEAU MAX. 7			
21 points de compétence		Compé- tence	Caracté- ristique	Niveau	Divers
ACROBATIE	Dex*		= +	+	
ART DE LA MAGIE	Int		= +	+	
• ARTISANAT (forge)	Int	+5	= 1 +	4 +	
BLUFF	Cha		= +	+	
• CONCENTRATION	Con		= +	+	
• CONNAISSANCES (nobles & rois )	Int		= +	+	
• (religion)	Int		= +	+	
( )	Int		= +	+	
CONTREFAÇON	Int		= +	+	
CROCHETAGE	Dex		= +	+	
DECRYPTAGE	Int		= +	+	
DEGUISEMENT	Cha		= +	+	
DEPLACEMENT SILENCIEUX	Dex*		= +	+	
DESAMORÇAGE/SABOTAGE	Int		= +	+	
DÉTECTION	Sag		= +	+	
• DIPLOMATIE	Cha		= +	+	
DISCRETION	Dex*		= +	+	
• DRESSAGE	Cha	+3	= 2 +	1 +	
EQUILIBRE	Dex*		= +	+	
• EQUITATION	Dex	+5	= 0 +	5 +	
ESCALADE	For*	+5	= 4 +	2 +	
ESCAMOTAGE	Dex*		= +	+	
ESTIMATION	Int	+3	= +	+	
EVASION	Dex*		= +	+	
FOUILLE	Int	+2	= 1 +	2 +	
INTIMIDATION	Cha		= +	+	
MAITRISE DES CORDES	Dex		= +	+	
NATATION	For*		= +	+	
PERCEPTION AUDITIVE	Sag		= +	+	
• PREMIERS SOINS	Sag	+0	= -1 +	1 +	
• PROFESSION	Sag		= +	+	
• PSYCHOLOGIE	Sag		= +	+	
RENSEIGNEMENTS	Cha	+4	= 2 +	4 +	
REPRESENTATION	Cha		= +	+	
SAUT	For*		= +	+	
SURVIE	Sag		= +	+	
UTILISAT° D'OBJET MAGIQUE	Cha	+4	= 2 +	2 +	

JETS DE SAUVEGARDE	TOTAL	BASE	CARACTE- RISTIQUE	GRACE DIVINE	MAGIE	DIVERS	MODIFICATEURS PARTICULIERS
<b>REFLEXES</b> (DEXTERITE)	+3	1	0	2			Peur & Résistance à l'alcool +4
<b>VIGUEUR</b> (CONSTITUTION)	+6	4	0	2			
<b>VOLENTÉ</b> (SAGESSE)	+2	1	-1	2			

ARME	COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
Epée Sainte Justicière +1	+11	1d8+7	19x2
PORTÉE	POIDS	TYPE	NOTES
			+5 contre le Mal (dégâts +15)

ARME	COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
Hache de lancer	+10	1d6+6	20x2
PORTÉE	POIDS	TYPE	NOTES

ARME	COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
PORTÉE	POIDS	TYPE	NOTES

ARMURE	TYPE	DEX MAX.	BONUS CA
Armure de plaques	Lourde	+0	+8
MALUS	VITESSE	ECHEC SORTS	POIDS
-7	-3 m	40 %	
Ecu en acier			

CLASSE D'ARMURE	TOTAL	ARMURE	DEX	BOULIER	ESQUIVE	DIVERS
	20	10	8	0	2	

POINTS DE VIE																				
	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
32	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

CAPACITES
Immunisé aux maladies, Vision dans le noir (18 m)
Attaque en puissance, Enchaînement
Imposition des mains (+8 points de vie)
Protection contre le mal (+2)
Détection du Mal (9 m)
Renvoi des morts-vivants (5/jour)

SORTS
<b>Niveau 1</b>
Arme magique, Bénédiction, Eau bénite, Création d'eau, Détection des morts-vivants, Détection du poison, Endurance aux énergies, Faveur divine (+2), Résistance (JS +1), Soins légers (1d8+4).

• Compétence de classe.

\* La pénalité d'armure s'applique le cas échéant (doublez-la lors des tests de natation).