

Khaenor

Magicien 4

Félvs

M

22 ans

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE ET NIVEAU

RACE

SEXE

AGE

Anthony

1, 70 m

M

55 kg

Jaune orangé

Crinière soyeuse

JOUEUR

TAILLE

CATEGORIE

POIDS

PEAU

YEUX

CHEVEUX

Pelage marron, tigré roux. Chef de clan.

ALIGNEMENT

SIGNES PARTICULIERS

CARACTERISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPOR.	MODIF. TEMPOR.
FOR FORCE	13	+1		
DEX DEXTERITE	12	+1		
CON CONSTITUTION	15	+2		
INT INTELLIGENCE	14	+2		
SAG SAGESSE	10	0		
CHA CHARISME	16	+3		

COMBAT	+2
NOMBRE D'ATTQUES	1
INITIATIVE	+1 = 1 +
TOTAL	DEX DIVERS
DEPLACEMENT	9 m
POINTS DE MAGIE	42

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

JETS DE SAUVEGARDE	TOTAL	BASE	CARACTE- RISTIQUE	MAGIE	DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	MODIFICATEURS PARTICULIERS
REFLEXES (DEXTERITE)	+2	1	1				
VIGUEUR (CONSTITUTION)	+3	1	2				
VOLONTE (SAGESSE)	+4	4	0				

ARME	COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
Griffes x 2	+3	1d4+2	20x
PORTEE	POIDS	TYPE	NOTES
			Rétractiles

ARME	COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
Bâton	+3	1d6+1	20
PORTEE	POIDS	TYPE	NOTES

ARME	COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
PORTEE	POIDS	TYPE	NOTES

ARMURE	TYPE	DEX MAX.	BONUS CA
Armure de cuir	Légère	+6	+2
MALUS	VITESSE	ECHEC SORTS	POIDS
0	9 m	10 %	

CLASSE D'ARMURE	TOTAL	ARMURE	DEX	BOULIER	ESQUIVE	DIVERS
	13	10	2	1		

POINTS DE VIE	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
18	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
Vision nocturne
Odorat

FAMILIER (faucon)
Points de vie : 8
Initiative : +3
Vitesse : 18 m (vol)
Classe d'armure : 19 (+2 taille, +3 Dex, +4 naturelle)
Attaque : +5, serres (1d4-2)
Particularité : vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +2
Caractéristiques : For 6, Dex 17, Con 10, Int 7, Sag 14, Cha 6
Compétences : Détection +14 (bonus naturel +8), Perception auditive +2
Don : Attaque en finesse
Lien télépathique : 1, 5 km

• Compétence de classe.

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