

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU JOUEUR: Olivier

DESCRIPTION

Amulette magique (S)
[maître]

INVENTAIRE

pas d'argent Parchemin vierge
couverture Necessaire d'écriture
torche

Dague
Arbe de mage

brquet à silex
gamelle
filtre à eau

rations 1 semaine

COMPAGNON :

FOR FORCE		INT INTELLIGENCE		Init.	
DEX DEXTERITE		SAG SAGESSE		DEF	
CON CONSTITUTION		CHA CHARISME		PV	

ARME		ARME	
ATTAQUE 1d20+	DM	ATTAQUE 1d20+	DM
SPECIAL		SPECIAL	

FORMATIONS MARTIALES

<input checked="" type="checkbox"/> ARMURES LÉGÈRES	<input checked="" type="checkbox"/> ARMES DE PAYSAN	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> ARMURES LOURDES	<input type="checkbox"/> ARMES DE GUERRE	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> ARMES DE JET	<input type="checkbox"/> ARMES DE GUERRE LOURDES	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> ARMES DE TRAIT	<input type="checkbox"/> ARMES DE DUEL	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> ARMES DE TIR	<input type="checkbox"/> ARMES D'HAST	<input type="checkbox"/>

PENALITÉ D'INCOMPÉTENCE
ARME: -3 AUX TESTS D'ATTAQUE
ARMURE ET BOULIER: -3 EN INITIATIVE, AUX TESTS D'ATTAQUE, DE FOR ET DE DEX

TALENT MAGIQUE: Détection de la magie

pour une action d'attaque:
- détection d'une inscription ou objet magique
situé dans sa pièce ou 15m autour

VOIE DE PRESTIGE :

- RANG 1
- RANG 2
- RANG 3
- RANG 4
- RANG 5

TRÉSORERIE

13 Pa
12

VOIE DE SANG-MÊLÉ :

- RANG 1
- RANG 2
- RANG 3

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES :

(Pour 1 action attaque)
- détection d'une inscription
ou objet magique situé dans la pièce
ou 15m autour