

Guillaume, Finalisation de ton humain ensorceleur :

Si tu veux jeter un œil sur ta feuille (en l'état actuel) va au bas de ce pdf

!! La taille et le Poids sont faux !!

**Merci de répondre aux questions en m'envoyant un Message Privé sur le forum**

**Au boulot maintenant :**

Fais un tirage de 5 D10 et donnes moi le résultat

Fais un tirage de 2 D4 et donnes moi le résultat

Tu as **9 points de compétences à ajouter** ... Ci-dessous la liste des pts que tu as déjà attribués :

Alchimie (1)

Art de la Magie (8)

Bluff (1)

Concentration (8)

Connaissances (Mystères) (5)

Diplomatie (2)

Renseignements (4)

Représentation (2)

1pt = 1pt dans les compétences de classe & 2 pts = 1 pt dans les hors classes.

Quelle est la **seconde arme que tu souhaites avoir sur ta feuille** (s'il y en a une !) en plus de l'Arbalète légère - Tu peux choisir dans les listes suivantes :

**Corps à Corps** : Attaque à mains nues, Bâton #1 main, Dague, Etoile du matin, Gourdin, Lance courte (Mêlée), Masse d'armes lourde

**Distance** : Dard / Dague Lancée, Fronde, Javelot, Lance courte (Jet)

Sur tes **9000 po**, je vois que tu as sélectionné en équipement :

a) Arbalète légère et carquois de 20 Carreaux (**36 po**)

Il te reste donc **8964 po**.

Pour mémoire quelques coûts :

- +1 sur une arme de mêlée (2250 po)
- +1 sur ton arbalète (2375 po) ➔ les carreaux tirés sont considérées comme magique +1

Choisis déjà dans la table ton armure et ton bouclier (**si tu en as**). Prends le coût correspondant (y compris si magiques).

L'utilisation du Mithril pour une Armure ou un Bouclier permet d'augmenter de 2 la max DEX, de réduire de 10% le Malus sorts et d'améliorer de 3 la Pénalité (0 max) : Côté +1000 po pour une armure légère ou un bouclier.

	Prix	Bonus CA	Max Dex	Pénalité	Malus sorts	Vitesse	Poids	De Maître	+1
<b>Padded</b>	5 po	1	8	0	5%	9 m	10 lb.	+155 po	+1000 po
<b>Leather</b>	10 po	2	6	0	10%	9 m	15 lb.	+160 po	+1000 po
<b>Studded leather</b>	25 po	3	5	-1	15%	9 m	20 lb.	+175 po	+1000 po
<b>Chain shirt</b>	100 po	4	4	-2	20%	9 m	25 lb.	+250 po	+1000 po

Tu peux également choisir parmi les objets magiques de bonus de CA dans la liste suivante

Anneau de Protection +1 (2000 po)

Amulette d'Armure naturelle +1 (2000 po)

Bracelets d'armures +1 (1000 po) ➔ Attention, ne se cumule pas avec les armures.

Si par ailleurs tu investis dans un objet magique qui augmente l'une des caractéristiques de 2 pts, **précise-le également en réponse**. Ces objets sont les suivants :

Periapt of Wisdom +2 (Sag +2)	(4,000 po)
Amulet of health +2 (Con +2)	(4,000 po)
Cloak of Charisma +2 (Cha +2)	(4,000 po)

---

Nota : Si tu veux pouvoir acheter des potions, baguettes, parchemins ou autre n'oublie pas de conserver un peu de po...

---

Tu dois aussi choisir un familier. Regarde dans le Manuel du Joueur et dis-moi ce que tu prends.

---

Merci d'avance.

PS: si en plus tu trouves un portrait à me proposer, ne te gênes pas....

# I. Annexe IX – Liste des Compétences –

Compétences	Classe de Personnage										Comp. Innée	Carac. Liée	Durée	Utilisation(s)
	Barbare	Barde	Druide	Ensorceleur	Guerrier	Magicien	Paladin	Prêtre	Ranger	Voleur				
Acrobaties	○	●	○	○	○	○	○	○	○	●	Non	Dex	AM	Non
Alchimie	○	●	○	●	○	●	○	○	○	○	Non	Int	1 h +	Oui
Artisanat	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	Oui	Int	semaines	(E<5)
Art de la magie	○	●	●	●	○	●	○	●	○	○	Non	Int	Variable	(Non)
Bluff	○	●	○	○	○	○	○	○	○	●	Oui	Cha	(AC +)	(Non)
Concentration	○	●	●	●	○	●	●	●	●	○	Oui	Con	—	(Oui)
Connaissances (mystères)	○	●	○	●	○	●	○	●	○	○	Non	Int	Variable	Non
Connaissances (nature)	○	●	●	○	○	●	○	○	●	○	Non	Int	Variable	Non
Connaissances (plans)	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	Non	Int	Variable	Non
Connaissances (religion)	○	●	○	○	○	●	●	●	○	○	Non	Int	Variable	Non
Connaissances (autres)	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	Non	Int	Variable	Non
Contrefaçon	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	Oui	Int	1 à 1d4min	Non
Crochetage	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	Non	Dex	1 round	Oui
Décryptage	†	●	†	†	†	†	†	†	†	●	Non	Int	1min/page	Non
Déguisement	○	●	○	○	○	○	○	○	○	●	Oui	Cha	1d3×10min	Oui
Déplacement silencieux	○	●	○	○	○	○	○	○	●	●	Oui	Dex*	AM	(Oui)
Désamorçage/sabotage	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	Non	Int	1r à 2d4r	E<5
Détection	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	Oui	Sag	(AC)	Oui
Diplomatie	○	●	●	○	○	○	●	●	○	●	Oui	Cha	Variable	Non
Discrétion	○	●	○	○	○	○	○	○	●	●	Oui	Dex*	AM	(Oui)
Dressage	●	○	●	○	●	○	●	○	●	○	Non	Cha	Variable	(Oui)
Empathie avec les animaux	†	†	●	†	†	†	†	†	●	†	Oui	Cha	1 min	Non
Equilibre	○	●	○	○	○	○	○	○	○	●	Oui	Dex*	AM	E<5
Equitation	●	○	○	○	●	○	●	○	●	○	Oui	Dex(*)	Variable	(Non)
Escalade	●	●	○	○	●	○	○	○	●	●	Oui	For*	AM / AC	E<5
Escamotage	○	●	○	○	○	○	○	○	○	●	Non	Dex*	AS	(Oui)
Estimation	○	●	○	○	○	○	○	○	○	●	Oui	Int	1 min	Non
Evasion	○	●	○	○	○	○	○	○	○	●	Oui	Dex*	AS à 1min+	Oui
Fouille	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	Oui	Int	AC	(Oui)
Intimidation	●	○	○	○	○	○	○	○	○	●	Oui	Cha	Variable	Non
Langage secret	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	Non	Sag	Variable	(Oui)
Langue	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	Non	—	—	—
Lecture sur les lèvres	†	†	†	†	†	†	†	†	†	●	Non	Int	1 min.	Non
Maîtrise des cordes	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	Oui	Dex	Variable	Oui
Natation	●	●	●	○	●	○	○	○	●	●	Oui	For*	AM / AC	E<5
Perception auditive	●	●	○	○	○	○	○	○	●	●	Oui	Sag	(AC +)	Oui
Premiers secours	○	○	●	○	○	○	●	●	●	○	Oui	Sag	AS/1jour	Oui
Profession	○	●	●	●	○	●	●	●	●	●	Non	Sag	1 sem.	(Non)
Psychologie	○	●	○	○	○	○	○	○	○	●	Oui	Sag	1 min. +	Non
Renseignements	○	●	○	○	○	○	○	○	○	●	Oui	Cha	1 soirée	Oui
Représentation	○	●	○	○	○	○	○	○	○	●	Oui	Cha	Variable	(Oui)
Saut	●	●	○	○	●	○	○	○	●	●	Oui	For*	AM	(Non)
Survie	●	○	●	○	○	○	○	○	●	○	Oui	Sag	Variable	(Oui)
Utilisation d'objets magiques	†	●	†	†	†	†	†	†	†	●	Non	Cha	AS/Var.	Oui

● Compétence de classe

○ Compétence hors-classe

† Compétence interdite

Humain

Ensorceleur 5

Descriptif : Sexe M -- Taille : 147 Centimètres -- Poids: 55 Kg

COMPOSITION D'ARMURE

AC12

de Contact12

au Dépourvu10

PV20

Points de Vie Courant

Mod Temp.

MAXbonus DEX

Malusaux Tests0

EchecSorts0%

Le Malus aux Tests s'applique **toujours** aux compétences :  
Déplacement Silencieux - Discrétion - Acrobaties - Equilibre - Escalade - Escamotage - Evasion - Saut On **double** ce malus pour **Natation**.  
Si le personnage ne possède pas les dons de port d'Armure et Bouclier ad hoc alors ce **Malus** s'applique également à ses **Jets d'attaque**, aux jets de **FOR** ou **DEX** et aux jets de toutes les **compétences associées**.

Résiste à la MAGIE

... aux DEGATS0

Résistances Temporaires :

NIVEAU5

Niv Négatif

XP

Pts Expérience

10 001

FOR

Force

9

Courant / Mod

DEX

Dextérité

14

CON

Constitution

12

INT

Intelligence

14

SAG

Sagesse

10

CHA

Charisme

17

JETS DE SAUVEGARDE

Mod Temp.

REFDEXRéflexes

+3

VIGCONVigueur

+2

VOLSAGVolonté

+4

ENCHSAGEnchantements

+4

ILLUSAGIllusions

+4

POISCONPoison

+2

SORTSAGSortilèges

+4

TERRSAGTerreur

+4

INITIATIVE

+2

Mouvement

9,0 m

Bonus LUTTE

+1

LANGUES PARLEES

Commun -- Nain -- Gobelin --

COMPETENCES PRIORITAIRES		
● Déplacement Silencieux	(DEX)	+2
● Discrétion	(DEX)	+2
● Détection	(SAG)	+0
● Fouille	(SAG)	+2
● Perception Auditive	(SAG)	+0
Connaissances Locales (INT)		
Connaissances Mystères	(INT)	+7
Connaissances Nature	(INT)	
Connaissances Noblesse	(INT)	
Connaissances Plans	(INT)	
Connaissances Religions	(INT)	
Connaissances	(INT)	

COMPETENCES		
Acrobaties	(DEX)	
Alchimie	(INT)	+3
●	(INT)	+2
●	(INT)	+2
●	(INT)	+2
●	(INT)	+2
●	(INT)	+2
●	(INT)	+2
Art de la Magie (INT) +12		
● Bluff	(CHA)	+4
● <b>Concentration</b>	(CON)	<b>+9</b>
● Contrefaçon	(INT)	+2
● <b>Crochetage</b>	(DEX)	
● Décryptage	(INT)	
● Déguisement	(CHA)	+3
● <b>Désamorçage Sabotage</b>	(INT)	
● Diplomatie	(CHA)	+4
● Dressage	(CHA)	
● Empathie avec Animaux	(CHA)	+3
● Equilibre	(DEX)	+2
● Equitation	(DEX)	+2
● Escalade	(FOR)	-1
● <b>Escamotage</b>	(DEX)	
● Estimation	(INT)	+2
● Evasion	(DEX)	+2
● Intimidation	(CHA)	+3
● Langage Secret	(SAG)	
Langue		
● Lecture sur les Lèvres	(INT)	
● Maîtrise des Cordes	(DEX)	+2
● Natation	(FOR)	-1
● Premiers Secours	(SAG)	+0
	(SAG)	
	(SAG)	
	(SAG)	
● Psychologie	(SAG)	+0
● Renseignements	(CHA)	+5
● Représentation	(CHA)	+4
● Saut	(FOR)	-1
● Scrutation	(INT)	
● Sens de l'Orientation	(SAG)	+0
● Survie	(SAG)	+0
Utiliser Objets Magiques (CHA)		
● <b>Chant</b>	(CHA)	<b>+3</b>
● <b>Danse</b>	(DEX)	<b>+2</b>
● <b>Eloquence</b>	(CHA)	<b>+3</b>
● <b>Etiquette</b>	(INT)	
● Compétences pouvant s'utiliser de façon innée		

Toucher de l'Attaque	Dégâts Attaque	Effet critique de l'attaque
+4 Arbalète légère	1d8	Crit. 19 - 20 Dégâts x2
Notes:		
+2		Crit.
Notes:		
+2		Crit.
Notes:		
+2		Crit.
Notes:		

Capacités Raciales :

Capacités Classes:

Appel de familier

DONS:

Tatouages varisiens : Evocation | Rechargement rapide

Talents martiaux et Armes maîtrisées
Maniement des armes courantes
Dons Déjà Inclus dans les Scores
Maniement des armes courantes   Ecole renforcée : Evocation   Ecole supérieure : Evocation
DESCRIPTIFS CAPACITES & DONS <small>(seuls compétences et dons aux effets non inclus sont décrits)</small>
<b>Appel de familier</b> Au niveau 1, le magicien a la possibilité d'appeler un familier. La puissance du familier croît avec celle de son maître. Un familier tué ou renvoyé ne peut être remplacé avant un an et un jour. Les familiers peuvent être ramenés à la vie de la même manière que les personnages, mais eux ne perdent alors pas de niveau (ou de points de Constitution).
<b>Tatouages varisiens : Evocation</b> Le personnage lance à un niveau de +1 tous les sorts d'une école de magie autre que Divination et pour laquelle il possède le talent Ecole Renforcée. Le personnage peut - un nombre de fois égal à son bonus de Constitution ou une fois au moins par jour - lancer gratuitement Lumières dansantes (sort de niveau 0).
<b>Rechargement rapide</b> Le temps nécessaire pour que le personnage recharge son arme est réduit à une action libre (pour une arbalète de poing, une arbalète légère ou une fronde) ou une action de mouvement (pour une arbalète lourde). Recharger une arme à projectiles provoque tout de même une attaque d'opportunité. Un personnage qui possède ce don pour une arbalète de poing, une arbalète légère ou une fronde peut tirer plusieurs fois par round lors d'une attaque à outrance, comme s'il utilisait un arc.

