Nom: Arthur dit "le fossoyeur"
Peuple: Humain
Civilisation: Cyrillane
Classe(s): Magicien (Eveil DORMANT) Niv 3
Expérience: 900

Inspiration ☐
Bonus de maîtrise: 2
Pv: 14
Pv Temporaires:
Pv max: 14
Dés de vie: 2 6-4
Seuil de blessure:

Force 12 (+1)
- ☐ JS
- ☐☐ Athlétisme

Dextérité 14 (+2)
- ☐ JS
- ☐☐ Acrobaties
- ☐☐ Escamotage
- ☐◉ Discrétion

Constitution 15 (+2)
- ☐ JS

Intelligence 16 (+3)
- ◉ JS
- ☐◉ Arcane
- ☐☐ Histoire
- ☐◉ Investigation
- ☐☐ Nature
- ☐☐ Religion

Sagesse 16 (+3)
- ◉ JS
- ☐☐ Dressage
- ☐☐ Intuition
- ☐◉ Médecine
- ☐☐ Perception
- ☐☐ Survie

Charisme 15 (+2)
- ☐ JS
- ☐☐ Intimidation
- ☐☐ Persuasion
- ☐☐ Représentation
- ☐☐ Tromperie

Initiative: 2
CA: 12
Protection:
États préjudiciables:

Vitesse
(VD) 9m Escalade Nage
Saut : hauteur longueur

Perception passive: 3

Fatigue
- ☐ 1 : Désavantage aux tests de caractéristique
- ☐ 2 : VD réduite de moitié
- ☐ 3 : Désavantage aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde
- ☐ 4 : Points de vie maximums réduits de moitié (arrondi au supérieur)
- ☐ 5 : VD réduite à 0
- ☐ 6 : Mort - JS contre Mort

Échecs ☐☐☐
Réussites ☐☐☐

Attaques et sorts

Nom	Bonus d'attaque	Dégâts/type
Dague	+4	1d4+2 (P)
Arbalète Légère	+4	1d6+2 (P)
Bâton	+3	1d6+1 (C)

Munitions

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Notes

Actions

Anticiper, Assister, Attaquer, Chercher, Esquiver, Foncer, Inciter, Lancer un sort, Se cacher, Se dégager, Utiliser un objet

Actions bonus

Attaque à deux armes

Réactions

Attaque d'opportunité

Aptitudes

Armures

Armes

Résistances & immunités

Usage illimité

Outils & véhicules

Outils de voleur

Langues

Commun

Regain en repos court

X- Récupération arcanique

Regain en repos long

Sorts

1er ☑☑☑☐

2e ☐☐☐

3e ☐☐☐

4e ☐☐☐

5e ☐☐☐

6e ☐☐

7e ☐☐

8e ☐

9e ☐

Description

Historique

Origine : Loqueteux - Discretion, Medecine

Nécésaire d'Herboriste, Outils de voleurs

Reseau : Ecole de Magie (Necromant)

Dons & Privilèges

X- Tradition Arcanique : Nécromancie

X- Exotisme spécialisé

Épopée

Âme

Éveil

Idéal

Traits

Alignement

Obligations

Ambition: Devenir Eveillé Nécromant

Failles

Avide

Handicap

Folies

Corruption

1er					
2e					
3e					
4e					

Possessions

Équipement à portée de main

Outils de voleurs
Habits de travailleur
Scalpels
Arbalète légère
Grimoire
Sac d'Erudit
Focaliseur Arcanique

Poids transporté

Chargé
- VD réduite de 3m

Surchargé
- VD réduite de 6 - désavantages tests caractéristiques et JS physiques, jets d'attaque

Charge maximale

Bourse, trésor, troc

GP: 15
SP:
CP:

Au fond du sac, sur la mule, ...

Inventaire du sac d'érudit

Grimoire

Niveau	Sort prêt	Nom	Effet
0	☐	Rayon de givre (niv. 0)	
	○	Lumière (niv. 0)	
	○	Manipulation à distance (niv. 0)	
	○		
	○		
1	☐	Serviteur invisible (niv. 1)	
	○	Identification (niv. 1)	
	○	Simulacre de vie (niv. 1)	
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	○		
	☐		
	☐		
	☐		
	☐		
	☐		
	☐		
	☐		
	☐		
	☐		
	☐		
	☐		
	☐		
	☐		
	☐		