Yorfedüag Ashana

Date de création 2018 Niveau 9 / 9
Année : 1060

Classe : Guerrier-Magicien
Dieu :
Taille : 1.42 m
Peau : Claire
Vision : Infra vision jusque 6 ‘’

Titre : Seigneur - Ensorceleur
Age : 125 ans
Poids : 40kg
Yeux : Vert clair
Ecoute :

Race : Elfe des bois
Sexe : Féminin
Classe sociale :
Cheveux : Cuivre rouge
Vitesse de déplacement : 12’

Langues : Commun, Alignement, elfe, sylvanien (ent) langage des mammifères sylvestres
Détections : Porte dérobée 1 sur 1d6 en passant - 3 mètres et 1-3 sur 1d6 en cherchant / passages secret 1-2 sur 1d6
Résistances : Elfes des bois : 90 % aux sorts de charme et de sommeil
Talents acquis : les elfes des bois ont un bonus de +1 pour toucher avec n’importe quel type d’arc (mais pas avec une arbalète), ainsi qu’avec une épée longue ou une épée courte.

Signes particuliers :

FORCE 18	Ajustement toucher / dommages	+1 +2	Ajustement poids	55 kg	Défonçage portes	1-3	Torsion barreaux	16%

Paralysie Poison Mort magiq.	+4 **08**

INTEL 18	Langues additionnelles	7	Chance connaissance sorts	85%	Mini sorts par niveau	9	Maxi sorts par niveau	18

Pétrification polymorphose	+4 **09**

Bonus Magique
+4 Cape

SAGESSE 11	Ajustement attaques magiques	-	Bonus sorts	1° niv	2°	3°	4°	Echec sorts 10%

Baguettes Bâtons Sceptres	+4 **09**

DEXTER 15	Ajustement réaction	0	Ajustement projectile	0	Ajustement classe d'armure	-1

Souffles	+4 **09**

Bonus Dextérité
/

CONSTIT 16	Ajustement points de coup	+2	Choc métabolique	95%	Chance résurrection	96%	Nombre de résurrections	2

Sortilèges	+4 **10**

CHARISME 12	BEAUTE 14	Nombre maxi de suivants	5	Ajustement loyauté	0	Ajustement réaction	0	

Points de coup **61**	Ajustement constitution +2

CLASSE D'ARMURE

CA de base		10
Armure portée	CA	
Bouclier bonus		
Autres protections Bonus : Bracelet AC3 Cape de protection +4		3 -4
Ajustement dextérité		-1
Classe d'armure optimale		**-2**
Classe d'armure de dos		-2

TAC ∅

12

Attaque dos Toucher/dégâts	
Toucher	+2
Dégâts	

Pénalité de non maîtrise
-2

ARMES

(Fact. rapidité)	Tac ∅ Ajusté	Dommages PM	Dommages G	Dommages Bonus	Bonus touchers Force	Bonus touchers Magie	Bonus dommages Force	Bonus dommages Magie
Arc composite court +2				**+2**	*+1+1*	*+2*		*+2*
Flèche Flèche +1 Flèche +2	**08** **07** **08**	**1-6** **1-6** **1-6**	**1-6** **1-6** **1-6**	**+2** **+3** **+4**	*+1+1* *+1+1* *+1+1*	*+2* *+3* *+4*	*/* */* */*	*+2* *+3* *+4*
Epée courte +1 Epée longue +3 Dague +3	**09** **07** **08**	**1-6** **1-8** **1-4**	**1-8** **1-12** **1-3**	**+2** **+4** **+2**	*+1+1* *+1+1* *+1*	*+1* *+3* *+3*	*+1* *+1* *+1*	*+1* *+3* *+3*
Bâton	**11**	**1-6**	**1-6**		*+1*		*+1*	

© Dinde's copyright ♥

Pick Pocket		**Crochetage serrure**		**Repérage désamorçage**		**Déplacement silencieux**	
Dissimulation ds ombre		**Ecoute aux portes**		**Escalade**		**Lecture de langages**	

Côté gauche	Poids	**Centre**	Poids	**Côté droit**	Poids
Epée longue +3		Sac à dos		Dague +3 et fourreau	
		Corde 15 m			
Briquet avec pierre et mèche		Arc composé court +2		Petite bourse – 214 Po	
Huile, flasque x 1		Carquois :		2 000 Po en gemmes (4x500 Po)	
Tube verre + étui en os pour parchemin		Flèches : 08			
		Flèches +1 : 17		Torche	
Rations séchées, 7 jours		Flèches +2 : 03		Belladone, 3 brins	
				Gourde eau	
Livre de sort		Livre de sort			
Poids total gauche		**Poids total centre**		**Poids total droit**	
Alignement : Loyal Neutre		**Charge totale**		**Vitesse déplacement**	**12''**

Aptitudes spéciales

Compétences :

Herboristerie, fabrication arc / flèche, navigation

Capacité à marcher sur l'eau (vœux de la fête foraine)

Capacité a voler sous l'eau (vœux de la fête foraine)

PV :

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1

Objets magiques

Armes :

Epée longue +3 (P)

Dague +3 (P)

Arc court composite +2 Flèches (Nb voir carquois)

Protection :

Bracelets AC3

Cape de protection +4

Cape elfique

Anneaux :

Wizardry 1-3

Spell Storing : Téléportation sans erreur x 2 (N20)

Enchainement d'Eclairs (N20)

Desintegration (N20)

Statuette 3 vampires : immunité une fois à une morsure de vampire (pts & niveaux)

Un collier de perle : création d'une bulle de glace pour résister à la chaleur

Divers :

Speel book, speel book backup (M) et spell book ??? (M)

Possessions (Maison / Portées)

Spell Book de backup (M)

Cuir +1 (M)

Epée courte +1 (M)

Epée longue +2 (M)

Arc court (M)

Epée longue +1(M)

Cuir clouté (M)

Dague +1 (M)

Spell book backup (M)

Spell book **Geluster** (M)

Cape elfique (M)

3 Goodies de la fête foraine : grande roue / Kraken et 3 vampires

Argent :

PO : 105 980 (M) 214 (P)

18 gemmes de 500 Po chacunes

Divers

Changement d'alignement de LB à NB (insulte d'un fuyard – doigt d'honneur qui à déclanché un magnifique double 20 sur les 2 flèches qu'il à pris dans le dos….)

Erreur de jugement du maitre sans doute (Fred + Manu)

Vu fantôme : + 10 ans

Potion de soins :

Grand soins (3 d8 + 3) :

Soins (1 d8 + 1) :

2 x la constitution : II

Guerison (Full -1d4) * : II

Elixir de vie (ramene a la vie, même les elfes, jusque -20% des PV Max)

1 T = 10 mn **1''** = 3 métres en intérieur / 9 métres en extérieur

Anneaux	
Main gauche	Wizardry
Main droite	Spell Storing

Points d'expérience	Bonus
G : 251 008 / M : 216 008	NA

Armes maîtrisées : 6	Spé	Double	Coups/R
Arc	NA		2/1 round
Epée courte	NA		3/2 round
Epée longue	NA		3/2 round
Dague	NA		3/2 round
Bâton	NA		3/2 round

© Dinde's copyright ♥