

Feuille de Personnage

Berdabar

Date de création

01.07.18

Année

1060

Joueur

Renaud



Classe

Clerc
Guerrier

Titre : Lama
Champion

Niv : 7
7

Race : Nain des montagnes

Dieu : Moradin

Peau : blanche

Sex : Masculin

Talent acquis :

Yeux : Noisettes

Age 137 *Taille* 1,25 *Poids* 80

Symbole Marteau et enclume

Cheveux blond ainsi que sa barbe et ses moustaches

Force

18	86	Toucher +2	Dégats +4	Poids +75kg	Portes 1-4	Barreau: 30%
-----------	----	-------------------	------------------	--------------------	-------------------	---------------------

Vision Infra 20m

Intelligence

Ecoute Normale

11	Langues 2	Chance de connaître	Mini	Maxi
-----------	------------------	---------------------	------	------

Détections

Sagesse

Niv 1 Niv2 Niv3 Niv 4 Niv 5

Pente 75% // passage recent 75% // Profondeur 50%

16	Attaq magic +2	Bonus 2 2	Echec
-----------	-----------------------	------------------	-------

Murs coulissants 66% // pieges types fosses 50%

Dextérité

12	Ajust réaction	Ajust Projectiles	Ajust CA
-----------	----------------	-------------------	----------

Constitution

18	Ajust Vie +4	Choc méta 99%	Résurrection 100%	Nb résurrection
-----------	---------------------	----------------------	--------------------------	-----------------

Résistances

Charisme

Langues

9 (11)	Nb Suivants	Ajustement Loyauté	Ajust. Réaction
---------------	-------------	--------------------	-----------------

Commun, nain, gnome, goblin, kobold, orque

Jets de Protection :

7	+5	Paralyse / Poison / Mort magique	Bonus:
10		Pétrification / Polymorphose	Sagess +2
11	+5	Baguettes et Batons magiques	Dextérité -
12		Souffles	platte +4, bouclier +2
12	+5	Sortilèges	

Classe d'Armure :

Armure Portée Plate +4

Bouclier moyen +2

Autres

Ajustement dextérité

CA de Dos **-1**

CA **-1**

Bonus **-3**

Bonus _____

CA Optimale **-4**

Armes : Toucher AC 0

14

Armes	Att/R	Bonus Toucher		Dommages		Bonus Dégâts		arme
		Force	Magie	P / M	Gde	Force	Magie	
Marteau	3/2	+2	+2	2-5	1-4	+4	+2	
Masse	3/2	+2	+3	2-7	1-6	+4	+3	
Fléau	3/2	+2	+1	2-7	2-8	+4	+1	
Fronde	1			2-5	2-7			
	1							

Déplacement

6"

Points de Vie

79 (51 + 28)

Points XP

75 735 x2 (+10%)

Next level

Guerrier

Clerc

Objets sur moi

Armures et protections

Plate +4
Bouclier moyen +2
Heaume

Armes

Marteau +2
Masse +3
Fléau +1

LB	NB	CB
LN	N	NC
LM	NM	CM

Batons, batonnets, baguettes, parchemin

Huile de feu feerique
Baguette de detection de la magie (41ch)
Chausson d'escalade d'araignée

Divers

Anneau de resistance au feu

Or et gemmes

11 534 pieces d'or
1 emeraude de 5000po

equipement

Huile flasque (x4), lanterne, briquet, corde en soie 20m, ration de fer (x2), torche, couteau
Eau benite (x2), tonnelet de biere de 2l (x2), tonnelet d'eau de vie de prune (3l)
A récupéré une patte de crabe qui permet de faire une épée sharpness +1 non magique (3 fois) entre épée courte et espadon.

Capacités spéciales

ajoute +1 au touché contre les orques, gobelins, goblours, demi-orques
ameliore leur CA de 4 contre trolls, ogres mages, géants, titans

Histoires et hauts faits

A tué un dragon noir au niveau 3
A combattu shadow lord, est tombé dans le coma, Slyway a pris la gemme Elvenstar. Qu'il a ensuite rendu au roi mage Gylharen.
Gylharen, a promis de me faire baron de Thyatis une fois que je serai seigneur
A été transformé en limace par le 'Shadow lord'
Gylharen, a promis de me donner un hexagone supplémentaire quand je serai seigneur
A récupéré 3 gemmes sous la montagne a la plume blanche. A vu un fantome et a pris 80 ans. A cassé une dague venom
Doit forger une épée pour Wann hellen et ?

Personnages connus

Illaoi bois béni, Slyway, Faldar, Himlen, Eledwen d'Estherold, Yawatishaw 'lievre agile'
Astrian, Aldorian, Alice, Angs, Wann Helen, Faldar, Viktor le Bon, Subotai, Lexie, Ultrogoth, Ashana

Sortilèges de Clercs:

Niveau 1:	3+2 =5	Sphère	Comp	Portée	Durée	ZE	Inc.	JP	Description
			■■■□	touch	spé	1 créat	4	none	
			■■■	1"	perm	750l	1r	none	15l/N, 750l MAXI
			■■■	6"	6r	5" x 5"	1r	none	moral et touche à +1
			■■■	touch	perm	1 créat	1h	spé	
			■■■□	touch	spé	cercle	1r	none	combine niveau de 9 pretres
			■■■	12"	1t+1t/2N	1" large	1r	none	
			■■■	3"	N	1" x 3"	1r	none	60°/r - MAX 30cm pierre/3cm mé
			■■■□	touch	9t/N	1 créat	1r	none	
			■■■□	touch	9t/N	1 créat	1r	none	
I			■■□□	1"	1r	1 créat	1	spé	sv si int +13 ou N+6
			■■■	touch	6r	1 créat	4	neg	
			■■■□	12"	6t+1t/N	Ø4"	4	none	
			■■■	2"	6r	1 pierre	1r	none	4", arme +1, 1 dégat, 1 pierre/5N
			■■■	12"	1r	1 créat	2r	neg	
			■■■	touch	spé	1 créat	1t	none	
			■■■	1"/N	1s/N	Ø3"x12"	3	none	il pleut...
			■■■	touch	3r/N	1 créat	4	none	
			■■■□	3"	perm	27l/N	1r	none	
			■■■	touch	1t/n	1 créat	1r	none	
IIII			■■■□	touch	perm	1 créat	5	none	rend 1d8 pv
			■■■	touch	2r+1r/N	1 créat	4	neg	
		Numbers, Divin:	■■■	80m	5r+1r/N	1 créat	1r	none	
		Wards	■■■	30m	1h/N	cube 1"/l	1	none	repousse toute vermine de moind
		Summoning	■■■	0	1r	cleric	1	none	peut donner un bonus jusqu'à +3
		War	■■■	240m	spé	to 200p	1t	none	
		Thought	■■■	5m/N	Instant.	1 créat	3	neg	
		Time	■■■	0	Instant.	anj or cr	1	none	
		travellers	■■■	0	Instant.	spé	1	none	permet de connaître le Nord
		Time	■■■□	0	Instant.	cleric	1	none	
		Elemental fire, F	■■■□	Touch	1h/N	spé	1	none	
		Chaos	■■■	Touch	Perm	1 page/l	1	none	
		War	■■■	spé	spé	to 200p	spé	none	
		Numbers	■■■	0	2t	1 créat	2t	none	
		Protection	■■■□	0	2-10r	spé	5	none	
		Guardian	■■■	Touch	1day/N	1 créat	1	none	permet de savoir si une prsonne
		Astral	■■■□	Touch	1r/N	1 créat	1r	none	
		thought	■■■□	0	Instant.	10m	3	none	
		Wards	■■■	Touch	1 day/Nube	1.5r	1	none	enchante un objet pour qu'il para

Niveau 2:	3+2 =5	Sphère	Comp	Portée	Durée	ZE	Inc.	JP	Description
			■■■	touch	1r+1/N	1 créat	4	none	+1-8 pv, et effet <i>bles</i>
			■■■	0	spé	spé	2r	none	70%+1%/N de deviner
			■■■	0	chant	Ø6"	1t	none	+1 / -1
			■■■	3"	spé	spé	5	neg	
			■■■	25cm/N	5r	1 créat	1r	none	détecte la vie
			■■■	3"	1t	1 créat	1r	neg	
I I			■■■	3"	3t	1" large	5	none	
			■■■	3"	1r/N	spé	3r	none	démon: 2HD, Mv 18", 1att 1-4
			■■■	3"	spé	Ø3m	1r	neg	discours captivant l'audience
			■■■	0	2r/n	spé	5	none	
			■■■	3"	1r/n	1 créat	5	spé	marteau +1/3N
			■■■	0	2s+1s/L	cleric	3	none	1s=1r - augure, soin, info
			■■■	2"/N	1h/N	1 créat	1r	neg	
I I			■■■	6"	4r+1r/n	1-3 créa	5	neg	
			■■■	1"	1t	1créat/r	1r	none	
			■■■	touch	1t/n	1 créat	5	none	
			■■■	touch	1h/n	1 créat	1	none	
I			■■■	12"	2r/n	Ø9m	5	neg	
			■■■	touch	perm	1 objet	1t	none	
			■■■	3"	8h	phère 3r	5	neg	entrée dans ZE = paralysie
		travellers	■■■	Touch	1h/N	1 créat	2	none	protege de la chaleur, pluie, neig
		Law	■■■	20m	spé	-6 créat/	1	spé	
		Creation	■■■	0	perm	cleric	2	none	
		Chaos	■■■	Touch	5t+2t/N	spé	2t	Neg	
		Summoning	■■■	0	1r/N	cleric	2	none	augmente une caracteristique ph
		War	■■■	300m	Instant.	1 unit/5N	1t	none	
		Wards	■■■	touch	Perm	cube 3r	2	none	permet a un objet de s'eloigner d
		Time	■■■	30m	1r/N	rayon 6n	2	neg	initiative a +4
		thought	■■■	0	Instant.	cleric	4	none	
		travellers	■■■	30m	1h/N	cube 3r	2	none	
		thought	■■■	5m/N	1r/N	spé	2	none	
		Numbers	■■■	0	1r/N	rayon 15r	1r	none	
		Numbers, Charr	■■■	50m	1t+1r/N	rayon 3n	4	neg	
		Charm	■■■	0	9r	cleric	1r	none	
		Time	■■■	Touch	spé	1 créat/N	2	none	Dort pour 1h comme si c'était 8h
		War	■■■	240m	Instant.	nit / 300	1t	None	
		All	■■■	10m	spé	rré 10m	1t	none	
		Wards	■■■	30m	1r/N	rré 1.5m	2	Neg	

Niveau 3:	2	Sphère	Comp	Portée	Durée	ZE	Inc.	JP	Description
			■■■						1 créat
			■■■	1"/N	1r	Ø3"	5	none	spé
			■■■	12"	perm	Ø12"	6	none	Ø6"
			■■■						spé
			■■■	touch	perm	1 créat	1r	none	1créat/r
			■■■	touch	perm	1 créat	1r	none	1 créat
I			■■■	touch	1h/L	1 créat	5	none	1 créat
			■■■	6"	perm	cube 3"	6	aucun	spé
			■■■	touch	1t+1r/n	1 créat	2	none	insensit Ø3m
			■■■	touch	1t+1t/n	spé	5	none	1" large
			■■■	touch	perm	spé	spé	spé	zone 2,; spé
			■■■	6"+1"/N	1r/N	spé	1t	none	1 créat
			■■■	touch	6r/N	clerc	1r	none	équival 1 créat
			■■■	touch	8 + 1-8r	spé	7	none	1-3 créat
			■■■	touch	1t/N	1 créat	1r	none	1 créat
			■■■						1 créat
			■■■	touch	perm	spé	6	spé	Ø9m
			■■■	1"/N	spé	1-4 créa	6	none	1 objet
			■■■						cleric
			■■■	touch	1+1t/N	spé	7	none	sphère 3m
		Time	■■■	touch	1-4 days	1 créat	1t	none	
		War	■■■	spé	spé	nit / 300	spé	none	
		Astral	■■■	5m/N	2r/N	3m x 3r	3	none	
		War	■■■	20m/N	1t/N	spé	1t	none	
		Time	■■■	touch	1r	1 créat	3	none	
		Travellers	■■■	0	spé	5m rayo	3	none	
		Wards	■■■	30m	1r/N	ube 3m/	3	Neg	
		thought, charm	■■■	10m	1r/N	créat/5l	5	spé	
		Numbers, Divin:	■■■	0	1r/N	3 x 10m	3	none	
		travellers	■■■	spé	1h/N	spé	1r	none	
I		Wards	■■■	30m	1t/N	carré 3r	1t	none	
		Travellers	■■■	spé	spé	cleric	3	neg	
		protection	■■■	0	1r/N	igne 30r	1r	neg	
		Thought	■■■	5m	1r/N	1 créat	1r	neg	
		Chaos	■■■	10m+10m	spé	1 créat	2	neg	sur MU seulement. Prochain sor
		Numbers	■■■	0	instant.	spé	1r	none	
		Chaos	■■■	10m	spé	1 arme	3r+1r/N	neg	l'arme frappe ses amis au lieu de
		Law	■■■	60m	1r/N	1 créat	1t	neg	la cible ne fera pls que l'action ac
		Plant	■■■	touch	1week/N	spé	1r	none	
		Wards	■■■	30m	1h/N	arré 3m/	3	none	le sol couine quand une créature
		Law	■■■	10m	2-12r	at+1cré:	3	none	partage le bonus de force du plu
		Thought	■■■	30m	1t+2r/N	1 créat	5	neg	
		Numbers	■■■	0	spé	1 créat	2r	none	
		Wards	■■■	10m/N	1h/N	be 1.5m	3	neg	
		Combat	■■■	0	Instant.	spé	5	-	
		Wards	■■■	10m/N	1t/N	ube 3m/	3	none	

Niveau 4:	1	Sphère	Comp	Portée	Durée	ZE	Inc.	JP	Description
Abjure			■■■	1"	perm	1 créat	1r	Neg	renvoie créature dans son plan
Cloak of fear			■■■	0	1t/N	Clerc	6	Neg	
Cure serious wound			■■■	Touch	Perm	1 créat	7	none	redonne 3-17 pv
Detect lie			■■■	3"	1r/N	1 pers	7	none	
Divination			■■■	0	spé	spé	1t	none	
Exorcise			■■■	1	Perm	1 créat	1-100t	none	
Giant insect			■■■	2"	2r/N	spé	spé	none	
Shrink insect			■■■	2"	2r/N	spé	spé	none	
Imbue with spell ability			■■■	Touch	spé	1 créat	1t	none	donne 2 sorts 1 et un sort 2
Lower water			■■■	12"	1r/N	1"x1"/N	1t	none	baisse de 5%/Niveau
Neutralize poison			■■■	Touch	Perm	Créat	7	none	
Protection from evil 3m			■■■	Touch	1t/N	phere 6r	7	none	
Spell immunity			■■■	Touch	1t/N	1 créat	1r	none	donne immunité à un sort N1-4
Speak with plants			■■■	0	1r/N	erclerle Oé	1t	none	
Spike growth			■■■	6"	1-6t+1/N	spé	7	none	piques dans la zone
Sticks to snakes			■■■	3"	2r/N	27m3	7	none	transforme 1 baton/N
Tongues			■■■	0	1t	erclerle Oé	7	none	
Addition		Numbers, Creat	■■■	30m	spé	spé	1r	none	
Age plant		Time	■■■	30m	Perm	1 plant	1r	none	10 ans par niveau
Blessed warmth		Sun	■■■	touch	1r/N	spé	4	none	immunité froid naturel et +3 sv vs
Body clock		Time	■■■	touch	1h/N	1 créat	4	none	
Chaotic combat		Chaos	■■■	30m	1r/N	1 créat	3	none	
Chaotic sleep		Chaos	■■■	touch	perm	1 créat	1t	neg	
Circle of privacy		Travellers	■■■	spé	1h/N	erclerle ø15	4	none	
Compulsive Order		Law	■■■	10m	Perm	1 créat	5	Neg	
Defensive harmony		Law	■■■	5m	1r+2-8r	1créat/2t	1	None	
Dimensional folding		Numbers	■■■	1.5m	1r	erclerle 3n	1r	none	
Fire purge		Wards	■■■	10m/N	1t/N	é 10m/ci	1t	none	
Focus		All	■■■	3m	1 an	spé	1jour	none	
Fortify©		Healing	■■■	0	spé	1 créat	6	none	
Genius		Thought	■■■	0	Instant.	cleric	5	none	
Inverted ethics		Chaos	■■■	120m	1t	spé	1	neg	
Join with astral travellers		Astral	■■■	0	spé	cleric	1t	none	
Leadership		War	■■■	spé	spé	1 créat	spé	none	
Mental domination		Thought	■■■	50m	3r/N	1 créat	4	neg	
Modify memory		Time	■■■	30m	perm	1 créat	spé	neg	modifie 5mn de memoire
Probability travel		Numbers	■■■	30m	1r/N	1 créat	4	neg	modifie les probabilités de 15%+
Rapport		Thought	■■■	30m	1t+1t/N	1 créat	1r	none	telepathie, mais en plus puissant
Sollipsism		Thought	■■■	10m/N	spé	12 + 9m2	1r	spé	illusion visuelle et tactile. Durée s
Tanglefoot		War	■■■	240m	2t/N	9m2/N	2t	none	
Thought Broadcast		Thought	■■■	30m	1t+3r/N	1 créat	5	neg	l'esprit de la cible diffuse ses per
Tree steed		Travellers	■■■	10m	1h/N	1 objet	4	none	change une buche en monture.
Uplift©		All	■■■	0	1t	cleric	12h	none	
Weather stasis		Wards, Weather	■■■	30m	1h/N	ube 3m/	1t	none	

Niveau 5:	Sphère	Comp	Portée	Durée	ZE	Inc.	JP	Description
Arc en ciel		■■■	12"	1r/N	spé	7	none	
Bénitier magique		■■■	Touch	spé	spé	5t	none	équivalent boule de cristal
Changement de plan		■■■	Touch	Perm	spé	8	none	
Communion		■■■	0	spé	spé	1t	none	
Dissipation du mal		■■■	Touch	1r/N	1 créat	8	neg	
Expiation		■■■	Touch	Perm	1 pers	1t	none	
Fléau d'insectes		■■■	36"	1t/N	spé	1t	none	nuée d'insectes de 36"dia x 6" H
Golem		■■■	1"	spé	spé	8	none	permet de créer un golem de boi
Marche aérienne		■■■	Touch	6+1t/N	1 pers	1	none	
Nécro-animation de monstres		■■■	1"	perm	spé	7	none	
Pierres acérées		■■■	3"	}-12+1t/t	spé	6	none	piques dans la zone,utile vs char
Pilier de feu		■■■	6"	1s	1a1" x 3	8	1/2	
Quete religieuse		■■■	6"	spé	1 créat	8	Neg	
Rappel a la vie		■■■	3"	perm	1 créat	1r	spé	
Soins ultimes		■■■	Touch	Perm	1 créat	8	none	
Vision réelle		■■■	Touch	1r/N	spé	8	none	à portée de vue max 12" (36m)

Niveau 6:	Sphère	Comp	Portée	Durée	ZE	Inc.	JP	Description
Animation des objets		■ ■ □	3"	1r/N	27I/N	9	none	
Barrière de lames		■ ■ □	3"	3r/N	spé	9	none	barrière de lames 8d8 dégâts
Festin des héros		■ ■ ■	1"	1h	spé	1t	none	1 créat/N - immunise au poison
Guérison		■ ■ □	Touch	Perm	1 Créat	1r	none	
Interdiction		■ ■ ■	3"	perm	cube 6"	6r	spé	
Invocation des animaux		■ ■ □	3"	2r/N	spé	9	none	
Langage des monstres		■ ■ □	3"	1r/N		9	none	
Lithomancie		■ ■ ■	Touch	1t	0,75m3	1t	none	
Orientation		■ ■ ■	Touch	1t/N	Créat	3r	none	
Rappel		■ □ □	0	spé	spé	1	none	Rappelle dans son sanctuaire
Séparation des eaux		■ ■ ■	2"/N	1t/N	spé	1t	none	
Serviteur aérien		■ ■ □	1"	1j/N	spé	9	none	