

LOTHAN INGMARSON



Personal Information

Lothan Ingmarson	Player: Manu		
Race: Human	Gender: Male	Height: 6'6"	Age: 36
Class: Cleric	Level: 10	Weight: 182 lbs	
XP: 589,685	Alignment: Neutral Good		
Next Level: 675,000	Kit: Berserker (CRE)		

Ability Scores

Str:	17	ATT: +1	Bend Bars/Lift Gates: 13%
		DEG: +1	Weight Allowance: 85 lbs
Dex:	15	Missile Adj: +0	Pick Pockets: +0%
		Reaction: +0	Open Locks: +0%
		Armor Class: -1	Move Silently: +0%
			Climb Walls: +0%
Con:	16	System Shock: 95%	Poison Save: +0
		Hit Point Adjustment: +2	Resurrection Chance: 96%
Int:	12	Max. Spell Level: 6th	Illusion Immunity: None
		Max. Spells Per Level: 7	
		Bonus Proficiencies: 3	Chance to Learn New Spell: 50%
Wis:	18	Bonus Clerical Spells: 2, 2, 1, 1, 0, 0, 0	Clerical Spell Failure Chance: 0%
		Magic Defense Adjustment: +4	Spell Immunity: None
Cha:	14	Loyalty Base: +1	Maximum Number of Henchmen: 6
		Initial Reaction Adjustment: +2	

Armor

Natural armor class	10
Full armor, mail +2	-6
Magic Armor adj.	-2
Shield, buckler +1 magic adj.	-1
Shield, buckler +1 adj.	-1
DEX Defensive adj.	-1
FINAL:	-1

Combat

Hit Points:	74
Base THAC0:	11
Melee THAC0 (For):	10
Missile THAC0 (Dex):	11

Weapon Proficiencies

Axe, battle
Spear
Sword, long
Warhammer

Turning undead

Squelettes ou 1DV	D+
Zombie	D+
Ghoul ou 2DV	D+
Ombres ou 3-4 DV	D
Wight ou 5DV	D
Ghast	T
Wraith ou 6DV	T
Momie ou 7DV	4
Spectre ou 8DV	7
Vampire ou 9DV	10
Fantôme ou 10DV	13
Liche ou 11+DV	16
Spécial	19
Jet de 1d20 >= # D+ : Destroy 2d6 + 2d4 MV D : Destroy 2d6 MV T : Tourne 2D6 MV	

Non-Weapon Proficiencies

Endurance	16
Reading/Writing	13
Spellcraft	10
Native Languages	
Common, Dwarf, Human - regional dialect	

Saving Throws

Type	Base	Modif
Paralyse / Poison / Mort	7	
Batons	11	
Polymorph	10	
Breath Weapon	13	
Spell	12	
Petrification	10	

Points de vie

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75

Weapons

Weapon	THAC0		Attacks/ Round	Speed Factor	Damage		Type	Size	Range Short	(-2)		(-5)	
	Melee	Missile			Sm-Med	Large				Medium	Long		
Spear +2	8	9	1	6	1d6+3	1d8+3	P	M	2	4	6		
Hache d'Umborg +3	7		1	7	1d8+4	1d8+4	S	M					
Marteau de Grimdir +3	7		1	4	1d4+5	1d4+4	B	M	2	4	6		

Staff of Curing	16		1	4	1d6+1	1d6+1	B	M			
-----------------	----	--	---	---	-------	-------	---	---	--	--	--

Abilities

Clerc

Followers - Allows followers after building a stronghold and becoming name level.
Turn undead - Allows the cleric to turn undead.

Odin

Major Spheres of Magic - All, Animal, Combat, Divination, Elemental, Protection, Summoning, War
Pouvoir :
1/ +1pv/niv
10/ TACO de guerrier

Spécial

Immunité au vieillissement a vue de fantôme

Inventory

Items Carried

Candle of Propitiousness
Hache d'Umborg
Horn of Fog
Incense of Meditation
Keoghtom's Ointment
Magic Scroll x4
Marteau de Grimdir
Periapt of Wound Closure
Potion of Extra-healing x3
Potion of Flying
Potion of Giant Control (Frost)
Potion of Growth
Potion of Healing x5
Potion of Polymorph Self
Ring of Protection +2
Ring of Telekinesis, 100 lbs
Scroll of Protection from Elementals
Staff of Curing
Wand of Fear

Items Readied

Spear +2

Items Stored

Axe, battle +1

Items Worn

Boots of the North
Full armor, improved mail +2
Ring of Spell Storing
Metal Brulant
Dispel Magic
Wall of Fire
Ring of Sustenance
Shield, buckler +1

Marteau de Grimdir

Le Marteau de Grimdir est une marteau de feu +3, +6 contre les créatures sensibles au feu.
Lorsque il est en main, il octroi à son possesseur une résistance au froid.
Lorsqu'il s'enflamme, il émet un halo de feu équivalent à un sort de lumière.
Utilisé contre un géant du froid, celui ci doit, chaque fois qu'il est touché, effectuer une sauvegarde contre mort magique à -6 ou mourrir.

Ayant appartenu au géant Grimdir, il fut, tout comme la Hache d'Umborg, au centre d'un conflit de près de 150 ans opposant les géants du feu de Grimdir et les géants de glace d'Umborg.

Le Marteau de Grimdir et la Hache d'Umborg furent donné à Lothan Ingmarson pour s'être investi dans la résolution du conflit opposant les géants de glace d'Umborg, et les géants du feu de Grimdir.

Lothan s'impose désormais comme le garant de la paix entre ces 2 clans.

Hache d'Umborg

La hache d'Umborg est une hache de glace +3, +6 contre les créatures sensibles au froid.
Lorsque elle est en main, elle octroi à son possesseur une résistance au feu.
De plus si la température tombe en dessous de 0, elle émet un halo bleuté équivalent un sort de lumière.

Utilisée contre un géant du feu, celui ci doit, chaque fois qu'il est touché, effectuer une sauvegarde contre mort magique à -6 ou mourrir.

Ayant appartenu au géant Umborg, il fut, tout comme le Marteau de Grimdir, au centre d'un conflit de près de 150 ans opposant les géants du feu de Grimdir et les géants de glace d'Umborg.

Le Marteau de Grimdir et la Hache d'Umborg furent donné à Lothan Ingmarson pour s'être investi dans la résolution du conflit opposant les géants de glace d'Umborg, et le géants du feu de Grimdir.

Lothan s'impose désormais comme le garant de la paix entre ces 2 clans.

Movement and Encumbrance

Encumbrance:	Unencumbered	Light	Moderate	Heavy	Severe
Weight (lbs):	0-85	86-121	122-157	158-193	194-220
Movement:	12	8	6	4	1
THAC0:			-1	-2	-4
AC:				+1	+3
Currently carrying 35.50 pounds (None Encumbrance, 12 Movement)					

Spells

Class	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
Cleric	6	6	4	4	2				
Cleric Spell Failure Rate: 0%					Maximum Wizard Spells Per Level: 7				
Wizard Chance to Learn New Spell: 50%					Maximum Wizard Spell Level: 6th				

Notes

ODIN



Autres noms : Othin, Wotan, Woden, Wotanaz, Uotan.....

Ascedants: Buri (grand-père paternel), Bor (père), Bestla (mère), bolthorn (grand-père maternel).

Compagne(s): Frigg (épouse officielle), Jord, Rind

Descendants : nombreux enfants dont Thor, Balder, Hoder, Vali, Sigi...

Demeure : Gladsheim (« Monde de la joie [ou éclatant] »), Valhol/Walhalla (la « halle des tombés »)

Caractéristiques : borgne, longue barbe grise

Attributs : lance Gungnir, long manteau bleu, chapeau sombre à larges bords

Animaux associés : corbeaux Hugin et Munin, loups Geri et Freki, cheval à huit pattes Sleipnir

Fonctions principales : dieu de la magie, de la poésie, de la connaissance, de l'extase, de la guerre sacrée, des carrefours

Symbolisme : paradoxe odinique, sagesse, connaissance, poésie, magie asique (galdr)

Fête : Jul (Solstice d'hiver et les douze jours suivants)