

du joueur Wdo

FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de création

17/68/88

SCY TALE

Classe GUERRIER Titre Level title SEIGNEUR Niveau Level 19
 Race NAN Sexe ♂ Age 104 Taille 127 Poids 80 kg
 Dieu glangyrdin-silverbird Talents acquis Secondary skills Forgeman
 Couleur peau blanche Couleur yeux noir Couleur cheveux — Classe sociale —
 Particularités - grande barbe

STRENGTH

20

Ajustement toucher Hit probability	<u>+3</u>	Ajustement dommages Damage adjustment	<u>+8</u>	Ajustement poids Weight allowance	<u>5000</u> <u>280 kg</u>	Défonçage porte Open door	<u>7-8</u> <u>(3)</u>	Torsion barreaux Bend bars	<u>60%</u>
---------------------------------------	-----------	--	-----------	--------------------------------------	------------------------------	------------------------------	--------------------------	-------------------------------	------------

INTELLIGENCE

17 18

Langues additionnelles Additional languages	<u>5</u>	Chance de connaître les sorts Know listed spells	<u>—</u>	Minimum sorts/niveau Min. spells level	<u>—</u>	Maximum sorts/niveau Max. spells level	<u>—</u>
--	----------	---	----------	---	----------	---	----------

WISDOM

10 11

Ajust. attaq magiques Magical attack adj.	<u>—</u>	Bonus sorts Spell bonus	<u>—</u>	1 ^{er} niv.	<u>—</u>	2 ^e niv.	<u>—</u>	3 ^e niv.	<u>—</u>	4 ^e niv.	<u>—</u>	Echec sorts Spell failure	<u>—</u>
--	----------	----------------------------	----------	----------------------	----------	---------------------	----------	---------------------	----------	---------------------	----------	------------------------------	----------

TERITE

17

Ajustement réaction Reaction adjustment	<u>+2</u>	Ajustement projectiles Missiles adjustment	<u>—</u>	Ajustement classe d'Armure Armor class adjustment	<u>-3</u>
--	-----------	---	----------	--	-----------

STITUTION

15

Ajustement points de coup Hit points adjustment	<u>+1</u>	Choc métabolique System shock survival	<u>95</u>	Chance résurrection Resurrection survival	<u>96</u>	Nbre résurrections nber resurrections	<u>2</u>
--	-----------	---	-----------	--	-----------	--	----------

CRISME

113

Nombre max. de suivants max. nbre of Henchmen	<u>6 (5)</u>	Ajustement loyauté loyalty base	<u>105%</u> <u>(-)</u>	Ajustement réaction reaction adjustment	<u>+10%</u> <u>(15)</u>
--	--------------	------------------------------------	---------------------------	--	----------------------------

ASSE D'ARMURE/ARMOR CLASS

Armure portée celle 13 peau 12 CA : 0
 Bouclier bouclier 14 ; buckler knife 14 bonus : -5
 Autres protections — bonus : —
 Ajustement Dextérité — -3
 Classe d'Armure de dos 0 Classe d'Armure optimale -8

JETS DE PROTECTION/SAVING THROWS

Paralyse/Poison/Mort magique
 Paralysis/Poison/Death magic
 Pétification/Polymorphose
 Petrification or Polymorph
 Baguettes et bâtons magiques
 Rod, staff or wand
 Souffles
 Breath weapons
 Sortilèges
 Spells

<u>3</u>	<u>+4</u>
<u>4</u>	<u>—</u>
<u>5</u>	<u>+4</u>
<u>6</u>	<u>+4</u>

Bonus magiques
 Bonus Dextérité
+2

MES/WEAPONS

Toucher CA 0
 To hit AC 0

2

Bonus attaque dos
 Backstab

12 —

Toucher To hit Dommages
 Damage

Qualité de non-maîtrise
 Non proficiency malus

-2

ARMES	Bonus toucher		Ajustement toucher CA										Dommages		Bonus dommages		Notes : vertus, portée, vitesse, espace requis, etc.
	Force	Magie	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	M	G	Force	Magie	
<u>hache bataille</u>	<u>+3</u>	<u>+5</u>											<u>1-8</u>	<u>1-8</u>	<u>+8</u>	<u>15</u>	<u>defender</u>
<u>houkiau main</u>	<u>+3</u>	<u>+3</u>											<u>2-7</u>	<u>1-6</u>	<u>+8</u>	<u>+3</u>	<u>(2-7)/13 X 2 ou X 3</u>
<u>buckler knife</u>	<u>+3</u>	<u>+4</u>											<u>1-4</u>	<u>1-3</u>	<u>+8</u>	<u>+4</u>	
<u>manteau (jet)</u>	<u>+5</u>	<u>+3</u>											<u>2-7</u>	<u>1-6</u>	<u>+8</u>	<u>+3</u>	<u>1/2 ou X 3</u>
<u>hachealte</u>	<u>+5</u>	<u>+4</u>											<u>1-8</u>	<u>1-8</u>	<u>+8</u>	<u>+4</u>	
<u>épée balade</u>	<u>+3</u>	<u>+5</u>											<u>2-8</u>	<u>2-16</u>	<u>+8</u>	<u>+5</u>	

POINTS DE COUP/HIT POINTS

	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nombre	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Ajustement Constitution	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Hit points adjustment	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	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

ATTITUDES SPECIALES/SPECIAL ABILITIES

4 vs orques, trolls, titans, ogres
1 vs orques gobelins etc

POINTS D'EXPERIENCE

EXPERIENCE POINTS

% bonus 10%

Total 3061000

VITESSE DEPLACEMENT

MOUVEMENT

12 "

par tour

ALIGNEMENT