FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de création 20.01.12

Nom

Tilwann

Année 1053

Classe__ Ranger Titre Niveau **13**

Race___ Demi elfe Sexe_M Age___ 93 ans Poids_65 kg Taille_1m73

Dieu_Ehlonna Talents acquis_____ Classe sociale_LMC

Couleur de peau____ Rose Couleur des yeux__Vert Couleur des cheveux_____ Châtain Autres_Ennemi : goules

Signes particuliers : Tatouages sur le visage

Vision__ 60m infravision Ecoute__Normale_____ Langues_Humain, Commun, Elfique, Gnoll

Détection_____ Résistances_____ 30% sleep, charm

Possession

Force

F 17	F 18 00	Ajustement	toucher +3	dommages +6	Ajustement poids	3000	Défonçage porte	1-5(2)	Torsion barreau	40%

Intelligence

I 12	I 12	Langues additionnelles	3	Chance de connaitre les sorts	\	Min. de sorts/niv.	\	Max. de sorts/niv.	\

Sagesse

S 14	S 14	Ajustement d'attaque magique		Bonus sorts	1er niveau	2ème niveau	3ème niveau	4ème niveau	Echec sorts	0%

Dextérité +1 cape

D 19	D 20	Ajustement réaction	+3	Ajustement projectiles	+3	Ajustement classe d'armure	-4

Constitution

C 16	C 16	Ajustement point de vie	+2	Choc métabolique	95%	Chance de résurrection	96%	Nbre de résurrections	\

Charisme

Ch 8	Ch 8	Nbre max. de suivants	3	Ajustement loyauté	-1	Ajustement réaction	0

Beauté 10

Sorts

Druide

2 sorts niv 1
1 sort niv 2

Magic user

2 sorts niv 1
1 sorts niv 2

Classe d'armure

Armure portée _____	Cuir +6	CA	2
Bouclier portée ____	Bouclier écaille +4	Bonus	-5
Autres __	Anneau +2 / Bottes de vitesse +2	Bonus	-4
Dextérité _____		Bonus	-4

CA de Dos 0 **CA de Face** -6

CA Optimale -11

Jets de protection

Poison /Mort magique	5	Bonus magique
Pétrification/Paralysie	6	+2 anneau
Souffle	5	+2 bottes
Baton/Baguette/Batonnet	7	Bonus dextérité
Sorts	8	+3
Psionic Blast		

Armes utilisées

Toucher AC0: 7 Att./Round: 3/2 | spé : 2

Pénalité de non- maîtrise

Arme	Force	Magie	P/M	G	Force	Magie	Commentaires
Long sword +4	+6	+4	1-8	1-12	+9	+4	Spé +3/+3 2 att / round
Sword +3	+6	+3	1-8	1-12	+9	+3	+3/+6 Frostbrand spé +3/+3 2 att/ rnd
Arc lg comp+3	dex +3	+3 +fleche	1-6	1-6	0	+3 +fleche	2 attaques par round

Points de vie : 100

Tiré : 74

Ajustemer +26

-10 -9 -8 -7 -6 -5 -3 -2 -1 0 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 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85

Vitesse de déplacement

Pied	Vol	Nage
12"	__"	__"

Faits marquants

Spécialisation épée longue

N°6 : si mort => pas mort, changement d'alignement à NG

Points d'expérience

Bonus 0 %

1301430 xp

Niv.Sup.à:
1625000 xp

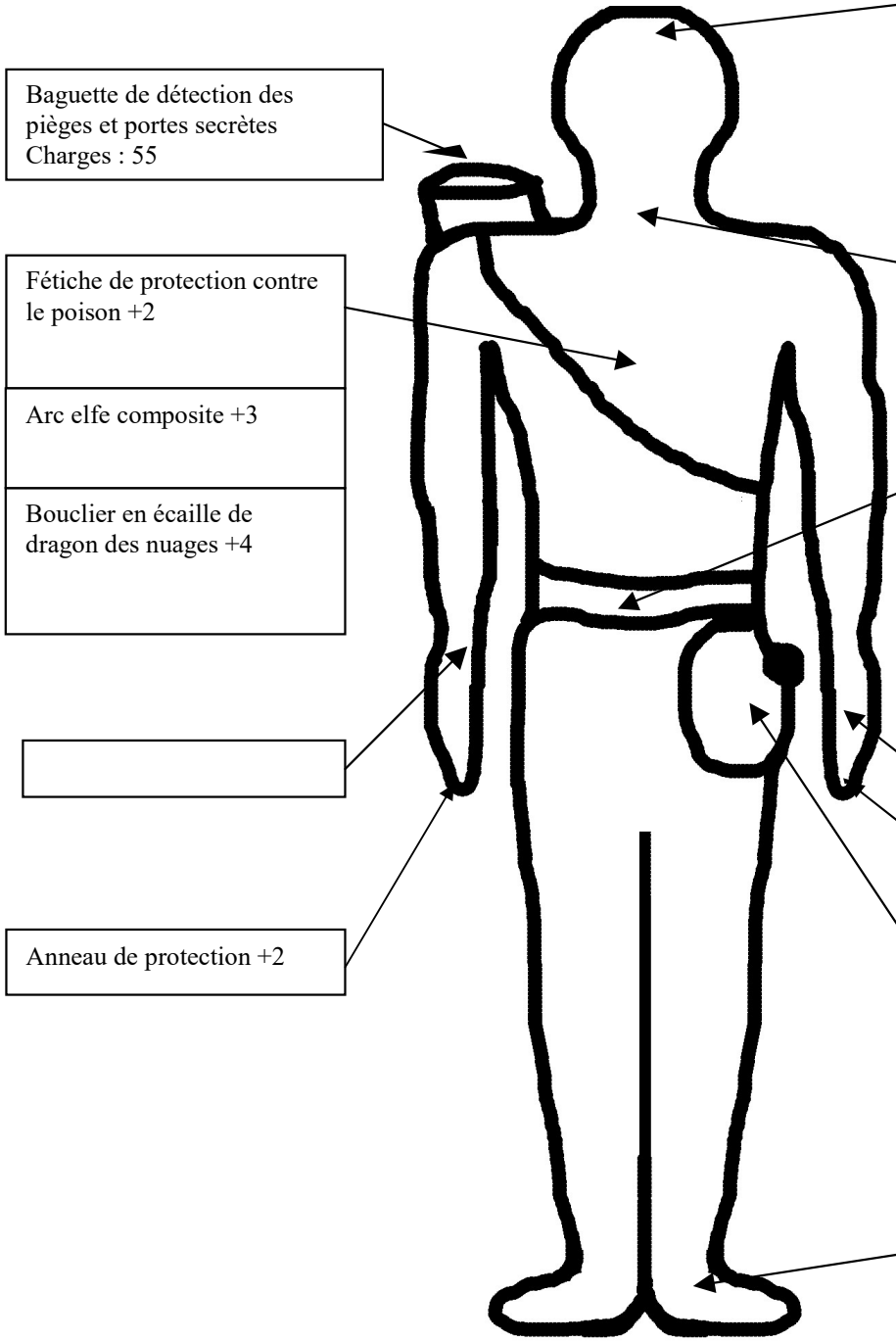
Equipement transporté (poche, sac, ceinture)

Corde 50m	S	Anneau de chaleur	P
Couvertures	S	Anneau de téléporte et retour	P
Torches x3	S	Pierre porte bonheur	P
Huile 2 litres	S	Carafe d'eau infini	S
Briquet	S	Balai volant	S
Dague argent	S		
Grappin	S	Manteau : résistance à –30°C	C
Bouffe pour 7 jours	S		

Potions (sac)

Potion de vol
Potion de contrôle des plantes
Sort de fire shield 1/jr

Equipement porté



Chapeau de déguisement

Baguette de détection des pièges et portes secrètes
Charges : 55

Cape d'archer rôdeur

Armure cuir +6 en cuir de dragon des nuages

Fétiche de protection contre le poison +2

Arc elfe composite +3

Bouclier en écaille de dragon des nuages +4

Rod of Alertness

Epée longue de cristal +4

Epée +3/+6 Frostbrand

Gantelets de force d'ogre

Anneau de retour de sorts

Anneau de protection +2

107400 po

Bottes de vitesse

Armure en cuir de dragon des nuages

Cette armure, réalisée en cuir de dragon des nuages, est équivalente à un cuir +6 (CA 2). Elle garde un aspect vaporeux, comme si un nuage d'un centimètre d'épaisseur l'entourait. Quand elle est enfilée, ce nuage entoure complétement le porteur. Elle donne alors les pouvoirs suivants :

- Collier d'adaptation pour 3r (ex : quand plonge dans l'eau 3r de respiration aquatique, 3r dans nuage puant, ...). ce qui équivaut au temps de consommation du nuage entourant l'armure.
- Air walk (1f/j) au 12 ème niveau.
- Si le bouclier est porté, ajoute les pouvoirs suivants : 50% + 1% / Niveau du porteur (Max de 90%) de parer la première attaque reçue chaque round, l'attaque est déviée par le bouclier recouvert de nuage.

Bouclier en écaille de dragon des nuages

Ce bouclier a été taillé dans une écaille de dragon des nuages. Il est équivalent à un bouclier +4 (CA -5) mais sa légèreté permet de s'en servir quand on tire des flèches ou que l'on combat avec une arme à deux mains.
Si l'armure est portée, ajoute les pouvoirs suivants : Résistance au froid (+2 sv et dégats ½ ou ¼)

Epée de cristal

Epée longue +4 réalisée en cristairain.
Quand son porteur est engagé dans un combat au corps à corps, il gagne une protection contre la magie. Un globe de 3m de rayon centré sur le porteur le protége de toute magie externe. Le porteur de l'épée sera protégé selon le type de magie :

- les sorts faisant des dégâts seront réduits à leurs dégâts mini (1 sur chaque dé)
- les sorts avec sauvegarde ne faisant pas de dégâts auront 50% de chance de ne pas affecter le porteur
- les sorts sans sauvegarde ne faisant pas de dégâts auront 25% de chance de ne pas affecter le porteur

Cape d'Archer Rôdeur

D'apparence simpliste, cette cape paraît commune, mais elle recèle une très puissante magie :

- La cape augmente la dextérité de 4 points si celle-ci est inférieure ou égale à 6, de 2 points si elle varie entre 7 et 13 et de 1 point si elle est supérieure à 14. De plus, le port de cette cape permet à un personnage non-voleur de commettre des pick pocket et des crochetages comme un voleur du 4ème niveau. Dans le cas d'un voleur, elle augmente ces capacités de 10% par rapport au véritable niveau du personnage.
- La cape possède une poche sur le côté droit ; cette poche semble anodine, mais lorsque son possesseur glisse pour la première fois la main à l'intérieur, il découvre que la poche est une poche dimensionnelle d'une dimension de 2mx2mx2m.
- La cape s'attache autour du cou par un petit anneau, qui s'avère être un anneau de régénération, mais lorsqu'il est refermé la cape se fixe définitivement à son porteur et ne peut être enlevé pour le reste de ses jours. L'anneau restaure 1 point de vie (et remplace éventuellement membres et organes perdus) à chaque tour. Il ramène son possesseur à la vie (mais si la mort est due au poison, le jet de protection doit être réussi sous peine de voir le porteur périr à nouveau de la substance toxique toujours dans son système). Seule une destruction totale de tous les tissus vivants par le feu, l'acide ou tout autre moyen similaire, peut empêcher la régénération. Bien sûr, l'anneau doit être porté et, dans le cas où il serait enlevé, le processus de régénération s'arrête.
- La cape fonctionne comme des gantelets anti projectile : si le porteur de la cape n'a rien dans les mains, il est capable de capter en vol toutes sortes de missiles, empêchant ainsi tout dommage, et, éventuellement, de les renvoyer à leur expéditeur comme une attaque. Toutes les formes de missiles de petites tailles (flèches, fléchettes, balles, javelots, haches, marteaux, lances, etc…) peuvent être interceptés. Si l'arme magique revient à son lanceur, l'attraper évite les dommages, et le renvoyer ne constitue pas une attaque.
- La cape possède un carquois. Lorsque le porteur porte la main au carquois, une flèche magique +2 élémentaire apparaît. Il faut lancer 1D4 pour connaître la nature de la flèche qui peut, suivant la nature de l'ennemi, doubler les dégâts (1 feu, 2 glace, 3 acide, 4 éclair).
- La cape permet également à son possesseur d'être dissimulé à 100% en forêt.

Objet	Pouvoir	Effet	Fréquence	Utilisé
Récompense "L'esprit du mal"	Fire shield	Au niveau du joueur	1 / jr	
Armure en cuir de dragon des nuages	Collier d'adaptation	Pendant 3 rnd		
	Air walk	Au niveau du joueur	1 / jr	
	Parer 1ère attaque du round	50%+1%/niv de chance de parer		
Bouclier en écaille de dragon des nuages	Utilisable avec arc ou arme à 2 mains			
	Résistance au froid	+2 sv et 1/2 ou 1/4 aux dommages		
Epée de cristal	En combat au corps à corps bulle 3m de R de protection contre la magie extérieure	Dégats mini sur les sorts faisant des dégats		
		Sorts avec sauvegarde sans dégat ont 50% de chance de ne pas affecter le porteur		
		Sorts sans sauvegarde sans dégat ont 25% de chance de ne pas affecter le porteur		

Hat of Disguise: this normal-appearing chapeau contains a powerful enchantment which allows its wearer to alter his or her appearance as follows:
Height: + I -25'J/0 of actual height
Weight: + I -50% of actual weight
Sex: Male or female
Facial features: Highly mutable
Hair: Any color
Eyes: Any color
Complexion: Any color
Thus, the wearer could appear as a comely woman, a half-orc, or possibly even a gnome. If the hat is removed, the dweomer of the disguise is instantly dispelled, but the headgear can be used over and over. Note that the hat can be changed (as part of a disguise) to appear as a comb, ribbon, head band, fillet, cap, coif, hood, helmet, etc.

Bottes de rapidité : ces bottes permettent à leur porteur de courir à la vitesse d'un cheval de course (24'' de base par round). Pour chaque portion de 5 kg (équivalent à 100 p.o.) au dessu de 100 kg, le porteur est ralenti de 1''. Ainsi, un humain de 90 kg avec 30 kg d'équipement ne se déplace qu'à 20'' par round ; si, en plus, il porte un sac contenant 500 p.o., il est encore ralenti de 5''. Pour chaque heure de course intensive à vitesse rapide, le porteur doit se reposer durant une heure. Il n'est pas possible de maintenir cette vitesse durant plus de 8 heures sans que le porteur ne soit obligé de se reposer. Les bottes de vitesse donnent un ajustement de +2 à la classe d'armure dans les situations de combat où les déplacements de ce type sont possibles.

Anneau de retour de sorts : cet anneau cause des distortions dans les 3 dimensions normales en ce qui concerne les sorts magiques dirigés contre son possesseur. Tout sort lancé sur un individu est habituellement renvoyé, en partie ou peut-être en totalité, vers celui qui l'a lancé. La distance qui les sépare, et la zone occupée par la victime (le possesseur de l'anneau) ne sont pas ce qu'elles semblent être quand la magie active l'anneau de retour de sorts. Trois exceptions importantes doivent être soulignées :

1. Les sorts qui affectent une aire et ne sont pas lancés directement sur le possesseur de l'anneau, ne sont pas renvoyés par l'anneau.
2. Les sorts qui sont déclenchés au toucher ne sont pas renvoyés.
3. La magie contenue dans des objets (baguettes, bâtons, bâtonnets, anneaux, etc…) et déclenchée sans incantation n'est pas renvoyée. Note : un parchemin n'est PAS considéré comme un objet.

Lorsqu'un sort est jeté sur le possesseur d'un anneau de retour de sorts, un dé de pourcentage est lancé et arrondi à l'entier le plus proche ; (1-5 est arrondi par défut et 6-9 devient 10. Ainsi, 01-05=0%, mais 96=100%). Le résultat du dé de pourcentage indique la propoprtion du sort qui est renvoyée à son point d'origine.
Les dégats sont déterminés et répartis proportionnellement. Les jets de protection (pour les deux adversaires) sont ajustées de +1 pour chaque 10% en dessous de 100% (80% = +2, 70%= +3,…, 10%= +9). Même avec de tels ajustements, il est fort possible que la cible et le lanceur de sort y retrouvent tous deux métamorphosés en crapauds-buffles !
Note concernant l'anneau de retour de sorts : a moins que le résultat du dé de pourcentage pour le retour du sort soit de 09 ou moins, ou de 91 ou plus, cet anneau offre un jet de protection pour des sorts qui n'en comportent pas en temps normal. L'effet de ce tirage est d'annuler les effets du sort ou de n'infliger que la moitié des dégats selon l'incantation en question. Pour chaque 10% de sort renvoyé, donnez une chance de 5% '1 sur un d20) à la réussite du jet de protection. Ainsi, si le résultat est 11-19, un jet de 20 indique un succès, 20-29 permet à un jet de protection de 19 ou 20 de réussir, etc. Exemple : un illusionniste lance un sort de labyrinthe sur un guerrier portant un anneau de retour de sorts dans des circonstances normales. Ce sort ne permet pas de jet de protection, mais l'anneau renvoie 34% de ses effets. Le guerrier a 15% de chances de réussir son jet de protection (34% sur le retour) sans quoi il subit les effets complets du sort. L'illusionniste doit aussi effectuer un jet de protection (100%-34%=66%, soit 6 incréments de 10% ce qui se converetit en une chance de 30% de réussite) en obtenant entre 15 et 20 à son tirage, ou se retrouver lui aussi prisonnier du labyrinthe.
Dans ce cas, un jet de protection réussi annule les effets du sort. Ce tirage spécial ne subit AUCUNE modification en raison de la race, des objets magiques ou de toute autre raison, y compris les sorts en action.

Les sorts affectant un nombre donné de niveaux qui sont lancés sur le possesseur de l'anneau doivent être capables d'affecter autant de niveaux que la somme représentée par le possesseur et le lanceur du sort. Si cette condition est remplie, la procédure précédente est applicable pour déterminer toutes les conséquences.
Dans le cas où le possesseur de l'anneau désire recevoir le sort, il doit oter l'anneau pour en être capable.
Les attaques psi ne sont pas considérées comme des sorts.
Si le lanceur du sort et sa victime potentielle portent tous deux un anneau de retour de sorts, un champ de résonnance se forme et entraîne l'une des conséquences suivantes :

01-70 sort absorbé sans effet
71-80 le sort affecte les deux de manière égale avec des effets complets
81-98 les deux anneaux sont vidés de leur pouvoir à jamais
99-00 les deux individus sont projetés par une faille dans le Plan Matériel Positif

Batonnet de détection des pièges et portes secrètes : ce batonnet a une portée efficace de 4,5 mètres pour les portes secrètes et de 9 mètres pour les pièges. Quand le batonnet est activé, il émet des pulsations et pointe dans la direction de ce qui est recherché si une porte secrète ou un piège se trovue dans l'aire de fonctionnement. Notez qu'il détecte l'un ou l'autren mais pas les deux en même temps. Il lui faut un round pour se mettre en action, ce qui dépense 1 charge. Le batonnet peut être rechargé .

Fétiche de protection contre le poison +2 : il est impossible de distinguer le fétiche de protection contre le poison de tous les autres. Un personnage qui possède une de ces gemmes magiques à droit à un jet de protection de 10% par + du fétiche contre les poisons qui interdisent normalement ce genre de recours. Il donne aussi un résultat normal pour les poisons avec des ajustements négatifs et un bonus pour tous les autres types de poison : **+2.**

Epée +3, lame de glace, +6 contre les créatures du feu ou se servant du feu, octroie un bonus de +6 contre les créatures concernées. L'arme n'émet aucune lumière, sauf quand la température ambiante est inférieure à -20°C. Par contre, elle confère à son possesseur des avantages contre le feu, le protégeant comme s'il portait un anneau de résistance au feu. Dès qu'elle est plongée dans le feu, (y compris un mur de feun mais à l'exclusion d'une boule de feu, d'une nuée de météores ou d'un pilier de feu), elle à 50% de chances d'éteindre les flammes dans un rayon de 3 mètres.

Anneau de téléporte et retour : téléporte 1D4 rnd+2, puis retour 1/jr (téléportation à vue).

Balai volant : ce balai magique est capable de voler dans les airs à une vitesse maximale de 30''. Il peut porter 90kg et chaque charge de 7kg réduit sa vitesse de 1''. Il peut monter ou piquer avec un angle de 30°. Un mot de commande doit être utilisé (choisi par vos soins). Quand il est prononcé, le balai vient vers son possesseur s'il se trouve à une distance de 30'' ou moins.

Baton d'alerte : This magical rod is indistinguishable from a footman's mace + 1. However, upon usage, its true powers will reveal themselves. The rod bestows + 1 to the possessor's die rolls for being surprised, and in combat the possessor gains + 1 on initiative die rolls. If it is grasped firmly, the rod will enable the concentrating character to detect alignment, evil, good, illusion, invisibility, lie, or magic. The use of any of these detect powers does not expend any of the charges in the rod.
If the rod of alertness is planted in the ground, and the possessor wills it to alertness, the rod will then "sense" any creature within a 12" radius, provided that the creature has intent to harm the possessor. Each of the eight flanges of the mace like head of the rod will then cast a light spell along one of the cardinal directions (N, NE, E, etc.) at 6" range, and at the same time the rod will create the effect of a prayer spell upon all friendly (to the possessor) creatures in a 2" radius. Immediately thereafter, the rod will send forth a mental alert to these same friendly creatures, warning them of possible danger from the unfriendly creature(s) within the 12" radius. Lastly, the rod can be used to simulate the casting of an animate object spell, utilizing any 16 (or fewer) objects specially designated by the possessor and placed roughly around the perimeter of a 6"-radius circle centered on the rod - 16 selected shrubs, 16 specially shaped branches, or the like. Functions excluding the animate object dweomer require 1 charge, and the animation also requires 1 charge, so if all of the rod's protective devices are utilized at once, 2 charges are expended. The rod can be recharged by a cleric of 16th or higher level, so long as at least 1 charge remains in the rod when the recharging is attempted.