

DUNGEONS & DRAGONS®

Wilgrim Leafling
 NOM DU PERSONNAGE

Barbare 2
 CLASSE & NIVEAU

Criminel
 HISTORIQUE

Halfelin robuste (h)
 RACE

Chaotique neutre
 ALIGNEMENT

PX
 POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE
+2
14

DEXTÉRITÉ
+3
16

CONSTITUTION
+2
14

INTELLIGENCE
+0
10

SAGESSE
+0
10

CHARISME
+1
12

INSPIRATION
+2

BONUS DE MAÎTRISE
+2

☒ +4 Force
☐ +3 Dextérité
☒ +4 Constitution
☐ +0 Intelligence
☐ +0 Sagesse
☐ +1 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE
☐ +3 Acrobaties (Dex)
☐ +0 Arcanes (Int)
☒ +4 Athlétisme (For)
☒ +5 Discrétion (Dex)
☐ +0 Dressage (Sag)
☐ +3 Escamotage (Dex)
☐ +0 Histoire (Int)
☐ +1 Intimidation (Cha)
☐ +0 Intuition (Sag)
☐ +0 Investigation (Int)
☐ +0 Médecine (Sag)
☐ +0 Nature (Int)
☒ +2 Perception (Sag)
☐ +1 Persuasion (Cha)
☐ +0 Religion (Int)
☐ +1 Représentation (Cha)
☐ +0 Survie (Sag)
☒ +3 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

12 SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

Armes armes courantes, armes de guerre
Armures armures légères et intermédiaires, boucliers
Outils dés, outils de voleur
Langues commun, halfelin

MAÎTRISES ET LANGUES

15
CA

+3
INITIATIVE

7,50 m
VITESSE

Maximum de points de vie **23**

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total **2d12**
DÉS DE VIE

Succès ☐ ☐ ☐
Échecs ☐ ☐ ☐
JDS CONTRE LA MORT

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Maillet	+4	2d6+2 contondant
Gourdin	+4	1d4+2 contondant
Javeline	+4	1d6+2 perforant
Maillet. Corps à corps : +4 (2d6+2 contondant ; lourde, à deux mains) Gourdin. Corps à corps : +4 (1d4+2 contondant ; légère) Javeline. Corps à corps : +4 (1d6+2 perforant ; lancer (portée 9 m/36 m))		

ATTAQUES ET INCANTATIONS

PC 0

PA 0

PE 0

PO 15

PP 0

Maillet, gourdin, javeline (4), armure de cuir clouté, sac à dos, sac de couchage, gamelle, boîte d'allume-feu, torche (10), rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, pied-de-biche, vêtements communs, bourse
 Poids de l'équipement 49.5 kg - Coût 84.6 po
 Poids des pièces 0.15 kg

ÉQUIPEMENT

La meilleure façon de me faire faire quelque chose est de me dire de ne pas le faire.
TRAITS DE PERSONNALITÉ

Liberté. Les chaînes sont faites pour être brisées, de même que ceux qui les forgent (Chaotique).
IDÉAUX

Mes gains mal acquis vont soutenir ma famille.
LIENS

S'il y a un plan, je vais l'oublier. Si je ne l'oublie pas, je l'ignore.
DÉFAUTS

Rage (2/repos long ; DG +2)
 Défense sans armure *
 Attaque téméraire (AV à l'attaque au CàC mais AV aux attaques contre soi)
 Sens du danger (AV aux JdS de Dex vs effets visibles comme pièges ou sorts)
 Chanceux (relancer un 1)
 Brave (AV aux JdS vs effrayé)
 Agilité halfeline (peut passer dans l'espace d'une créature de taille supérieure)
 Résistance des robustes (AV aux JdS contre le poison et résistance contre les dégâts de poison)
 Accointances avec la pègre

CAPACITÉS ET TRAITS



Wilgrim Leafling

NOM DU PERSONNAGE

ÂGE

Marron
YEUX

90 cm (P)

TAILLE

Blanc
PEAU

19 kg

POIDS

Roux
CHEVEUX

Hobbit Trapu d'abord sympathique mais véritable force de la nature.

APPARENCE DU PERSONNAGE

Gang demi/orque

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

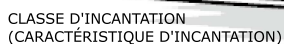
Criminel (Homme de main)

Abandonné par ses parents en ville, a été élève par un gang de demi-orc au grand cœur qu'il a quitté pour louer ses bras et son énergie au plus offrant

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR



SORTS À PRÉPARER CHAQUE JOUR

DD DE SAUVEGARDE
DES SORTS

BONUS D'ATTAQUE
AVEC UN SORT

SORTS MINEURS

6

NIVEAU DU SORT	EMPLACEMENTS	EMPLACEMENTS UTILISÉS
-------------------	--------------	-----------------------

☐

7

9

—

5

9