

Liberilla Miltalla

NOM DU PERSONNAGE

Sorcier (archivée) 2

CLASSE & NIVEAU

Artisan de guilde

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

Humain (f)

RACE

Neutre

ALIGNEMENT

0

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE
+1
13

DEXTÉRITÉ
+2
14

CONSTITUTION
+0
11

INTELLIGENCE
-1
9

SAGESSE
+2
15

CHARISME
+3
16

INSPIRATION

+2 BONUS DE MAÎTRISE

JETS DE SAUVEGARDE

- +1 Force
- +2 Dextérité
- +0 Constitution
- 1 Intelligence
- +4 Sagesse
- +5 Charisme

COMPÉTENCES

- +2 Acrobaties (Dex)
- 1 Arcanes (Int)
- +1 Athlétisme (For)
- +2 Discrétion (Dex)
- +2 Dressage (Sag)
- +2 Escamotage (Dex)
- 1 Histoire (Int)
- +3 Intimidation (Cha)
- 1 Investigation (Int)
- +2 Médecine (Sag)
- 1 Nature (Int)
- +2 Perception (Sag)
- +4 Perspicacité (Sag)
- +5 Persuasion (Cha)
- +1 Religion (Int)
- +3 Représentation (Cha)
- +2 Survie (Sag)
- +5 Tromperie (Cha)

12 CA **+2 INITIATIVE** **9 m VITESSE**

Points de vie max **13**

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total **2d8** Succès

DÉS DE VIE Échecs

JDS CONTRE LA MORT

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Dague	+4	1d4+2 perforant

Dague. Corps à corps : +4 (1d4+2 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

ATTAQUES ET SORTS

TRAITS

IDÉAUX

LIENS

DÉFAUTS

Liste de sorts étendue *

Présence féérique

Magie de pacte

Invocations occultes (Armure des ombres, Masque aux mille visages)

Membre de guilde (soutiens des compagnons de guilde)

CAPACITÉS

12 SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

Armes armes courantes

Armures armures légères

Outils outils de tanneur

Langues commun, infernal, sylvain

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES

PC 0

PA 0

PE 0

PO 15

PP 0

Dague, outils de tanneur, panier, pied-de-biche, marteau, piton (10), torche (10), boîte d'allume-feu, rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, vêtements de voyage, lettre de recommandation d'une guilde, bourse

Poids de l'équipement 33.5 kg - **Coût** 34.7 po

Poids des pièces 0.15 kg

ÉQUIPEMENT



Liberilla Miltalla

NOM DU PERSONNAGE

20

ÂGE

1,65 m (M)

TAILLE

65 kg

POIDS

YEUX

PEAU

CHEVEUX

APPARENCE DU PERSONNAGE

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Artisan de guilde (Maroquiniers, peaussiers, tanneurs)

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

HISTOIRE DU PERSONNAGE

TRÉSOR

