

Zelkior (Nom inconnu)

Race	Humain			 <p style="color: blue; font-style: italic;">« Je suis l'ombre insaisissable et mortelle. »</p>			
Age	21 ans						
Taille	1,87 m						
Poids	74 kg						
Niveau	Moine lvl2 / Ensorceleur lvl1						
Expérience	3062						
Classe	Moine sorcier						
Alignement	Loyal Mauvais						
Divinité	Shar						
Guilde	Ordre de la Lune Noir/ Associé d'Oblivion						
Force	16 (+3)	Intelligence	10 (+0)				
Dextérité	16 (+3)	Sagesse	14 (+2)				
Constitution	10 (+0)	Charisme	15 (+2)				
Compétences	Nombre de points de compétence au niveau 1 moine: $4+(4+\text{modif. INT})\times 4 = 20$ Nombre de points de compétence par niveau de moine: $(4+\text{modif. INT})+1 = 5$ Nombre de points de compétence par niveau d'ensorceleur: $(2+\text{modif. INT})+1 = 3$						
		Total	DM	Modif.	Bonus divers	Bonus Synergie	Malus Armure
	Compétences de Moine						
	Acrobatie	10	5	Dex +3		+2	
	Con. (religion)	0	0	Int +0			
	Con. (mystères)	0	0	Int +0			
	Détection	5	1	Sag +2	+2 (don vigilance)		
	Déplacement silencieux	8	5	Dex +3			
	Diplomatie	2		Cha +2			
	Discrétion	8	5	Dex +3			
	Psychologie	4	2	Sag +2			
	Profession (...)						
	Perception auditive	5	1	Sag +2	+2 (don vigilance)		
	Natation	3	0	For +3			
	Evasion	4	1	Dex +3			
Saut	10	5	For +3		+2		
Escalade	4	1	For +3				
Représentation	2	0	Cha +2				
Equilibre	5	0	Dex +3		+2		

		Compétences d'Ensorceleur					
	Art de la magie	0	0	Int +0			
	Concentration	0	0	Con +0			
	Bluff	7	2	Cha +2	+3		
					(familier)		
	Hors classe	Total	DM	Modif.	Bonus divers	Bonus Synergie	Malus Armure
	Contrefaçon	0		Int +0			
	Crochetage	3		Dex +3			
	Désamorçage/sabotage	0		Int +0			
	Dressage	2		Cha +2			
	Equitation	3		Dex +3			
	Fouille	0		Int +0			
	Intimidation	2		Cha +2			
	Maitrise des cordes	3		Dex +3			
	Premiers secours	2		Sag +2			
	Survie	2		Sag +2			
	Décryptage	0		Int +0			
	Déguisement	2		Cha +2			
Dons	<ul style="list-style-type: none"> - Combat à mains nues (Don moine lvl1) - Déluge de coups (Don moine lvl1) - Coup étourdissant (Don moine lvl1) - Esquive (Don lvl1) - Science de l'initiative (Don lvl1) - Vigilance (don Familier) - Esquive totale (Don moine lvl2) - Parade de projectiles (Don moine lvl2) - Science de la lutte (Don lvl 3) 						
Langues	<ul style="list-style-type: none"> - Commun - Commun des profondeurs 						
Jets de Sauvegarde		Total	Base	Modif.	Divers		
	Vigueur	3	3	Con +0			
	Réflexes	6	3	Dex +3			
	Volonté	7	5	Sag +2			

Caractéristiques de combat	- Initiative : 3 (Modif. Dex) + 4 (Don science de l'initiative) = 7							
	Arme	Bonus BBA	Modif. For./Dex.	Divers	Bonus total	Dégâts de l'arme	Modif. For.	Dégâts total (critique)
	Mains nues	+1	+3	/	+4	1D6	+3	1d6+3 (x2)
	Eventail de guerre*	+1	+3	/	+4	1d6	+3	1d6+3 (x3)
	Shuriken* ²	+1	+3	/	+4	1d2	/	1d2 (x2)
	Poing de Pierre	+1	+3	+3	+7	1d6	+6* ³	1d6+6 (x2)
	<p>- * jet de bluff à la première utilisation. Si le jet réussit, bonus de +4 au jet d'attaque pour la première attaque</p> <p>- *² 3 shurikens par attaque</p> <p>- *³ si une seule attaque est portée dans un round. Ajout de 1.5 fois ce nouveau bonus de force</p> <p>Soit dégâts 1d6+9</p>							
	CA + don esquive			CA Contact + don esquive			CA pris au dépourvu	
	15 +1			15+1			12	
	- Points de vie / Points de vie restant : 8 (Moine lv1) + 4 (Ensorceleur lv2) + 7 (Moine lv3) = 19 / 19							

Sorts Enorceleur + familier	Sorts connus : Niv 0 : - Message - Noir - Son imaginaire - Manipulation à distances Niv 1 : - Poing de pierre - Mot de pouvoir : Douleur (Power Word Pain)		
	Sorts Connus	Sorts par jours	Sorts restants
	Niv 0 / Niv 1 4/2	Niv 0 /Niv 1 5/3 +1 (bonus charisme)	5/4
	Familier : Nom : Khemed Type : Serpent venimeux TP PV : 6 Vitesse de déplacement : 4.50m ; 4.50m (escalade) ; 4.50m (nage) Classe d'armure : 17/15/14 Attaque : 0 (BBA)+3 (Dex)+2 (petite taille) + 1d20 Dégâts : 1 + venin DD vigueur 10 effet initial/secondaire 1d6cons/1d6cons JDS : réflexe +5 ; volonté +2, vigueur +2 Caractéristiques : for 4 ; Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2 Compétences : Détection +6, Discrétion +15, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +5, Perception auditive +6 Dons : Attaque en finesse Descriptions : petit serpent de couleur blanc aux yeux rouges.		
Inventaires	Vêtements : - Robe longue en soie pourpre. - Pantalon en soie noir - Sandales - Echarpe ceinture noir - Cape en laine Havresac (pds/pds vide) 9.75kg / 0.25kg - Bandage (1m)x2 - Craie - Briquet à amadou - Corde de chanvre (15m) / 5kg - Couverture épaisse / 1.5kg - Chausse-trapes x2 /2x1kg - Boule flash x3 -Parchemin scellé de mission d'Oknar		

	<p>-Coffret à potion (6 emplacements) /1kg :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potion d'invisibilité • Potion de soin léger • Potion de soin léger • Poison drow • Venin de scorpion monstrueux P • <p>Armes : / 2kg</p> <p>Poche intérieur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Shuriken X10 /0.5kg <p>Ceinture :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eventail de guerre (arme de moine) / 1.5kg
Richesse	<p>Trésor : 5PP, 6PO, 1PA, 9PC. (0.21Kg)</p> <p>1pp = 10po = 100pa = 1000pc</p> <p>Poids des pièces : nb de pièce X 0.01kg</p>
charge	Poids transporté 11.96 kg -> charge légère