

DUNGEONS & DRAGONS®

Christelle BLOCH

NOM DU PERSONNAGE

Ensorceleur (lignée draconique) Acolyte	HISTORIQUE	NOM DU JOUEUR
Humain (f)	Neutre	0
RACE	ALIGNEMENT	POINTS D'EXPÉRIENCE

INSPIRATION

BONUS DE MAÎTRISE

JETS DE SAUVEGARDE

COMPÉTENCES

SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

MAÎTRISES ET LANGUES

15 CA

+2 INITIATIVE

9 m VITESSE

51

POINTS DE VIE ACTUELS

7d6

DÉS DE VIE

Arbalète légère

Dague

ATTAQUES ET INCANTATIONS

PC : 0

PA : 0

PE : 0

PO : 300

PP : 0

EQUIPEMENT

Blasée
Érudite
Si elle passe un accord, elle le respecte, tant que cela ne met pas sa vie en danger.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

La Neutralité Payante

IDÉAUX

Elle a un lien avec un Totem Arbre
Elle ne mourra pas pour Xavier Senente.
Son premier devoir est envers elle-même.

LIENS

Mercenaire
Elle peut changer de camp si on lui propose mieux ou si la situation devient trop risquée pour elle.

DÉFAUTS

Ancêtre draconique (dragon d'or)
Résistance draconique *
Source de magie (7 pts)
Métamagie (Sort jumeau, Sort prévenant)
Affinité élémentaire
Initié à la magie (Occultiste : décharge occulte, prestidigitation à volonté, représailles infernales 1/repos long)
Abri du fidèle

CAPACITÉS ET TRAITS

FORCE
+0
11

DEXTERITÉ
+2
14

CONSTITUTION
+2
15

INTELLIGENCE
+1
12

SAGESSE
+0
10

CHARISME
+3
16

INSP
+3

- +0 Force
- +2 Dextérité
- +5 Constitution
- +1 Intelligence
- +0 Sagesse
- +6 Charisme

Acrobates (Dex)
Arcanes (Int)
Athlétisme (For)
Discréption (Dex)
Dressage (Sag)
Escamotage (Dex)
Histoire (Int)
Intimidation (Cha)
Intuition (Sag)
Investigation (Int)
Médecine (Sag)
Nature (Int)
Perception (Sag)
Persuasion (Cha)
Religion (Int)
Représentation (Cha)
Survie (Sag)
Tromperie (Cha)

Maximun de points de vie
51

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total **7d6**

Succès **□□□**
Échecs **□□□**
JDS CONTRE LA MORT

Arbalète légère. Distance : +5 (1d8+2 perforant ; munitions (portée 24 m/96 m), chargement, à deux mains)

Dague. Corps à corps : +5 (1d4+2 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

Elle possède une tenue de couleur verte et un corset en cuir, ainsi qu'un chapeau de sorcière, et un bas en cuir et des hauts talons.

Le Culte de Senente : Elle les voit comme des clients un peu trop intenses. Elle travaille avec eux parce que les fonds sont illimités, mais elle trouve David trop bruyant et Pascal trop rigide.

Les Aventuriers (Alliés potentiels) : Elle ne les voit pas comme des ennemis jurés, mais comme des clients alternatifs potentiels.

Christelle BLOCH

NOM DU PERSONNAGE

20 ÂGE	1,75 m (M) TAILLE	80 kg POIDS
Rouges YEUX	Verte pale PEAU	Bordeau CHEVEUX

APPARENCE DU PERSONNAGE	ALLIÉS ET ORGANISATIONS
Acolyte Christelle est une spécialiste des flux magiques que Pascal a engagée pour stabiliser les énergies du Donjon MMI. Elle a accepté le contrat non par haine de l'Impératrice Camille.	

contrat non pas parce que l'impératrice Carrine, mais parce qu'elle avait besoin de fonds pour ses propres recherches.

Placée à la sortie du Labyrinthe, elle est censée achever ceux que le dédale n'a pas rendus fous. Mais la perte de son totem en forme d'arbre a changé la donne. Cet objet est sa "boussole" magique. Depuis qu'il est tombé dans les mécanismes du labyrinthe, elle passe plus de temps à essayer de le localiser par télépathie qu'à surveiller les intrus.

Lorsqu'elle rencontre les aventuriers, elle ne les attaque pas immédiatement. Elle les observe, juchée sur un promontoire, et leur propose un marché : "Vous avez survécu à mon labyrinthe, ce qui prouve votre valeur. Si vous avez trouvé un petit totem en bois en chemin, rendez-le-moi, et je pourrais 'oublier' de vous barrer la route. Je pourrais même vous expliquer comment éviter le prochain piège de Pascal..."

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES