



DUNGEONS & DRAGONS®

Lydia DUBOIS

NOM DU PERSONNAGE

Rôdeur (chasseur) 7

CLASSE & NIVEAU

Elfe des bois (h)

RACE

Héros du peuple

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

Neutre

ALIGNEMENT

0

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE	+0
	10
DEXTERITÉ	+3
	17
CONSTITUTION	+1
	12
INTELLIGENCE	+0
	10
SAGESSE	+1
	12
CHARISME	+2
	14

INSPIRATION	
+3 BONUS DE MAÎTRISE	
<input checked="" type="checkbox"/> +3 Force <input checked="" type="checkbox"/> +6 Dextérité <input type="checkbox"/> +1 Constitution <input type="checkbox"/> +0 Intelligence <input type="checkbox"/> +1 Sagesse <input type="checkbox"/> +2 Charisme	
JETS DE SAUVEGARDE	
<input type="checkbox"/> +3 Acrobaties (Dex) <input type="checkbox"/> +0 Arcanes (Int) <input type="checkbox"/> +0 Athlétisme (For) <input checked="" type="checkbox"/> +6 Discréption (Dex) <input checked="" type="checkbox"/> +4 Dressage (Sag) <input type="checkbox"/> +3 Escamotage (Dex) <input type="checkbox"/> +0 Histoire (Int) <input type="checkbox"/> +2 Intimidation (Cha) <input checked="" type="checkbox"/> +4 Intuition (Sag) <input checked="" type="checkbox"/> +3 Investigation (Int) <input type="checkbox"/> +1 Médecine (Sag) <input type="checkbox"/> +0 Nature (Int) <input checked="" type="checkbox"/> +4 Perception (Sag) <input type="checkbox"/> +2 Persuasion (Cha) <input type="checkbox"/> +0 Religion (Int) <input type="checkbox"/> +2 Représentation (Cha) <input checked="" type="checkbox"/> +4 Survie (Sag) <input type="checkbox"/> +2 Tromperie (Cha)	
COMPÉTENCES	

14	CA	+3 INITIATIVE	10,50 m VITESSE
Maximum de points de vie 53			
POINTS DE VIE ACTUELS			
POINTS DE VIE TEMPORAIRES			
Total 7d10	Succès <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Échecs <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	JDS CONTRE LA MORT
DÉS DE VIE	DÉS DE VIE		
NOM ATT DÉGÂTS/TYPE Épée courte +6 1d6+3 perforant Arc long +8 1d8+3 perforant			
ATTAKUES ET INCANTATIONS			

Calm et Observatrice Elle a un sens du devoir protecteur très fort
TRAITS DE PERSONNALITÉ
Liberté d'Expression L'harmonie entre la nature sauvage et la civilisation
IDÉAUX
Lydia est la seule à oser dire que les logos à dégradés de l'impératrice étaient des chefs-d'œuvre. Elle s'est jurée de la sortir du donjon MMI.
LIENS
Rancunière Préfère agir seule, quitte à se mettre en danger.
DÉFAUTS
Ennemi juré (artificiels, aberrations)
Explorateur-né (plaine, forêt)
Style de combat (archerie)
Proie du chasseur (Tueur de géants)
Vigilance primitive
Attaque supplémentaire (+1 Att/round)
Tactiques défensives (Moral d'acier)
Tireur d'élite
Vision dans le noir (18 m)
Sens aiguisés *
Ascendance féerique (AV aux JdS vs charme et la magie ne peut pas vous endormir)
Transe (4h de méditation remplacent 8h de sommeil)
Entraînement aux armes elfiques *
Foulée légère *
Cachette naturelle (peut tenter de se cacher dans une zone à visibilité réduite)
Hospitalité rustique

14	SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE
Armes armes courantes, armes de guerre, épée courte, épée longue, arc court, arc long	
Armures armures légères et intermédiaires, boucliers,	
Outils matériel d'alchimiste, véhicules (terrestres)	
Langues commun, elfique	
MAÎTRISES ET LANGUES	

PC 0	Épée courte (2), arc long, armure de cuir, outils de menuisier, 20 flèches, sac à dos, pied-de-biche, marteau, piton (10), torche (10), boîte d'allume-feu, rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, pelle, pot en fer, vêtements communs, bourse
PA 0	Poids de l'équipement 50 kg - Coût 148.8 po
PE 0	Poids des pièces 0.5 kg
PO 50	
PP 0	
ÉQUIPEMENT	

1,65 m (M) TAILLE	55 kg POIDS
Bleus YEUX	Verte pale PEAU
Rousse CHEVEUX	
CAPACITÉS ET TRAITS	

Lydia DUBOIS

NOM DU PERSONNAGE

ÂGE 20

TAILLE 1,65 m (M)

POIDS 55 kg

Bleus

PEAU Verte pale

CHEVEUX Rousse

Une elfe des bois à la peau verte pale, doté d'un regard perçant et d'une chevelure de feu. Elle porte une armure de cuir (tunique, épaulières, brassards, jambières), elle manie son arc long à la perfection.

Kouamvi Couao-Zotti : Elle communique parfois avec l'archimage via différents moyens
GPT (Le Chat) : Elle connaît bien les créatures de l'archimage
La Résistance des Traits Libres : Un réseau de scribes, d'artistes et de guerriers qui refusent les dogmes de Senente.

Héros du peuple

Depuis l'enlèvement de Camille, Lydia mène une guérilla acharnée. Lydia a vu ses collègues se faire massacrées par David Malsot et sa légion BEM au nom de l'intégration parfaite. C'est elle qui sème les indices pour guider les aventuriers, tout en restant dans l'ombre. Elle rôde autour du Donjon MMI. Elle est l'œil qui observe les aventuriers depuis leur entrée dans le Nord, testant leur détermination avant de se révéler comme leur alliée la plus précieuse.

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR

Rôdeur (Sag)

CLASSE D'INCANTATION (CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION)

SORTS À PRÉPARER CHAQUE JOUR

DD DE SAUVEGARDE DES SORTS

BONUS D'ATTACQUE AVEC UN SORT

NIVEAU DU SORT EMPLOACEMENTS EMPLOACEMENTS UTILISÉS

1 4

0 SORTS MINEURS

3

4

12

5

+4

6

2 3

1 silence

2 passage sans trace

4

5

7

8

+

9

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

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112