



Fiche Personnage						
Nom	N'Tlock		Niveau	1		
Race	Démons		Expérience			
Classe	Nécromancien		Résistance native	35		
RD **	1	Résistance Modifiée		35 pdr		
Modificateur Résistance		PP ***		15 pp		
Caractéristiques						
Type	Valeur D'origine	Modificateurs (Équipements)	IDR* d'origine	IDR* Modifié		
Force	12		[9-15]	[0]-[0]		
Intellect	13	14	[10-16]	[11-17]		
Réflexion	12		[9-15]	[0]-[0]		
Observation	9		[7-11]	[0]-[0]		
Adresse	7		[5-9]	[0]-[0]		
Chance	12		[9-15]	[0]-[0]		
Mental	13		[10-16]	[0]-[0]		
Charisme	11		[8-14]	[0]-[0]		
Passifs Hérités						
Résistance primaire à la chaleur : Les Démons ont un bonus de -1 aux dégâts lié à la chaleur Résistance primaire aux toxines : Les Démons ont un bonus de -1 aux dégâts liés aux diverses toxines connues Prétention : Les Démons sont prétentieux et aiment le montrer et dénigré les autres, bonus de +1 -1 aux jets d'Intimidations		Pacte avec l'haut-delà : Le Nécromancien peut tenter de parler avec les esprits des morts. Connaissance des anciens : Permet de lire et comprendre les anciennes langues. Contrôle Mental : Permet de tenter un contrôle mental avec un jet de Mental.				
Ma Tête						
Résistance primaire à la chaleur : Les Démons ont un bonus de -1 aux dégâts lié à la chaleur Résistance primaire aux toxines : Les Démons ont un bonus de -1 aux dégâts liés aux diverses toxines connues Prétention : Les Démons sont prétentieux et aiment le montrer et dénigré les autres, bonus de +1 -1 aux jets d'Intimidations				Galettes de Norgi x2 - Vinasse Hal x1 - Torche & briquet x1		
*Intervalle de réussite **Réductions de Dégats *** Points Psychiques				Objets		
Equipements		Jet de dégats	Epreuve	Modificateurs Carac +	Carac Modifiée	Total



Arme	Bâton en chêne putrifié	1d4		1	Intellect	
Armures	Tenue Sans Âme				Mental	
Argent	59 AC					
						Page 1