

DUNGEONS & DRAGONS®

NOM DU PERSONNAGE

Roublard (voleur) 10
CLASSE & NIVEAU

Halfelin pied-léger (h)
RACE

Enfant des rues
HISTORIQUE

Chaotique mauvais
ALIGNEMENT

NOM DU JOUEUR

0
POINTS D'EXPÉRIENCE

INSPIRATION

+4BONUS DE MAÎTRISE

FORCE

-1

8

DEXTÉRITÉ

+3

16

CONSTITUTION

+1

12

INTELLIGENCE

+2

15

SAGESSE

+1

12

CHARISME

+1

12

☐ -1 Force

☒ +7 Dextérité

☐ +1 Constitution

☒ +6 Intelligence

☐ +1 Sagesse

☐ +1 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

☒ +7 Acrobaties (Dex)

☐ +2 Arcanes (Int)

☐ -1 Athlétisme (For)

☒ +11 Discrétion (Dex)

☐ +1 Dressage (Sag)

☒ +11 Escamotage (Dex)

☐ +2 Histoire (Int)

☐ +1 Intimidation (Cha)

☐ +1 Intuition (Sag)

☒ +6 Investigation (Int)

☐ +1 Médecine (Sag)

☐ +2 Nature (Int)

☒ +9 Perception (Sag)

☐ +1 Persuasion (Cha)

☐ +2 Religion (Int)

☐ +1 Représentation (Cha)

☐ +1 Survie (Sag)

☒ +5 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

14
CA

+3
INITIATIVE

7,50 m
VITESSE

Maximum de points de vie

63

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total

10d8

DÉS DE VIE

Succès

Échecs

JDS CONTRE LA MORT

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Rap ière	+7	1d8+3 perforant
Arc court	+7	1d6+3 perforant
Dague	+7	1d4+3 perforant

Rapière. Corps à corps : +7 (1d8+3 perforant ; finesse)

Arc court. Distance : +7 (1d6+3 perforant ; munitions (portée 24 m/96 m), à deux mains)

Dague. Corps à corps : +7 (1d4+3 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

ATTAQUES ET INCANTATIONS

TRAITS DE PERSONNALITÉ

IDÉAUX

J'ai une dette envers une organisation les trésors de ce donjon pourrais m'aider à la rembourser.

LIENS

DÉFAUTS

Expertise * (Discrétion, Escamotage, Perception, Outils de voleur)

Attaque sournoise (1/tour si AV à l'attaque ou allié au contact avec une arme de finesse ou à distance) (+5d6)

Ruse (Se désengager, Se cacher ou Foncer) (+1 action bonus)

Monte-en-l'air

Mains lestes

Esquive instinctive

Esquive totale

Discrétion suprême

Explorateur de donjons

Initié à la magie (Magicien : main de mage, aspersion d'acide à volonté, image silencieuse 1/repos long)

Combattant à deux armes

Chanceux (relancer un 1)

Brave (AV aux JdS vs effrayé)

Agilité halfeline (peut passer dans l'espace d'une créature de taille supérieure)

Discrétion naturelle (peut tenter de se cacher derrière une créature de taille supérieure)

Secrets de la ville (trouver un passage dans un labyrinthe urbain et se déplacer en ville 2 fois plus rapidement)

CAPACITÉS ET TRAITS

19SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

Armes armes courantes, arbalète de poing, épée courte, épée longue, rapière, arc court

Armures armures légères,

Outils outils de voleur, kit de déguisement, kit d'empoisonneur

Langues commun, halfelin, jargon des voleurs

MAÎTRISES ET LANGUES

PC0

PA0

PE0

PO10


PP0

Rapière, arc court, dague (2), armure de cuir, outils de voleur, 20 flèches, sac à dos, billes/1000 (10), chaîne de 3 m, cloche, bougie (5), pied-de-biche, marteau, piton (10), lanterne à capote, huile/flasque (2), rations/1 jour (5), boîte d'allume-feu, gourde, corde en chanvre de 15 m, vêtements communs, petit couteau, carte d'une ville, souris, souvenir des parents, bourse

Poids de l'équipement 47.5 kg - **Coût** 131.45 po

Poids des pièces 0.1 kg

ÉQUIPEMENT



30	90 cm (P)	19 kg
ÂGE	TAILLE	POIDS
YEUX	PEAU	CHEVEUX

NOM DU PERSONNAGE

APPARENCE DU PERSONNAGE

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

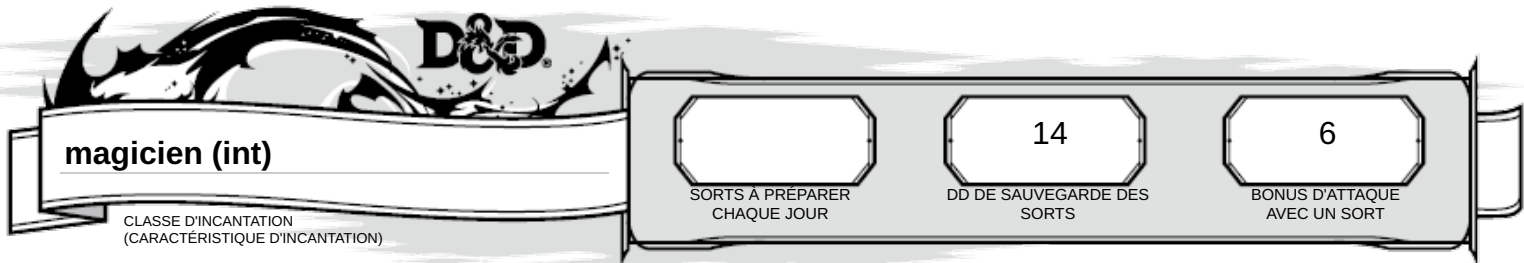
Enfant des rues

Se mêler à des histoire de trafic illicite n'est jamais une bonne idée, je n'ai pus choisir ma vie, le destin l'a fait pour moi.

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR



CLASSE D'INCANTATION
(CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION)

SORTS À PRÉPARER CHAQUE JOUR

DD DE SAUVEGARDE DES
SORTS

**BONUS D'ATTAQUE
AVEC UN SORT**

SORTS MINEURS

aspersion d'acide

6

NIVEAU DU SORT	EMPLACEMENTS	EMPLACEMENTS UTILISÉS
-------------------	--------------	-----------------------

1

image silencieuse

7

8

5

9