



NOM:

RACE:

CLASSE:

SEXE:

HISTOR.:

NIV.:

EXP.:

ÉTATS & EFFETS TEMPORAIRES

CARACTÉRISTIQUES

FORCE FOR

modificateur: valeur: sau.: maît.:

INTELLIGENCE INT

modificateur: valeur: sau.: car. de sort: maît.:

DEXTÉRITÉ DEX

modificateur: valeur: sau.: maît.:

SAGESSE SAG

modificateur: valeur: sau.: car. de sort: maît.:

CONSTITUTION CON

modificateur: valeur: sau.: maît.:

CHARISME CHA

modificateur: valeur: sau.: car. de sort: maît.:

COMPÉTENCES

MAÎT. EXP.

FOR: ☐ ATHLÉTISME ☐

DEX: ☐ ACROBATIE ☐

DEX: ☐ DISCRÉTION ☐

DEX: ☐ ESCAMOTAGE ☐

INT: ☐ ARCANES ☐

INT: ☐ HISTOIRE ☐

INT: ☐ INVESTIGATION ☐

INT: ☐ NATURE ☐

INT: ☐ RELIGION ☐

SAG: ☐ DRESSAGE ☐

SAG: ☐ MÉDECINE ☐

SAG: ☐ PERCEPTION ☐

SAG: ☐ PERSPICACITÉ ☐

SAG: ☐ SURVIE ☐

CHA: ☐ INTIMIDATION ☐

CHA: ☐ PERSUASION ☐

CHA: ☐ REPRÉSENTAT. ☐

CHA: ☐ SUPERCHERIE ☐

AUTRES DONNÉES

selon le niveau: **MAÎTRISE**

donne l'avantage: **INSPIRATION**

10 + bonus persp.: **PERSP. PASSIVE**

10 + bonus invest.: **INVEST. PASS.**

10 + bonus perc.: **PERC. PASSIVE**

d20 + mod. DEX: **INITIATIVE**

selon la race: **VITESSE**

8 + maît. + mod. car. sort: **DD SAUV. DES SORTS**

VITESSE SPÉCIALE

SAUT EN LONGUEUR

SAUT EN HAUTEUR

PEUT PORTER

PEUT SOULEVER

VIE

POINTS DE COMBATIVITÉ restants:

DÉS DE VIE max: restants:

POINTS DE VITALITÉ max: restants:

FATIGUE

ARMES

ARMES MAÎTRISÉES ☐ ARMES COURANTES ☐ ARMES DE GUERRE ☐

Mains nues ☐

1 + mod. FOR

ARMURE

CLASSE D'ARMURE:

ARMURES MAÎTRISÉES

☐ LÉGÈRES

☐ INTERMÉDIAIRES

☐ LOURDES

☐ BOUCLERS

ARMURES & PROTECTIONS

NOM / TYPE:

C.A.:

IMMUNITÉ, RÉSISTANCE & VULNÉRABILITÉ AUX DÉGÂTS

I R V

☐ ACIDES

☐ CONTONDANTS

☐ FEU

☐ FOUORE

☐ FROID

☐ NÉCROTQUES

☐ PERFORANTS

☐ POISON

☐ PSYCHQUES

☐ RADIANTS

☐ TONNERRE

☐ TRANCHANTS

R = demi-dégâts arrondis à l'inférieur

V = dégâts doublés

BLESSURES & SÉQUELLES

BLESSURES LÉGÈRES

BLESSURES SÉRIEUSES

SÉQUELLES

RICHESSSE

NIVEAU DE VIE:

PLATINE

OR

ELECTRUM

ARGENT

CUIVRE

ÂGE

TAILLE

POIDS

PEAU

YEUX

CHEVEUX

PILOSITÉ

GUILDE :

FOI :

ALIGN :

PORTRAIT

CRI DE GUERRE
OU DEVISE :

ALLIÉS :

SIGNES
PARTICULIERS :

ENNEMIS :

PASSÉ DU PERSONNAGE

TRAITS DE PERSONNALITÉ

OUTILS & LANGUES

OUTILS MAÎTRISÉS

EXPERT.

LANGUES MAÎTRISÉES

PARLÉ

ÉCRIT

OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE

MAX

REST.

APTITUDES

AUTRES ÉQUIPEMENTS

CONSOMMABLES



ROUBLARD – Table & Aptitudes

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Attaque sournoise
1	+ 2	Expertise, attaque sournoise, argot des voleurs	1d6
2	+ 2	Ruse	1d6
3	+ 2	Archétype de roublard	2d6
4	+ 2	Amélioration de caractéristiques	2d6
5	+ 3	Esquive instinctive	3d6
6	+ 3	Expertise	3d6
7	+ 3	Esquive totale	4d6
8	+ 3	Amélioration de caractéristiques	4d6
9	+ 4	Aptitude d'archétype de roublard	5d6
10	+ 4	Amélioration de caractéristiques	5d6
11	+ 4	Savoir-faire	6d6
12	+ 4	Amélioration de caractéristiques	6d6
13	+ 5	Aptitude d'archétype de roublard	7d6
14	+ 5	Perception aveugle	7d6
15	+ 5	Esprit fuyant	8d6
16	+ 5	Amélioration de caractéristiques	8d6
17	+ 6	Aptitude d'archétype de roublard	9d6
18	+ 6	Insaisissable	9d6
19	+ 6	Amélioration de caractéristiques	10d6
20	+ 6	Coup de chance	10d6

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d8 par niveau de roublard.

Points de vie au niveau 1 : 8 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d5 (ou 5) + modificateur de Constitution à chaque niveau de roublard.

MAÎTRISES

Armures : armures légères.

Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée longue, rapière, épée courte.

Outils : aucun.

Jets de sauvegarde : Dextérité, Intelligence.

Compétences : 4 parmi Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Escamotage, Intimidation, Intuition, Investigation, Perception, Persuasion, Représentation et Tromperie.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART :

- une rapière (a) ou une épée courte (b) ;
- un arc court et un carquois avec 20 flèches (a) ou une épée courte (b) ;
- un paquetage de cambrioleur (a), un paquetage d'exploration souterraine (b) ou un paquetage d'explorateur (c) ;
- une armure de cuir, deux dagues et des outils de voleur.

EXPERTISE

Le roublard choisit deux compétences qu'il maîtrise (ou une compétence et sa maîtrise en outils de voleur) et il devient expert en la matière (son bonus de maîtrise est multiplié par deux pour ces compétences).

Au niveau 6, il peut choisir deux compétences maîtrisées supplémentaires.

ATTAQUE SOURNOISE

Une fois par tour, le roublard qui attaque avec avantage et avec une arme de finesse ou une arme à distance peut réaliser une attaque sournoise infligeant un ou plusieurs d6 de dégâts selon son niveau (cf. table). Il n'a pas besoin d'avoir l'avantage si sa cible a un autre ennemi (non neutralisé) à 1,5 m d'elle.

ARGOT DES VOLEURS

Grâce à son entraînement, le roublard maîtrise l'argot des voleurs : un mélange de signes, de dialectes et de jargons lui permettant de cacher des messages dans des conversations a priori innocentes. Il peut aussi lire les symboles ou autres signes laissés par d'autres voleurs.

RUSE

À partir du niveau 2, la ruse du roublard lui permet d'être plus vivace et agile que le normale : il peut agir et se déplacer rapidement. Il peut faire une action bonus à chacun de ces tours ; cette action bonus ne peut cependant lui servir qu'à foncer, se désengager ou se cacher.

ARCHÉTYPE DE ROUBLARD

Au niveau 3, le roublard choisit un archétype qui lui donne des aptitudes spécifiques aux niveaux 3, 9, 13 et 17.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 10, 12, 16 et 19, le roublard gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois, cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

ESQUIVE INSTINCTIVE

À partir du niveau 5, quand un assaillant que le roublard peut voir l'attaque et le touche, il peut diviser les dégâts reçus par deux en dépensant sa réaction.

ESQUIVE TOTALE

À partir du niveau 7, le roublard peut esquiver certaines zones d'effets : si un jet de sauvegarde de Dextérité est demandé, il ne prend que la moitié des dégâts en cas d'échec et aucun en cas de réussite.

SAVOIR-FAIRE

Au niveau 11, le roublard a affiné ses compétences : s'il réalise un 9 ou moins sur un test de caractéristique auquel il ajoute son bonus de maîtrise, il peut considérer avoir fait un résultat de 10 sur le d20.

PERCEPTION AVEUGLE

À partir du niveau 14, le roublard est capable de repérer la position de toute créature invisible ou cachée qui se trouve dans un rayon de 3 m.

ESPRIT FUYANT

À partir du niveau 15, le roublard maîtrise les jets de sauvegarde de Sagesse.

INSAISSISSABLE

À partir du niveau 18, tant que le roublard n'est pas neutralisé, aucun jet d'attaque à son rencontre ne peut être avantagé.

COUP DE CHANCE

Au niveau 20, le roublard qui ne touche pas sa cible suite au jet d'attaque peut considérer cet échec comme une réussite. Alternativement, s'il échoue à un test de caractéristique, il peut utiliser cette aptitude pour transformer le résultat sur son dé en 20.

Le roublard ne peut utiliser cette aptitude qu'une fois entre deux repos long.

