



DUNGEONS & DRAGONS®

Séleste

NOM DU PERSONNAGE

Roublard 2

CLASSE & NIVEAU

Elfe des bois (f)

RACE

Criminel

HISTORIQUE

Neutre

ALIGNEMENT

NOM DU JOUEUR

194

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE

-1

8

DEXTÉRITÉ

+3

17

CONSTITUTION

+2

14

INTELLIGENCE

+1

13

SAGESSE

+1

13

CHARISME

+0

10

INSPIRATION

+2

BONUS DE MAÎTRISE

- ☐ -1 Force
- ☒ +5 Dextérité
- ☐ +2 Constitution
- ☒ +3 Intelligence
- ☐ +1 Sagesse
- ☐ +0 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

- ☒ +5 Acrobaties (Dex)
- ☐ +1 Arcanes (Int)
- ☐ -1 Athlétisme (For)
- ☒ +7 Discrétion (Dex)
- ☐ +1 Dressage (Sag)
- ☒ +7 Escamotage (Dex)
- ☐ +1 Histoire (Int)
- ☐ +0 Intimidation (Cha)
- ☐ +1 Intuition (Sag)
- ☐ +1 Investigation (Int)
- ☐ +1 Médecine (Sag)
- ☐ +1 Nature (Int)
- ☒ +3 Perception (Sag)
- ☒ +2 Persuasion (Cha)
- ☐ +1 Religion (Int)
- ☒ +2 Représentation (Cha)
- ☐ +1 Survie (Sag)
- ☒ +2 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

13

SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

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

Armures armures légères,

Outils outils de voleur, dés, véhicules (terrestres)

Langues commun, elfique, jargon des voleurs

MAÎTRISES ET LANGUES

14

CA

+3

INITIATIVE

10,50 m

VITESSE

Maximum de points de vie 17

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 2d8

DÉS DE VIE

Succès ☐ ☐ ☐

Échecs ☐ ☐ ☐

JDS CONTRE LA MORT

NOM ATT DÉGÂTS/TYPE

Épée courte +5 1d6+3 perforant

Dague +5 1d4+3 perforant

Épée courte. Corps à corps : +5 (1d6+3 perforant ; finesse, léger)

Dague. Corps à corps : +5 (1d4+3 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

ATTAQUES ET INCANTATIONS

PC 0

PA 0

PE 0

PO 15

PP 0

Épée courte (2), dague (2), armure de cuir, outils de voleur, 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, pied-de-biche, vêtements communs, bourse

Poids de l'équipement 42 kg
- **Coût** 88.8 po

Poids des pièces 0.15 kg

ÉQUIPEMENT

J'explose à la moindre insulte.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Avidité. Je ferai tout ce qu'il faut pour devenir riche (Mauvais).

IDÉAUX

Quelque chose d'important m'a été pris, et je dois le voler de nouveau.

LIENS

Une personne innocente est en prison pour un crime que j'ai commis. Et je n'ai pas de problème avec cela.

DÉFAUTS

Expertise * (Escamotage, Discrétion)

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

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

Vision dans le noir (18 m)

Sens aiguisés *

Ascendance féérique (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)

Accointances avec la pègre

CAPACITÉS ET TRAITS



Séleste

NOM DU PERSONNAGE

200

ÂGE

1,65 m (M)

TAILLE

55 kg

POIDS

Vairon bBeu Vert

YEUX

Pale

PEAU

Roux

CHEVEUX

APPARENCE DU PERSONNAGE

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

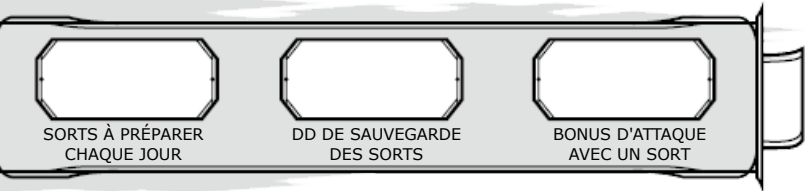
Criminel (Tueur à gages)

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

Anneaux crin de Licorne

HISTOIRE DU PERSONNAGE

TRÉSOR

[illegible]