

THALÈS

VOLEUR

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	2
Background	4
THALÈS	5
Stats	5
Senses	5
Defense	5
Movement	5
Saves	5
Double attaque	5
Réflexes de la rue	5
Finesse du voleur	5
Expert cavalier	6
Expert en armes	6
Sneak Attack	6
Assassinat du voleur	6
Teamfighter	6
Lockpicking & Traps	6
Many Shot	6
Rapid Shot	7
Two Weapon Fighting	7
Lightning Reflexes (1-2)	7
Attaques	7
Équipement	7
Kit de survie (comprend une tente)	7
Chain shirt M1	7
Throwing Dagger M1 x4	7

Composite Longbow M1	8
Lune blanche (Poison, 10 doses)	8
Lune noire (Poison, 2 doses)	8
Actions spéciales	8
Dodge and Throw	8
Habile avec les poisons	8

Background

Je ne connais pas mon âge exact. Tout ce que je sais, c'est que j'ai pas eu mon nom tout de suite. Orphelin, j'ai d'abord dû montrer mon utilité à mon chef de bande, si je voulais manger et survivre. Sans famille, la vie est toujours plus dure, car personne ne veut d'un étranger sauf s'il a quelque chose à y gagner.

Il aurait fallu que je parte chez les Noirs. J'aurai fait quelques années là-bas. Du dur labeur, mais une simplicité, un avenir que je peux comprendre. J'ai eu la frousse. Je suis resté dans ce que je connaissais: les mensonges et la violence. J'ai volé et menti pour mon patron tous les jours.

Mais ça c'est terminé.

Maintenant, je travaille pour moi et je prends tous les risques. M'en fou de mourir jeune, c'est le seul rythme qui me plaît. Tout le reste, c'est trop lent.

Thalès finit par rassembler une bande intéressante. Tout d'abord, il rencontre Einar, un barbare de Brazzant d'une force colossale. Puis, il ajoute Christophe, un cartographe qui sait se servir d'un pistolet. Probablement un fils de bourgeois.

Thalès a encore besoin d'une personne. Un autre guerrier ne ferait pas du tort. Quelqu'un qui s'y connaît en cheval de Cerberus, de préférence. Ils auront certainement besoin d'un cheval de Cerberus dans une de leurs missions, la force supérieure de ce cheval étant incontournable pour porter des marchandises.

Par pure coïncidence, peu de temps après la venue du cartographe Christophe, un chevalier errant entre dans l'auberge. Ce dernier demande à manger et à boire pour lui et son cheval de Cerberus. Thalès se lève pour partir à sa rencontre, il ne peut pas rater cette occasion.

THALÈS

Voleur de Cerberus Niveau 5

Stats

HP 65 (5d10)
DEX +8
STR +3
CON +3
WIS +6
INT +5
CHA +7
BAB +5

Defense

AC 23
Flat-Footed 14
Touch 18

Saves

Will +8
Reflex +17
Fortitude +5

Movement

Speed 40ft
Stealth 1d20+14

Senses

Perception 1d20+19

Class Features

Double attaque

Thalès peut utiliser deux attaques itératives dans la même action d'attaque. *Double Attaque* fonctionne avec *l'Assassinat du voleur*.

Réflexes de la rue

Thalès obtient +5 sur son jet de Reflex

Finesse du voleur

Thalès utilise sa dextérité sur ses attack rolls et damage rolls, pour toutes les armes.

Expert cavalier

Thalès est capable de chevaucher rapidement, et de se battre à cheval. Lorsque Thalès effectue une attaque de charge en étant à cheval, il ajoute 25% à son attack roll, et double les dégâts.

Expert en armes

Thalès est confortable avec n'importe quelle arme et bouclier mais préfère utiliser des armes légères qui favorisent sa dextérité.

Sneak Attack

Lorsque Thalès fait une sneak attack (l'adversaire est attaqué sur son flanc, ou alors par surprise), il ajoute 3d6 à ses dégâts.

Assassinat du voleur

Si Thalès est capable de s'approcher furtivement d'une créature, il fait automatiquement un coup critique sur son attaque. Son coup critique ajoute 1x au critique naturel de son arme.

Teamfighter

Lorsque Thalès se bat en équipe contre une créature, il est capable de profiter de moments clés et améliore ainsi ses dégâts et chances de toucher.

Effet: +25% attack roll et damage

Lockpicking & Traps

Thalès est habile avec les coffres, les portes et les pièges. Il est également capable de construire et de déployer certains pièges mécaniques, s'il a accès aux matériaux et aux outils.

Effet: +10 en Lockpicking, +10 en Traps

Feats

Many Shot

Le personnage est capable, pour une seule attaque par tour, de lancer deux flèches en même temps. En contrepartie, ce coup spécial diminue le *range increment* de moitié.

Bonus: +1 flèche sur une seule attaque

Rapid Shot

Le personnage peut tirer une flèche supplémentaire par tour avec son arc.

Bonus: +1 attaque itérative

Two Weapon Fighting

Le personnage obtient une attaque supplémentaire par tour

Bonus: +1 attaque itérative

Lightning Reflexes (1-2)

Bonus: +4 Reflex Save

Attaques

Thalès peut attaquer trois fois par tour avec ses dagues, et deux fois par tour avec son arc. Cependant, avec l'arc, une de ses attaques lance deux flèches, grâce au feat *ManysHOT*.

- M1 Dagger:
 - Attack roll: 1d20+14, x2
 - Damage: 1d4+8
 - Sneak Attack: 3d6 (si applicable)
 - Range increment: 10ft
- Composite Longbow M1 :
 - Range increment: 120ft
 - 1d8+14, x3
 - Sneak Attack: 3d6 (si applicable)

Équipement

Kit de survie (comprend une tente)

Chain shirt M1

Une armure légère de qualité supérieure.

Effet: +5 AC

Throwing Dagger M1 x4

Thalès se bat avec plusieurs dagues, qu'il peut également lancer avec grande adresse.

2 dagues sont à sa ceinture, et deux sont cachées dans ses bottes.

Composite Longbow M1

Un arc de meilleure qualité, qui nécessite une plus grande force

Lune blanche (Poison, 10 doses)

Ce poison est fait à partir d'une dose concentrée des fleurs blanches dégustées par les Griffons du mont Cerberus pour se calmer. Si le jet de Fortitude est raté, l'adversaire tombe endormi, avec un jet de Fortitude à chaque heure pour se réveiller.

Fortitude Save: 20

Lune noire (Poison, 2 doses)

Ce poison, fait à partir d'une plante très rare, achetée à fort prix à un Ranger, permet d'endormir à tout jamais son adversaire, si le jet de Fortitude est raté.

Fortitude Save: 20

Potion de soin x3

Effet: Soigne 15hp

Argent comptant

500 pièces d'or

Actions spéciales

Dodge and Throw

Lorsque Thalès se fait attaquer, il peut effectuer une pirouette défensive, tout en lançant ses deux dagues (en main) sur son adversaire. Thalès peut utiliser cette technique une fois par adversaire. La pirouette défensive permet d'éviter complètement l'attaque.

Temps: *Swift*. **Consomme :** 1 attaque itérative

Habile avec les poisons

Thalès est habile avec la manipulation des poisons, ce qui lui permet d'appliquer du poison sur la pointe de sa dague, ou sur un carreau d'arbalète très rapidement.

Temps: *Swift*. **Consomme :** 1 attaque itérative