

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

PERSONNAGE Inlulcalen Zau Nihl'lu'szin

Profil Voleur

Niveau 10

Race Elfe noir

Sexe m

Age 50 ans

Taille 1,65

Poids 55 kg

COMBAT

| INITIATIVE | 17 | | Total | 17 | VITALITÉ | DV | d6 |
|--------------|----|-----|-------|-----|-------------|----|----|
| Att CONTACT | +0 | +10 | | +10 | PV | 28 | |
| Att DISTANCE | +3 | +10 | | +13 | PV restants | | |
| Att MAGIQUE | | +10 | | | | | |

| CARAC | Valeur | Mod. | |
|-------|--------|------|--|
| For | 10 | +0 | |
| Dex | 17 | +3 | |
| Con | 9 | -1 | |
| Int | 11 | +0 | |
| Sag | 12 | +1 | |
| Cha | 12 | +1 | |

DÉFENSE

| DEF | 10 | Armure | +2 | Bouclier | +0 | Dex | +3 | Divers | +0 | Total | 15 |
|-----|----|--------|----|----------|----|-----|----|--------|----|-------|----|
|-----|----|--------|----|----------|----|-----|----|--------|----|-------|----|

ARME

| Attaque | DM | Spécial |
|-------------|----------|---------|
| épée longue | 1d20 +10 | 1d8 |
| épée courte | 1d20 +10 | 1d6 |
| | | |

ÉQUIPEMENT

épée longue, épée courte (2),
armure de cuir,
couverture, torche, briquet en silex, outre,
gamelle, bourse, outils de voleurs,
105 pa.

CAPACITÉS RACIALES

Vision dans le noir : Dans le noir total, l'elfe noir voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Voie de l'elfe noir

| | |
|---|---|
| 1 | Enfant des ténèbres : l'elfe noir gagne un bonus de +5 en Initiative et aux tests de DEX dans le noir complet ou la pénombre. Il ne subit plus de pénalité d'attaque à distance dans la pénombre. |
| 2 | Société de caste : le joueur choisit une capacité de rang 1 d'une voie de nécromancien ou de guerrier pour un personnage mâle, d'une voie de prêtre ou de guerrier pour une femme. Il peut utiliser cette capacité en armure sans pénalité. Au rang 4 de la voie, il pourra choisir une capacité supplémentaire de rang 2. |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |

HISTORIQUE ET CARACTÈRE

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

CAPACITÉS DU PERSONNAGE

| | Voie de l'assassin | Voie de l'aventurier | Voie du déplacement | Voie du roublard | Voie du spadassin |
|---|--|----------------------|---------------------|------------------|--|
| 1 | Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le voleur bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie. | | | | Attaque en finesse : Le voleur peut utiliser son score d'Attaque à Distance pour une attaque au contact lorsqu'il utilise une arme légère comme une dague ou une rapière. S'il le souhaite, il peut dans ce cas remplacer le Mod. de FOR aux DM par son Mod. d'INT. |
| 2 | Attaque sournoise (L) : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le voleur inflige 1d6 de DM supplémentaires par rang possédé dans cette voie (notez que les dés d'Attaque sournoise ne sont pas multipliés en cas de critique). | | | | Esquive fatale : Une fois par combat, le duelliste peut esquiver une attaque qui devait le toucher et s'arranger pour que celle-ci affecte un autre adversaire à son contact. Comparez le test d'attaque à la DEF de la nouvelle cible pour savoir si celle-ci subit des DM. |
| 3 | Ombre mouvante (L) : En réussissant un test de DEX difficulté 10, le voleur peut disparaître dans les ombres à son tour et ne réapparaître qu'au tour suivant durant sa phase d'initiative. Aucun adversaire ne peut l'attaquer pendant qu'il a disparu dans les ombres, mais il peut subir des DM de zone. Le voleur réapparaît à une distance maximum de 10 m de sa position initiale, si le voleur a l'initiative, il peut réaliser une attaque sournoise. | | | | Frappe chirurgicale * : Par sa science de l'escrime (et de la fourberie), le voleur augmente de manière permanente ses chances de faire des coups critiques. Il retranche désormais son Mod. d'INT au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque au contact. |
| 4 | Surprise : Le voleur n'est jamais surpris. Lorsqu'il surprend un adversaire, il obtient un tour complet de jeu AVANT que débute le premier tour du combat (au lieu d'une action de mouvement). | | | | Ambidextrie : Le voleur peut à présent utiliser une arme dans chaque main sans pénalité. Avec sa main gauche, il peut effectuer une attaque au contact gratuite supplémentaire à chaque tour. Cette deuxième attaque n'empêche pas l'utilisation d'une capacité limitée, mais elle ne peut pas en être l'origine. |
| 5 | Ouverture mortelle : Une fois par combat, le voleur obtient une réussite critique automatique contre la cible de son choix. Il profite donc d'une réussite automatique, des dégâts multipliés par 2 prévus dans ce cas, et même des d6 d'attaque sournoise, eux aussi multipliés. | | | | Botte secrète : Lorsque le voleur obtient un critique sur une attaque au contact, l'attaque devient automatiquement une Attaque sournoise. Les effets de la capacité d'Attaque sournoise s'appliquent en plus des effets normaux du critique. |

* capacité prise en compte dans les statistiques

NOTES