

Nom du joueur

Elise Van Kernok/ Anabelle Von Kraft

11

Voleur

Maître de Guilde

0

Nom du personnage

Niveau

Classe

Voie paragonique

Destinée épique

Total XP

Humain

M

18

F

1m60

60

Chaotique Mauvais

Zéhir

Race

Cat. taille

Age

Genre

Taille

Poids

Alignement

Divinité

Groupe d'aventuriers et autres affiliations

INITIATIVE

VALEUR	DEX	1/2 niveau	divers
+15	4	5	6
Modificateurs conditionnels			

DEFENSES

VALEUR	10 + 1/2 Niv	Armure/Carac	classe	talent	altér	divers	divers
24	AC	15	7		2		
BONUS CONDITIONNELS							

DEPLACEMENT

VALEUR	Base	armure	objets	divers
6	Vitesse (Cases)	6		
DEPLACEMENT SPECIAL				

CARACTERISTIQUES

Score	Mod.	Mod. + 1/2 Niv
16 FOR Force	+3	+8
12 CON Constitution	+1	+6
18 DEX Dextérité	+4	+9
11 INT Intelligence	+0	+5
11 SAG Sagesse	+0	+5
18 CHA Charisme	+4	+9

VALEUR	10 + 1/2 Niv	carac	classe	talent	altér	divers	divers
22	VIG	15	3	1	2	1	
BONUS CONDITIONNELS							

VALEUR	10 + 1/2 Niv	carac	classe	talent	altér	divers	divers
25	REF	15	4	2	1	2	1
BONUS CONDITIONNELS							

VALEUR	10 + 1/2 Niv	carac	classe	talent	altér	divers	divers
23	VOL	15	4	1	2	1	
BONUS CONDITIONNELS							

SENS

VALEUR	bonus comp
20	Intuition passive 10 + 10
20	Perception passive 10 + 10
Sens spéciaux :	

JETS D'ATTAQUE

Attaques de mêlée avec Dague							
Bon. toucher	1/2 Niv	carac	classe	manie	talent	altér	divers
+15	5	4	1	3		2	

Attaques à distance avec Shuriken							
Bon. toucher	1/2 Niv	carac	classe	manie	talent	altér	divers
+12	5	4		3			

JETS DE DEGATS

Attaques de mêlée avec Dague					
Bon. dégâts	carac	talent	altér	divers	divers
+6	4	0	2		

Attaques à distance avec Shuriken					
Bon. dégâts	carac	talent	altér	divers	divers
+4	4	0			

ATTAQUES DE BASE

ATTAQUE	DEFENSE	ARME OU POUVOIR	DEGATS
	vs		

TALENTS

Arme en main
Dégaine dans l'action d'attaque, +2 Initiative
Initiative supérieure
+4 aux tests d'initiative
Persévérance humaine
+1 aux jets de sauvegarde
Apprentissage Athlétisme
Apprentissage Diplomatie
Surineur
d8 pour l'attaque sournoise
Prédilection pour la Diplomatie
+3 dans la compétence
Maîtrise d'arme du voleur

POINTS DE VIE

PV MAX	PERIL	RECUPERATIONS	
		Valeur de Récup	Récup / Jour
74	37	18	7

POINTS DE VIE ACTUELS	RECUP UTILISEES
SECOND SOUFFLE 1/RENCONTRE	UTILISE <input type="checkbox"/>
POINTS DE VIE TEMPORAIRES	
ECHECS AUX JETS DE SAUVEGARDE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MODIFICATEURS AUX JETS DE SAUVEGARDE	
Bonus permanent : +1	Bonus dégâts continus :
RESISTANCES	
ETATS PREJUDICABLES ET EFFETS ACTUELS	

POINTS D'ACTION

Points d'Action	ETAPES	POINTS D'ACTION
	0	1
	1	2
	2	3
1		
EFFETS SUPPLEMENTAIRES EN CAS DE DEPENSE DE POINTS D'ACTION		

APTITUDES RACIALES

1 pouvoir à volonté supplémentaire

1 talent supplémentaire

1 compétence supplémentaire

Défense humaine : +1 Vig, Réf et Vol

APTITUDES DE CLASSE / VOIE / DESTINEE

Tactique du roublard (voir choix plus bas)

Frappe de la mante : avantage de combat contre les ennemis

qui n'ont pas encore agi.

Shuriken augmente d'un cran, +1 attaque avec une dague

Attaque sournoise: +3d8 dégâts, doit avoir l'avantage de combat.

Choisissez ici votre option de classe éventuelle

LANGUES CONNUES

Commun Eauptrofonde

COMPETENCES

BONUS	NOM	Mod. carac + 1/2 Niv	Form (+5)	Malus Armure	Divers
14	Acrobatie	DEX	9	X	-1 +1
5	Arcanes	INT	5		n/a
14	Athlétisme	FOR	8	X	-1 +2
14	Bluff	CHA	9	X	n/a
14	Con de la Rue	CHA	9	X	n/a
19	Diplomatie	CHA	9	X	n/a +5
17	Discrétion	DEX	9	X	-1 +4
5	Endurance	CON	6		-1
5	Exploration	SAG	5		n/a
5	Histoire	INT	5		n/a
9	Intimidation	CHA	9	-	n/a
10	Intuition	SAG	5	X	n/a
13	Larcin	DEX	9	X	-1
5	Nature	SAG	5		n/a
10	Perception	SAG	5	X	n/a
5	Religion	INT	5		n/a
5	Soin	SAG	5		n/a

LISTE DES POUVOIRS

Inscrivez vos pouvoirs ci-dessous.
Cochez la case quand vous utilisez le pouvoir.
Gomez la case quand le pouvoir est renouvelé.

POUVOIRS A VOLONTE

- 1 Fioriture
- 1 Frappe fragilisante
- 1 Frappe habile

POUVOIRS DE RENCONTRE

- 1 Viens par là, toi
- 3 Mordant du fourbe
- 7 Chance du voleur
- Parangonique Matracage de guilde
- Classe
- Race
- Multiclassage

POUVOIRS QUOTIDIENS

- 1 Cible facile
- 5 Riposte systématique
- 9 Avantage sanglant
- Parangonique
- Rappel de sort

POUVOIRS UTILITAIRES

- 2 Spectre furtif volonté
- 6 Grimpette volonté
- 10 Libre comme l'air
- Parangonique
-
- Epique

LISTE D'EQUIPEMENT PORTE

Inscrivez vos pouvoirs d'objets ci-dessous.
Cochez la case quand vous utilisez le pouvoir.
Gomez la case quand le pouvoir est renouvelé.

OBJETS EQUIPES

- ARME Dague Tueuse de Dragon +2
 - ARME Shuriken
 - ARME Arbalète de poing
 - ARME
 - ARMURE Peau Sylvestre +1
 - BRAS
 - PIEDS Bottes d'Acrobatie
 - MAINS
 - TETE
 - COU Cape Elfique +2
 - ANNEAU
 - ANNEAU
 - TAILLE
 - FOCALISEUR
 - Sac sans fond
 - Provision éternelle
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
- Pouvoirs quotidiens d'objets par jour**
- Héroïque (1-10) Etape / / /
 - Parangonique (11-) Etape / / /
 - Epique (21-30) Etape / / /

AUTRES EQUIPEMENTS

- Equipement de base
- Cheval de selle
- Vêtements de qualité
- Outils de cambrioleur
- Corde en soie (15 m)
- Corde en soie (15 m)
- Mat. Escalade
- Carreaux d'arbalète (20)
- Shuriken (20)
- Flûte Traversière

RITUELS

ARGENT ET OBJETS DE VALEUR

- 415Po en gemme
- 10Po en Po
- 10Po en Pa
- 2Po en Pc

TRAITS DE PERSONALITE

Diplomate/Flatteur/Surnois

ATTITUDE ET APPARENCE

HISTORIQUE DU PERSONNAGE

Née à Eauprofonde +2 en diplomatie

COMPAGNONS ET ALLIES

NOM	NOTES

NOTES DE CAMPAGNE