

Merric

voleur haleflin
niveau 1



CARACTÉRISTIQUES			COMPÉTENCES	
13	FOR Force	+1	Acrobaties	+11
18	DEX Dextérité	+4	Arcanes	+0
10	CON Constitution	+0	Athlétisme	+1
11	INT Intelligence	+0	Bluff	+8
12	SAG Sagesse	+1	Con. de la rue	+1
16	CHA Charisme	+3	Diplomatie	+3
DÉFENSES			Discrétion	+9
16	CA Classe d'Armure		Endurance	+0
10	VIG Vigueur		Exploration	+1
16	RÉF Réflexes		Histoire	+0
11	VOL Volonté		Intimidation	+3
6	VD Vitesse de déplacement		Intuition	+6
22	POINTS DE VIE Péril : 11	Second souffle ☐	Larcin	+11
			Nature	+1
			Perception	+6
			Religion	+0
			Soins	+1
			INIT Initiative	+4
			Récupérations	
			Valeur : 5 pv	

FIORITURE (DAGUE)

À volonté ♦ arme, martiale
Action simple Corps à corps ou Distance 5/10
Cible : une créature
Attaque : +8 contre CA
Réussite : 1d4 + 7 dégâts.

FIORITURE (SHURIKEN)

À volonté ♦ arme, martiale
Action simple Distance 6/12
Cible : une créature
Attaque : +7 contre CA
Réussite : 1d6 + 7 dégâts.

FRAPPE HABILE (DAGUE)

À volonté ♦ arme, martiale
Action simple Corps à corps arme
Cible : une créature
Spécial : vous pouvez vous décaler de 2 cases avant l'attaque
Attaque : +8 contre CA
Réussite : 1d4 + 4 dégâts.

DEUXIÈME CHANCE

Rencontre
Interruption immédiate Personnelle
Effet : lorsqu'une attaque vous touche, vous pouvez forcer l'attaquant à relancer son jet d'attaque. Il devra utiliser son nouveau résultat, même s'il est inférieur au premier.

VIENS PAR LÀ, TOI (DAGUE)

Rencontre ♦ arme, martiale
Action simple Corps à corps arme
Cible : une créature
Attaque : +8 contre CA
Réussite : 1d4 + 4 dégâts, et vous faites glisser la cible de 3 cases.

PANTIN CRÉDULE (DAGUE)

Quotidien ♦ arme, martiale
Action simple Corps à corps ou Distance arme
Cible : une créature
Attaque : +8 contre CA
Réussite : 3d4 + 4 dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous réussissez une attaque contre la cible, vous la faites glisser de 1 case.

DUNGEONS & DRAGONS

AUTRES APTITUDES

Langues : vous parlez le commun et le goblin.
Catégorie de taille : petite.
Réflexes éclair : vous bénéficiez d'un bonus racial de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité (+5 avec *esthète de l'esquive*).
Audacieux : vous bénéficiez d'un bonus racial de +5 aux jets de sauvegarde contre la terreur.
Armes du voleur : lorsque vous lancez un shuriken, le dé de dégâts augmente d'un cran, et quand vous attaquez avec une dague, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque (déjà pris en compte).
Esthète de l'esquive : vous bénéficiez d'un bonus de +3 à la CA contre les attaques d'opportunité (+5 avec *réflexes éclair*).
Frappe de la mante : au début d'une rencontre, vous jouissez d'un avantage de combat contre toutes les créatures qui n'ont pas encore agi.
Attaque sournoise : une fois par round, vous infligez 2d8 dégâts supplémentaires lorsque vous attaquez un ennemi contre lequel vous jouissez d'un avantage de combat. Vous décidez d'appliquer ou non ces dégâts supplémentaires après avoir effectué le jet de dégâts.
Surineur [talent] : vos dés d'attaque sournoise deviennent des d8 (déjà pris en compte).

ÉQUIPEMENT

10 dagues, 10 shurikens, armure de cuir, kit de l'aventurier, 48, matériel d'escalade, outils de cambrioleur, 26 pièces d'or