

# Feu Follette

NOM DU PERSONNAGE

Voleuse de charme

CLASSE

3

NIVEAU RACE

Humaine

Féminin

SEXE

26 ans

AGE

JOUEUR **M**

CATEGORIE

1, 72 m

55 kg

Blanche

PEAU

Vert émeraude

YEUX

Noir corbeau

CHEVEUX

Neutre Bon

Argot des voleurs

ALIGNEMENT

SIGNES PARTICULIERS

CARACTERISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPOR.	MODIF. TEMPOR.
<b>FOR</b> FORCE	12	+1		
<b>DEX</b> DEXTERITE	13	+1		
<b>CON</b> CONSTITUTION	12	+1		
<b>INT</b> INTELLIGENCE	15	+2		
<b>SAG</b> SAGESSE	10	+0		
<b>CHA</b> CHARISME	16	+3		

<b>COMBAT</b>	+2
<b>NOMBRE D'ATTAQUES</b>	1
<b>INITIATIVE</b>	+1 = 1 +
TOTAL	DEX DIVERS
<b>DEPLACEMENT</b>	9 m (6 cases)
<b>POINTS DE MAGIE</b>	0

COMPETENCES		NIVEAU MAX. 6/3		
Nom de la compétence	Compé- tence	Caracté- ristique	Niveau	Divers
• ACROBATIE	Dex*	+6	= 1 + 5 +	
ART DE LA MAGIE	Int		= 2 + +	
• ARTISANAT	Int		= 2 + +	
• BLUFF	Cha	+14	= 3 + 6 + 5	
CONCENTRATION	Con		= 1 + +	
• CONNAISSANCE (folklore local)	Int	+7	= 2 + 5 +	
( )	Int		= 2 + +	
( )	Int		= 2 + +	
• CONTREFAÇON	Int		= 2 + +	
• CROCHETAGE	Dex	+6	= 1 + 6 +	
• DECRYPTAGE	Int	+3	= 2 + 1 +	
• DEGUISEMENT	Cha		= 3 + +	
• DEPLACEMENT SILENCIEUX	Dex*	+6	= 1 + 5 +	
• DESAMORÇAGE/SABOTAGE	Int	+8	= 2 + 6 +	
• DÉTECTION	Sag	+2	= 0 + 2 +	
• DIPLOMATIE	Cha	+14	= 3 + 6 + 5	
• DISCRETION	Dex*	+6	= 1 + 5 +	
DRESSAGE	Cha		= 3 + +	
• EQUILIBRE	Dex*		= 1 + +	
EQUITATION	Dex		= 1 + +	
• ESCALADE	For*		= 1 + +	
• ESCAMOTAGE	Dex*	+3	= 1 + + 2	
• ESTIMATION	Int		= 2 + +	
• EVASION	Dex*		= 1 + +	
• FOUILLE	Int	+8	= 2 + 6 +	
• INTIMIDATION	Cha	+7	= 3 + + 4	
• MAITRISE DES CORDES	Dex		= 1 + +	
• NATATION	For*		= 1 + +	
• PERCEPTION AUDITIVE	Sag	+3	= 0 + 3 +	
PREMIERS SOINS	Sag		= 0 + +	
• PROFESSION	Sag		= 0 + +	
• PSYCHOLOGIE	Sag	+1	= 0 + 1 +	
• RENSEIGNEMENTS	Cha	+9	= 3 + 4 + 2	
• REPRESENTATION	Cha	+7	= 3 + 4 +	
• SAUT	For*	+3	= 1 + + 2	
SURVIE	Sag		= 0 + +	
• UTILISAT° D'OBJET MAGIQUE	Cha	+4	= 3 + 1 +	

JETS DE SAUVEGARDE	TOTAL	BASE	CARACTE- RISTIQUE	MAGIE	DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	MODIFICATEURS PARTICULIERS
<b>REFLEXES</b> (DEXTERITE)	+4	= 3	+ 1				
<b>VIGUEUR</b> (CONSTITUTION)	+2	= 1	+ 1				
<b>VOLETTE</b> (SAGESSE)	+1	= 1	+ 0				

ARME	COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
Dague	+3	1d4+1	19x2
PORTEE	POIDS	TYPE	NOTES
3 m	1 kg	Perforant	

ARME	COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
PORTEE	POIDS	TYPE	NOTES

ARME	COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
PORTEE	POIDS	TYPE	NOTES

ARMURE	TYPE	DEX MAX.	BONUS CA
Armure de cuir	Légère	+6	+2
MALUS	VITESSE	ECHEC SORTS	POIDS
0			

CLASSE D'ARMURE	TOTAL	ARMURE	DEX	BOUCLIER	ESQUIVE	DIVERS
	13	= 10	+ 2	+ 1		

POINTS DE VIE	-9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10																			
	18	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

CAPACITES
Esquive totale
Attaque sournoise (+2d6)

DONS
Persuasion
Talent (Bluff)
Talent (Diplomatie)

• Compétences de Voleur.  
\* Pénalité d'armure (x2 pour Natation).