

Myriline

NOM DU PERSONNAGE Voleur-Mage CLASSE NIVEAU 2-1 RACE Gnome SEXE Féminin AGE 57 ans

JOUEUR Patrice CATEGORIE P TAILLE 90 cm POIDS 20 kg PEAU Blanche YEUX Noirs CHEVEUX Auburn

ALIGNEMENT Neutre Bon SERVICE MYRILINIEN Infusions et boissons extraordinaires, lustrage de bottes instantané, rutilance de bagues et bijoux, extension capillaire et rasage durable

CARACTERISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPOR.	MODIF. TEMPOR.
FOR FORCE	8	-1		
DEX DEXTERITE	17	+3		
CON CONSTITUTION	14	+2		
INT INTELLIGENCE	18	+4		
SAG SAGESSE	10	0		
CHA CHARISME	14	+2		

COMBAT	+1
NOMBRE D'ATTAQUES	1
INITIATIVE	+3 = 3 +
TOTAL	DEX
DEPLACEMENT	6 mètres
POINTS DE MAGIE	5

COMPETENCES		NIVEAU MAX. 6		
Nom de la compétence	Compé- tence	Caracté- ristique	Niveau	Divers
• ACROBATIE	Dex*	+10	= 3 + 5 + 2	
ART DE LA MAGIE	Int	+5	= 4 + 1 +	
• ARTISANAT (alchimie des thés)	Int	+7	= 4 + 1 + 2	
• BLUFF	Cha		= 2 + +	
CONCENTRATION	Con		= 2 + +	
• CONNAISSANCE (folklore local)	Int	+5	= 4 + 1 +	
CONNAISSANCE (mystères)	Int	+5	= 4 + 1 +	
CONNAISSANCE (nature)	Int	+5	= 4 + 1 +	
CONNAISSANCE (souterrains)	Int	+5	= 4 + 1 +	
• CONTREFAÇON	Int		= 4 + +	
• CROCHETAGE	Dex	+9	= 3 + 6 +	
• DECRYPTAGE	Int	+9	= 4 + 5 +	
• DEGUISEMENT	Cha		= 2 + +	
• DEPLACEMENT SILENCIEUX	Dex*	+9	= 3 + 6 +	
• DESAMORÇAGE/SABOTAGE	Int	+10	= 4 + 6 +	
• DÉTECTION	Sag	+4	= 0 + 4 +	
• DIPLOMATIE	Cha		= 2 + +	
• DISCRETION	Dex*	+16	= 3 + 6 + 7	
DRESSAGE	Cha		= 2 + +	
• EQUILIBRE	Dex*	+5	= 3 + + 2	
EQUITATION	Dex		= 3 + +	
• ESCALADE	For*	+3	= -1 + 4 +	
• ESCAMOTAGE	Dex*		= 3 + +	
• ESTIMATION	Int		= 4 + +	
• EVASION	Dex*		= 3 + +	
• FOUILLE	Int	+13	= 4 + 6 + 3	
• INTIMIDATION	Cha		= 2 + +	
• MAITRISE DES CORDES	Dex		= 3 + +	
• NATATION	For*	+0	= -1 + 1 +	
• PERCEPTION AUDITIVE	Sag	+6	= 0 + 4 + 2	
PREMIERS SOINS	Sag		= 0 + +	
• PROFESSION (cuisine)	Sag	+1	= 0 + 1 +	
• PSYCHOLOGIE	Sag		= 0 + +	
• RENSEIGNEMENTS	Cha		= 2 + +	
• REPRESENTATION	Cha		= 2 + +	
• SAUT	For*	+6	= -1 + 5 + 2	
SURVIE	Sag		= 0 + +	
• UTILISAT° D'OBJET MAGIQUE	Cha	+3	= 2 + 1 +	

JETS DE SAUVEGARDE	TOTAL	BASE	CARACTE- RISTIQUE	MAGIE	DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	MODIFICATEURS PARTICULIERS
REFLEXES (DEXTERITE)	+6 =	3	+ 3				
VIGUEUR (CONSTITUTION)	+2 =	0	+ 2				Illusions +2
VOLONTE (SAGESSE)	+2 =	2	+ 0				

ARME		COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
Rapière		+1	1d4-1	18x2
PORTEE	POIDS	TYPE	NOTES	
-			(+1 taille, +4 contre les Géants)	

ARME		COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
Arc court		+4	1d4-1	x3
PORTEE	POIDS	TYPE	NOTES	
18 m				

ARME		COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
PORTEE	POIDS	TYPE	NOTES	

ARMURE		TYPE	DEX MAX.	BONUS CA
Cuir		Légère	+6	+2
MALUS	VITESSE	ECHEC SORTS	POIDS	NOTES
0	6 m	10 %	7,5 kg	

CLASSE D'ARMURE	TOTAL	ARMURE	DEX	BOUCLIER	ESQUIVE	TAILLE
	16 = 10 +	2	+ 3			+ 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
Ecriture de parchemin, Vision nocturne
Langues : Elfe, Géant, Gobel, Orque, Argot des voleurs, parle avec les animaux fousseurs (blaireau, lapin, taupe, etc)
Attaque sournoise +1d6
Tours de magie : Croissance capillaire, Doigt de feu, Éclat, Épice, Nettoyage, Saveur, Séchage.

DONS
Talent (Discrétion)
Talent (Fouille)

• Compétences de Voleur. Celles de Magicien en **gras**. *Malus armure (Natation x2)