

Voleur tieffelin

Les tieffelins sont des humanoïdes d'origine infernale et en tant que tel, ils empruntent donc des traits propre à cet environnement, comme les cornes et une longue queue. La couleur de leur peau sont en général d'une teinte varié de rose ou de rouge clair. Enfin, quand à leurs yeux, les globes oculaires sont très sombres, allant du noir au bleu marine ou au pourpre très foncé, avec des pupilles brillantes allant du jaune au rouge en passant par l'orange. Un tieffelin atteint l'âge adulte vers ses 20 ans et peut vivre jusqu'à ses 120 ans.

Le voleur est un roublard qui a appris de nombreux trucs et astuces qui rendent débrouillard dans beaucoup de situations dans lesquelles il doit être agile, discret et parfois même pragmatique.

Nom du personnage _____

Points
de vie

Nombre de
récupérations

/ 26

Valeur de
blessure 13

/ 9

Valeur de
récupération 6

Caractéristique

Force +0
Constitution +0
Dextérité +3
Intelligence +0
Sagesse -1
Charisme +4

Compétences

Acrobaties +9
Bluff +10
Discrétion +9
Exploration +5
Larcin +9
Perception +5

Défenses

Classe d'Armure 15
Vigueur 10
Réflexes 15
Volonté 14

Initiative +3
Vitesse de déplacement 6

Points d'action 1

Catégorie de taille moyenne

Attaques basiques

Epée courte (à volonté - arme) :
+6 **contre** Classe d'Armure ; 1d6 + 5 dégâts.

Dague (à volonté - arme) :
+6 **contre** Classe d'Armure ; 1d4 + 5 dégâts.

Lancer de dague (à volonté - arme) :
portée 10/20 ; +6 **contre** Classe d'Armure ; 1d4 + 5 dégâts.

Arbalète de poing (à volonté - arme) :
portée 10/20 ; +6 **contre** Classe d'Armure ; 1d6 + 5 dégâts.

Alignement non aligné

Langues commun, elfique

Equipement

armure légère (CA 12 + mod. Dex. ou Int.), épée courte (1d6), 8 dagues (1d4), arbalète de poing (1d6), 20 carreaux, matériel d'aventurier (2 bâtons éclairants, 15 mètres de corde en chanvre, outre, 10 jours de rations de survie, sac à dos, sac de couchage, sacoche de ceinture, silex et amorce), 41 pièces d'or.

Aptitudes

Bonus de compétences : +2 en Bluff, +2 en Discrétion (*déjà pris en compte*).

Soif de sang : Vous gagnez un bonus de +1 à vos jets d'attaque contre les créatures blessées.

Résistance au feu : Vous réduisez les dégâts de feu que vous subissez d'un montant égal à 5.

Vision nocturne : Vous voyez à 12 cases dans une lumière faible comme dans une lumière vive et dans l'obscurité comme dans une lumière faible.

Attaque sournoise : Lorsque vous attaquez une cible avec une arbalète de poing, un arc court, une dague, une dague de parade, une épée à une main, une épée courte ou une fronde, et que vous avez contre cette cible un avantage de combat, vous infligez +2d6 dégâts supplémentaires. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule attaque sournoise par tour de jeu.

Arme en finesse : Lorsque vous effectuez une attaque basique de mêlée, vous pouvez utiliser votre Dextérité au lieu de votre Force pour les jets d'attaque et les dégâts (*déjà pris en compte*). Vous gagnez de plus un bonus de +2 aux dégâts si vous effectuez cette attaque avec une arbalète de poing, un arc court, une dague, une dague de parade, une épée à une main, une épée courte ou une fronde (*déjà pris en compte*).

Premier coup : Au début d'une rencontre, vous gagnez un avantage de combat contre les créatures qui n'ont pas encore agi.

Pouvoirs à volonté

Astuce de l'acrobate

utilitaire de roublard

Mots-clés : martial

Temps d'exécution : action de mouvement

Portée : personnelle

Effet : Vous vous déplacez à votre vitesse de déplacement -2 et durant ce mouvement, votre vitesse d'escalade est égale à votre vitesse de déplacement -2. Vous gagnez aussi un bonus de +2 aux dégâts pour la prochaine attaque basique que vous effectuerez durant ce tour de jeu.

Astuce de l'esquive

utilitaire de roublard

Mots-clés : martial

Temps d'exécution : action de mouvement

Portée : personnelle

Effet : Vous vous décalez de 2 cases et une seule fois durant votre tour de jeu, vous pouvez à nouveau vous décaler de 2 cases au prix d'une action gratuite.

Pouvoirs de rencontre

Fureur infernale

attaque raciale tieffeline

Mots-clés : feu

Déclencheur : Un ennemi situé jusqu'à une distance de 10 cases de vous réussit une attaque contre vous.

Temps d'exécution : action libre

Portée : proximité explosion 10

Cible : cet ennemi situé dans l'explosion

Effet : La cible subit 1d6 + 4 dégâts de feu.

Coup en traître

utilitaire de roublard

Mots-clés : martial

Déclencheur : Vous effectuez une attaque basique avec une arme contre un ennemi situé à portée de 5 cases de vous. Cet ennemi doit vous procurer un avantage de combat.

Temps d'exécution : action gratuite

Effet : Vous gagnez un bonus de +3 à ce jet d'attaque et infligez également +1d6 dégâts.

Don

Disciple de la connaissance : Vous gagnez un bonus de +1 aux compétences que vous maîtrisez (*déjà pris en compte*).