

CORVO STERN				
Race	Humain - Chondathien			
Age	24 ans			
Taille / poids	1,65m / 65 kg			
Région natale	Cormyr			
Niveau	3			
Expérience	3000			
Classe	Roublard			
Alignement	Chaotique - Neutre			
Divinité	Tymora			
Guilde	-			
Caractéristiques	Force	10	Modificateur	0
	Dextérité	18	Modificateur	4
	Constitution	12	Modificateur	1
	Intelligence	14	Modificateur	2
	Sagesse	12	Modificateur	1
	Charisme	14	Modificateur	2
 <p>La plus belle des ruses est de faire croire qu'il n'en existe pas</p>				
Compétences	<p>Nombre de points de compétence au niveau 1      8 (base roublard) + 2 (Modif. INT) x (4) + 4 (humain) = 44</p> <p>Nombre de points de compétence au niveau 2      8 (base roublard) + 2 (Modif. INT) + 1 (humain) = 11</p> <p>Nombre de points de compétence au niveau 3      8 (base roublard) + 2 (Modif. INT) + 1 (humain) = 11</p> <p style="text-align: right;">Total points de compétences = 66</p>			
	<b>Compétences de classe</b>			
	Si sac porté, encombrement intermédiaire : malus = -3			
Acrobatie	6 (Dégré)	+	4 (Modif. DEX)	= 10 si malus = 7
Artisanat*	0 (Dégré)	+	2 (Modif. INT)	= 2
Bluff*	6 (Dégré)	+	2 (Modif. CHA)	= 8
Connaissances (Folklor Cormyr)	1 (Dégré)	+	2 (Modif. INT)	= 3
Contrefaçon*	3 (Dégré)	+	2 (Modif. INT)	= 5
Crochetage	5 (Dégré)	+	4 (Modif. DEX)	= 9
Décryptage	0 (Dégré)	+	2 (Modif. INT)	= 2
Déguisement*	2 (Dégré)	+	2 (Modif. CHA) + 2 (Syn. Bluff)	= 4 si observé = 6
Déplacement silencieux*	6 (Dégré)	+	4 (Modif. DEX) + 2 (Don)	= 12 si malus = 9
Désamorçage/sabotage	6 (Dégré)	+	2 (Modif. INT)	= 8
Détection*	6 (Dégré)	+	1 (Modif. SAG)	= 7
Diplomatie*	1 (Dégré)	+	2 (Modif. CHA) + 2 (Syn. Bluff) + 2 (Syn. Psy.)	= 7
Discrétion*	6 (Dégré)	+	4 (Modif. DEX) + 2 (Don)	= 12 si malus = 9
Equilibre*	0 (Dégré)	+	4 (Modif. DEX) + 2 (Syn. Acro.)	= 6 si malus = 3
Escalade*	0 (Dégré)	+	0 (Modif. FOR)	= 0 si malus = -3
Escamotage	4 (Dégré)	+	4 (Modif. DEX) + 2 (Syn. Bluff)	= 10 si malus = 7
Estimation*	0 (Dégré)	+	2 (Modif. INT)	= 2
Evasion*	0 (Dégré)	+	4 (Modif. DEX)	= 4 si malus = 1
Fouille*	4 (Dégré)	+	2 (Modif. INT)	= 6
Intimidation*	0 (Dégré)	+	2 (Modif. CHA) + 2 (Syn. Bluff)	= 4
Maîtrise des cordes*	0 (Dégré)	+	4 (Modif. DEX)	= 4
Natation*	0 (Dégré)	+	0 (Modif. FOR)	= 0 si malus = -6
Perception auditive*	4 (Dégré)	+	1 (Modif. SAG)	= 5
Profession (Marchand)	1 (Dégré)	+	1 (Modif. SAG)	= 2
Psychologie*	5 (Dégré)	+	1 (Modif. SAG)	= 6
Renseignements*	0 (Dégré)	+	2 (Modif. CHA)	= 2
Représentation*	0 (Dégré)	+	2 (Modif. CHA)	= 2
Saut*	0 (Dégré)	+	0 (Modif. FOR) + 2 (Syn. Acro.)	= 2 si malus = -1
Utilisation d'objets magiques	0 (Dégré)	+	2 (Modif. CHA)	= 2
Total points de compétences	66			*compétences innées
	<b>Compétences hors classe</b>			
	Si sac porté, encombrement intermédiaire : malus = -3			
Concentration*	0 (Dégré)	+	1 (Modif. CON)	= 1
Equitation*	0 (Dégré)	+	4 (Modif. DEX)	= 4
Premier secours*	0 (Dégré)	+	1 (Modif. SAG)	= 1
Survie*	0 (Dégré)	+	1 (Modif. SAG)	= 1
Total points de compétences	0			*compétences innées

<p><b>Dons</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Discret</b> Niveau 1</p> <p>Le personnage sait passer inaperçu.  <b>Avantage:</b>  Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.</p> <p style="text-align: center;"><b>Science de l'initiative</b> Niveau 1 - Humain</p> <p>Le personnage réagit plus rapidement que la plupart des gens.  <b>Avantage:</b>  Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au test d'initiative.</p> <p style="text-align: center;"><b>Attaque en finesse</b> Niveau 3</p> <p>Le personnage est particulièrement exercé au maniement des armes faisant appel autant à sa force qu'à sa dextérité.  <b>Avantage:</b>  Lorsqu'il utilise une arme légère, une rapière, un fouet ou une chaîne cloutée (et que cette arme est destinée à une créature de sa catégorie de taille), le personnage peut choisir d'appliquer son bonus de Dextérité à ses jets d'attaque plutôt que celui de Force. Si le personnage utilise un bouclier, le malus d'armure aux tests imposé par ce dernier s'applique aux jets d'attaque.  <b>Condition:</b>  Bonus de base à l'attaque de +1</p>
<p><b>Langues</b></p>	<p style="text-align: center;">Commun - Chondathan - Elfique - Orque</p>
<p><b>Caractéristiques raciales</b></p>	<p><b>Taille:</b> Moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.  <b>Vitesse:</b> Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.  <b>Dons:</b> 1 don supplémentaire au niveau 1.  <b>Points de compétences:</b> 4 points supplémentaires au niveau 1 + 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau.  <b>Langues:</b> D'office, le commun. Supplémentaires, au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides).  <b>Classe de prédilection:</b> Spécial: La classe la plus élevée d'un humain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il s'agit ou non d'un malus de points d'expérience.</p>
<p><b>Caractéristiques de classe</b></p>	<p><b>Armes et armures:</b> Le roublard est formé au maniement de toutes les armes courantes, ainsi que celui de l'arbalète de poing, l'arc court (normal et composite), l'épée courte, la matraque et la rapière. Il est également formé au port des armures légères mais pas au maniement des boucliers.</p> <p><b>Attaque sournoise:</b> Lorsqu'un roublard attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le roublard et un compagnon.  Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points au niveau 1, et ils augmentent de 1d6 points de plus tous les niveaux impairs. Si le roublard obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés (voir la Table : modificateurs au jet d'attaque, et la Table : modificateurs à la CA, pour avoir la liste des situations de combat où un individu perd son bonus de Dextérité à la CA).  Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins ; au-delà, le roublard ne peut pas faire preuve d'une précision suffisante. (Notez qu'il est impossible de prendre en tenaille à l'aide d'une arme à distance.)  Pour peu qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à -4 au jet d'attaque), car une telle utilisation est contraire à l'attaque sournoise (qui l'oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).  Le roublard ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage ou si grand que le personnage ne peut toucher ses organes vitaux.</p> <p><b>Recherche des pièges:</b> Seul un roublard peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Les pièges non magiques mais particulièrement complexes ont un DD au moins égal à 20. Quant aux pièges magiques, leur DD est égal à 25 + niveau du sort entrant dans leur conception. De même, seul un roublard peut utiliser la compétence Désamorçage/ sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Là encore, un piège magique a généralement un DD de 25 + niveau du sort entrant dans sa conception.  Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.</p> <p><b>Esquive totale:</b> L'agilité presque surhumaine d'un roublard de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une boule de feu ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un roublard portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages d'esquive totale.</p> <p><b>Sens des pièges (Ext):</b> À partir du niveau 3, le roublard acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 tous les 3 niveaux de roublard supplémentaires (+2 au niveau 6, +3 au niveau 9, +4 au niveau 12, +5 au niveau 15 et +6 au niveau 18). Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.</p>

## Fiche Corvo niveau 3

Jets de Sauvegarde		Vigueur	1 (Roublard niv3)	+	1 (Modif. CON)	+				= 2
		Reflexes	3 (Roublard niv3)	+	4 (Modif. DEX)	+				= 7 <b>VS pièges = 8</b>
		Volonté	1 (Roublard niv3)	+	1 (Modif. SAG)	+				= 2
Caractéristiques de combat		Initiative	4 (Modif. DEX)	+	4 (Don)	+				= 8
		BBA	2 (Roublard niv3)	+		+				= 2
		Classe d'armure	10 (base)	+	2 (armure)	+	4 (Modif. DEX)	+		= 16 <b>si charge moy = 15</b>
		Contact	10 (base)	+	4 (Modif. DEX)	+				= 14 <b>VS pièges = 15</b>
		Prise au dépourvu	10 (base)	+	2 (armure)	+				= 12
Attaque sournoise		<b>2d6</b>								
Jet d'attaque au corps à corps										
	<u>Epée courte de maître:</u>	2 (BBA)	+	4 (Modif. DEX)	+	1 (arme de maître)	+			= 7 + 1d20
	Dégâts	0 (Modif. FOR)	+		+					= 0 + 1d6
	Critique	19-20x2								
	<u>Dague:</u>	2 (BBA)	+	4 (Modif. DEX)	+		+			= 6 + 1d20
	Dégâts	0 (Modif. FOR)	+		+					= 0 + 1d4
	Critique	19-20x2								
Jet d'attaque à distance										
	<u>Arbalète de poing:</u>	2 (BBA)	+	4 (Modif. DEX)	+		+			= 6 + 1d20
	Dégâts	0 (Modif. FOR)	+		+					= 0 + 1d4
	Critique	19-20x2								
	Portée	9 mètres								
	<u>Dague:</u>	2 (BBA)	+	4 (Modif. DEX)	+		+			= 6 + 1d20
	Dégâts	0 (Modif. FOR)	+		+					= 0 + 1d4
	Critique	19-20x2								
	Portée	3 mètres								
Dés de vie										
	Niveau 1: 1d6 points de vie	(Roublard niveau 1)	6 (base)	+	1 (Modif. CON)	=	7			
	Niveau 2: 1d6 points de vie	(Roublard niveau 2)	5 (lancé par MJ)	+	1 (Modif. CON)	=	6			
	Niveau 3: 1d6 points de vie	(Roublard niveau 3)	6 (lancé par MJ)	+	1 (Modif. CON)	=	7			
							<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>points de vie</b>	
Inventaire										
Vêtements portés										
Tenue de voyage (gratuit)		0,00 kg		0 Pièces d'or		0 Pièces d'argent		0 Pièces de cuivre		
	Bottes fines en cuir noir									
	Chausses en laine noire									
	Chemise en coton blanche									
	Veste courte en cuir bleu									
	Manteau noir									
	Solide cinturon en cuir									
	Gants de cuir bleu									
Autres vêtements		0,10 kg		5 Pièces d'or		2 Pièces d'argent		3 Pièces de cuivre		
	Capuche de laine bleue	0,10 kg						3 PC		
	Bandeau/foulard noir	0,00 kg				2 PA				
	Chevillère (sceau à tête de corbeau)	0,00 kg		5 PO						
Armes portées										
Epée courte de maître (régional)		1,00 kg		310 Pièces d'or		0 Pièces d'argent		0 Pièces de cuivre		
	Arme à une main légère									
	Bonus d'altération	1 (arme de maître)								
	Dégâts (M)	1d6								
	Critique	19-20x2								
	Facteur de portée	0 mètres								
	Type	perforant								
Dague		0,50 kg		2 Pièces d'or		0 Pièces d'argent		0 Pièces de cuivre		
	Arme à une main légère									
	Bonus d'altération	0 (aucun)								
	Dégâts (M)	1d4								
	Critique	19-20x2								
	Facteur de portée	3 mètres								
	Type	perforant								

## Fiche Corvo niveau 3

<b>Arbalète de poing</b>		<b>1,00 kg</b>	<b>100 Pièces d'or</b>	<b>0 Pièces d'argent</b>	<b>0 Pièces de cuivre</b>	
Arme exotique à distance Bonus d'altération 0 (aucun) Dégâts (M) : 1d4 Critique : 19-20x2 Facteur de portée 9 mètres Type : perforant						
<b>Carquois à carreaux (vendu avec arme)</b>		<b>0,90 kg plein</b>	<b>0 Pièces d'or</b>	<b>18 Pièces d'argent</b>	<b>0 Pièces de cuivre</b>	
Carreaux d'arbalète x 18		0,00 kg à vide	0 PO			
		0,90		18 PA		
<b>Armure équipée</b>						
<b>Armure de cuir</b>		<b>7,50 kg</b>	<b>10 Pièces d'or</b>	<b>0 Pièces d'argent</b>	<b>0 Pièces de cuivre</b>	
Armure : légère Bonus d'armure 2 Bonus de DEX max 6 Malus d'armure aux tests 0 Risque d'échec des sorts profanes : 10%						
<b>Sacs</b>						
<b>Havresac</b>		<b>11,25 kg plein</b>	<b>11 Pièces d'or</b>	<b>11 Pièces d'argent</b>	<b>1 Pièces de cuivre</b>	
Outre d'eau - pleine		0,25 kg à vide		1 PA		
Ration de survie		2,00 kg	1 PO			
Ration de survie		0,50 kg		1 PA		
Ration de survie		0,50 kg		1 PA		
Ration de survie		0,50 kg		1 PA		
Paillasse		2,50 kg		1 PA		
Couverture		1,50 kg		5 PA		
Corde en soie		2,50 kg	10 PO			
Torche		0,50 kg			1 PC	
<b>Sacoche de ceinture</b>		<b>1,50 kg plein</b>	<b>43 Pièces d'or</b>	<b>5 Pièces d'argent</b>	<b>1 Pièces de cuivre</b>	
Outils de cambrioleur		0,50 kg à vide	1 PO			
Bougie		0,50 kg	30 PO			
Aiguille à coudre		0,00 kg			1 PC	
Carte des Contrées du Mitan Occidental en Orque (quête)		0,00 kg		5 PA		
Etui à parchemin		0,00 kg	2 PO			
Parchemin x 10		0,00 kg	1 PO			
Fiole d'encre		0,00 kg	8 PO			
Cire à cacheter		0,50 kg	1 PO			
<b>Bandoulière</b>		<b>0,48 kg plein</b>	<b>87 Pièces d'or</b>	<b>0 Pièces d'argent</b>	<b>2 Pièces de cuivre</b>	
Briquet à amadou		0,25 kg à vide	11 PO			
Onguent de soins		0,00 kg	1 PO			
Potion de soins légers (quête)		0,10 kg	10 PO			
Morceau de craie		0,08 kg	50 PO			
Bougie		0,00 kg			1 PC	
Diamant coupe verre (quête)		0,00 kg			1 PC	
		0,05 kg	15 PO			
<b>Bourse en cuire</b>		<b>0,17 kg pleine</b>	<b>0 Pièces d'or</b>	<b>0 Pièces d'argent</b>	<b>1 Pièces de cuivre</b>	
Pièces de monnaie x 17		0,00 kg à vide			1 PC	
		0,17 kg				
<b>Richesse</b>	Trésor de départ		200 Pièces d'or	0 Pièces d'argent	0 Pièces de cuivre	
	Valeur de l'équipement de départ (hors équipement régional et gains en quête)		193 Pièces d'or	38 Pièces d'argent	8 Pièces de cuivre	
			<i>(soit 196,86 pièces d'or sur 200 pièces d'or = 3,34 pièces d'or restant)</i>			
	Trésor en début de carrière		3 Pièces d'or	1 Pièces d'argent	4 Pièces de cuivre	
	<b>Valeur totale de l'équipement</b>		<b>568 Pièces d'or</b>	<b>36 Pièces d'argent</b>	<b>8 Pièces de cuivre</b>	
	<b>Trésor total</b>		<b>3 Pièces d'or</b>	<b>2 Pièces d'argent</b>	<b>12 Pièces de cuivre</b>	
Pour rappel:						
Trésors trouvés/reçus en quête:						
1 PA + 8 PC (Terre hostile pour la Compagnie des marches)						
Objets trouvés/reçus en quête:						
Voir dans inventaire						

Fiche Corvo niveau 3

Charge					
Poids transportable					
Charge légère	0,00 kg jusqu'à	17,50 kg			
Charge intermédiaire	17,50 kg jusqu'à	33,00 kg			
Charge lourde	33,00 kg jusqu'à	50,00 kg			
Encombrement					
Léger	0 Malus armure	0 bonus DEX max	9 m - VD	6 x VD - course	
Intérmédiaire	-3 Malus armure	3 bonus DEX max	6 m - VD	4 x VD - course	
Lourd	-6 Malus armure	1 bonus DEX max	6 m - VD	3 x VD - course	
<b>Poids transporté</b>					
<b>Total</b>		<b>24,40 kg</b>			
<b>Sans havresac</b>		<b>13,15 kg</b>			
			<b>Charge légère</b>	<b>Charge intermédiaire</b>	