

Fiche de Silifrey "Agonie" Sonnecorbeau

Race:	Tieffelin	Classe et niveau:	Guerrier 1
Alignement:	Chaotique Neutre (0/0)	Divinité tutélaire:	Vataqatal
Région natale:	Da'ai Chikiza	Guilde:	Cercle de l'Ouroboros
NGE:	2	Expérience:	-

Cat. de taille:	M	Age:	50 ans	Taille:	1,63 m	Poids:	53 kg
Yeux:	Félins	Peau:	Blanche	Cheveux:	Rouges	Sexe:	F

Caractéristique	Valeur	Modif.
Force	16	+3
Dextérité	20	+5
Constitution	14	+2
Intelligence	14	+2
Sagesse	10	0
Charisme	10	0

Vitesse au sol:	De base	En charge
	9 m	9 m

Points de vie	Actuels	Dégâts non-létaux
12	12	-

Jets de sauvegarde	Total	Bonus de base	Modif. de carac.	Modif. magique	Modif. divers	Modif. temporaire
Réflexes (Dex)	+5	0	+5	-	-	-
Vigueur (Con)	+4	2	+2	-	-	-
Volonté (Sag)	+0	0	0	-	-	-

Modificateurs conditionnels:

- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison.
 - Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques.
-

Particularités raciales:

- +2 en Dextérité / +2 en Intelligence / -2 en Charisme. Les Tieffelins sont dotés d'excellents réflexes et d'une grande intelligence, mais ils ont tendance à déranger les individus avec lesquels ils traitent, du fait de leur apparence " exotique ".
- Taille moyenne
- Vitesse de Déplacement : 9m
- Résistance au froid, au feu et à l'électricité (5)
- Pouvoir magique : 1 fois par jour - Ténèbres. Ce pouvoir est semblable au sort du même nom, lancé par un ensorceleur du niveau du Tieffelin.
- Bonus racial de +2 à tous les jets de Bluff et de Discrétion.
- Vision dans le noir : portée 18 mètres.
- Extérieur : les Tieffelins sont des extérieurs natifs.
- Langues connues d'office : Commun, région natale. Langues supplémentaires : au choix (sauf les langages secrets, comme la langue des druides).
- Classe de prédilection : Roublard
- Ajustement de niveau : +1 : les Tieffelins sont plus puissants que les autres races de Færûn et gagnent donc des niveaux plus lentement.

Aptitudes de classe:

- Armes et armures. Le guerrier est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (y compris les pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).
- Dons supplémentaires. Au niveau 1, le guerrier peut choisir un don supplémentaire, en plus de celui auquel tout le monde a droit

et de celui qui est offert aux humains. Par la suite, il en gagne un autre tous les niveaux pairs (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 et 20). Ses dons supplémentaires doivent forcément être choisis parmi ceux qui sont indiqués comme étant des dons de guerrier.

Nombre de points de compétence au niveau 1 : (2+2 (modif. D'Int)) x4 = 16

Nombre de points de compétence par niveau : 2+2 (modif d'Int) = 4

cc	Compétence	Modif. de comp.	Degré de maîtrise	Modif. de carac.	Modif. raciaux	Pénalité d'armure et charge	Modif. divers	Carac. associée
	Acrobaties							Dex
	Art de la magie							Int
x	Artisanat*	+2		+2				Int
	Bluff*	+3	1	0	+2			Cha
	Concentration*	+2		+2				Con
	Connaissances							Int
	Contrefaçon*	+2		+2				Int
	Crochetage de serrures							Dex
	Décryptage							Int
	Déguisement*	0		0				Cha
	Déplacement silencieux*	+4		+5		-1		Dex
	Désamorçage / Sabotage							Int
	Détection*	+1	1	0				Sag
	Diplomatie*	0		0				Cha
	Discrétion*	+6		+5	+2	-1		Dex
x	Dressage	0		0				Cha
	Equilibre*	+4		+5		-1		Dex
x	Equitation*	+5		+5				Dex
x	Escalade*	+3	1	+3		-1		For
	Escamotage							Dex
	Estimation*	+2		+2				Int
	Evasion*	+4		+5		-1	+6 pour couper des liens (armure)	Dex
	Fouille*	+2		+2				Int
x	Intimidation*	+5	3	0			+2 (lignée océanide)	Cha
	Langues	-		-				-
	Maîtrise des cordes*	+7		+5			+2 (matelot)	Dex
x	Natation*	+4	3	+2		-1		For
	Perception auditive*	+1	1	0				Sag
	Premiers secours*	0		0				Sag
x	Profession (marin)	+2	2	0				Sag
	Psychologie*	0		0				Sag
	Renseignements*	0		0				Cha

	Représentation*	0		0				Cha
x	Saut*	+3	1	+3		-1		For
	Survie*	0		0				Sag
	Utilisation d'obj. magiques							Cha

Cc = compétence de classe

* = compétence innée

Langues parlées				
principale	raciale(s)	régionale(s)	bonus d'Int	comp. Langues
Commun	Infernal	Alzhedo, Langage codé du Cercle	Illuskan, Draconien	-

Poste de marin:

Matelot :

Marin traditionnel de rang inférieur à l'officier marinier et à l'officier.

Conditions: 2 degrés de maîtrise en Profession (Marin) et BBA de +1

Doigts Nouveaux

Vous êtes doués pour faire et défaire les nœuds mais aussi pour tordre vos bras dans les petits orifices d'un navire et y récupérer les cordages.

Avantage : Nouer les cordes est un plaisir, vous recevez un bonus de +2 en Maîtrise des Cordes. Vos bras souples vous permettent aussi de bénéficier d'un bonus de +2 pour désarmer un adversaire.

Dons:

• Lignée Océanide [Régional] - Cercle de l'Ouroboros

De tous les secrets découverts par le Cercle sur l'Ouroboros, il en est un qui occupa Atlas à la limite de l'obsession pour une raison qu'il ne partagea avec personne. Chaque créature porte en elle les germes d'une forme d'énergie élémentaire. Si celle-ci ne fait aucun doute pour certaines races, d'autres, les races humanoïdes en tête, voient ces énergies diversifiées. Un Elfe peut porter en lui un germe de feu tout comme un Nain, un germe d'air (même s'ils seront plus communément porteurs d'un germe terre). Parmi les Océanides, malgré leur contact particulier avec l'eau sous toutes ses formes, certains montraient dès la naissance une acointance toute particulière avec un autre élément. Au terme d'un rituel (sur un lieu de pouvoir, où son élément est particulièrement présent), une marque leur apparaissait et se développait au fil du temps leur octroyant des pouvoirs liés à ceux-ci. Si cette caractéristique leur appartenait de naissance, Atlas chercha, et finit par découvrir, un moyen de la reproduire artificiellement.

Les pouvoirs que garantit la Lignée sont graduels sur trois niveaux pour chaque élément (Air, Feu, Terre et Eau) :

Superficielle, Mineure et Majeure. (Le corps et l'esprit des non-Océanides étant incapables à absorber l'énergie en une fois, là où celle-ci augmentait naturellement, trois rituels sont nécessaires pour leur permettre de l'acquérir complètement.)

Ces pouvoirs permettent de remplir les conditions de connaissances des sorts pour embrasser la voie de l'Elémentariste du Cercle.

Conditions : Être Porteur de l'Ouroboros

Avantages :

Elément : Feu

Superficielle : Étincelle

Avantages : +2 aux jets d'Intimidation

Pouvoir magique : Flammes (1/jour)

• Attaque en finesse

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. 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.

Spécial. Un guerrier peut choisir Attaque en finesse en tant que don supplémentaire.

Les armes naturelles sont toujours considérées comme étant des armes légères.

Initiative:	Modif.	Modif. de Dex	Modif. divers
	+4	+4	-

	CA	CA au dépourvu	CA de contact
Total	20	15	16
Modif. de Dex	+5	-	+5
Bonus d'armure	+4	+4	-
Bonus de bouclier	+1	+1	+1
Bonus d'esquive	-	-	-
Modif. de parade	-	-	-
Modif. de taille	-	-	-
Modif. divers	-	-	-

Résistance à la magie:	-
-------------------------------	---

Réduction des dégâts:	Feu, froid, électricité (5)
------------------------------	-----------------------------

Protections	Type	Bonus à la CA	Dex max.	Pénalité aux jets	Echec aux sorts	Vitesse	Poids	Spécial
Armure de cuir cloutée de Maître en peau de requin	léger	+4	+5	0	15%	9 m	9 kg	+6 à Evasion pour couper des liens
Targe	-	+1	-	-1	5%	-	2,5	-

Bonus d'attaque	Total	Bonus de base à l'attaque	Mod. De carac.	Mod. De taille	Mod. divers
De mêlée	+4 (+6 Dex)	+1	+3 (+5 Dex)	-	-
A distance	+6	+1	+5	-	-
De lutte	+4	+1	+3	-	-

Armes	Bonus à l'attaque	Dégâts	Critique	Type	Poids	Spécial
Attaque à mains nues	+6	1d3	x2	C	-	Dégâts non-létaux, Attaque en finesse
Shamshir de Katzbalger	+6	1d8 +3	19-20/x2	P ou T	2 kg	Attaque en finesse
Dague	+6	1d4 +3	19-20/x2	P ou T	0,5 kg	Portée 3 m, Attaque en finesse
Dard	+6	1d4	x2	P	0,5 kg	Portée 6 m

Sorts:

Ecole de prédilection/Domaines de prêtres: -

Risque d'échec des sorts profanes: -

Modificateur au DD des sorts: -

Sorts par jour										
Niveau	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Sorts	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Sorts connus										
Niveau	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Sorts	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
DD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Sorts connus:

-

Sorts mémorisés:

-

Objet	Quantité	Poids (kg)	Localisation
Mantel des Exilés		1,5	
Richesse		0,33	Manteau
Cuissardes		0,5	
Dague		0,5	Cuissarde droite
Tenue de voyage		2,5	
Echarpe de l'Ouroboros			
Anneau de l'Ouroboros			
Shamshir de Katzbalger		2	
Armure de cuir cloutée de Maître en peau de requin		9	
Targe		2,5	
Sac à dos en cuir bouilli		1	
Chausses-trappes	Carré d'1,5 m	1	Sac à dos
Masque de gang			Sac à dos
Pierre à aiguiser		0,5	Sac à dos
Aiguille à coudre			Sac à dos
Bobine de fil			Sac à dos
Corde en soie		2,5	Sac à dos
Petit miroir en acier		0,25	Sac à dos
Bandouillère (8 emplacements)		0,25	
Bandage (1 m)	2		Bandouillère place 1
Dard	4	1	Bandouillère places 2-3-4-5
Allume-feu			Bandouillère places 6
Morceau de craie	2		Bandouillère place 7
Outre de peau	2 L d'eau	3	
	Total	28,33	

PP	PO	PA	PC	Poids
25	5	1	2	0,33 kg

Poids transportable (kg)					
Maximum (à bout de bras)	Soulevé (2xMax)	Traîné (5xMax)	Charge légère	Charge intermédiaire	Charge lourde
87,5	175	437,5	38	38 > 76,5	76,5 > 115
Poids transporté			Encombrement		
Avec sac(s)		Sans sac(s)	Avec sac(s)		Sans sac(s)
28,33		23,8	Léger		Léger

Encombrement intermédiaire: Bonus de Dex: +3, Malus d'armure: -3, Vitesse diminuée, Course x4

Encombrement lourd: Bonus de Dex: +1, Malus d'armure: -6, Vitesse diminuée, Course x3
