

Le demi-elfe VOLEUR (niveau 4 avec 720 XP)

Étape 1 : Définissez le sexe et le nom de votre personnage !

Étape 2 : Cochez la compétence « Chevaucher » dans la fiche du demi-elfe et choisissez deux compétences optionnelles dans les fiches d'origine et de métier.

Enfant inattendu d'un haut-elfe noble de Equiepou et d'une colporteuse qui a été aussi rapidement séduite que jetée dehors par le malotru, ce personnage a des origines honteuses, qui lui ont valu pendant sa jeunesse de vivre comme un paria. Orphelin à 12 ans, élevé ensuite par des fermiers sur la côte du fleuve Syé, il a cultivé la rancœur d'un monde qui ne semble pas fait pour lui. Il est parti sur les routes à sa majorité et a commencé à vivre de rapines et de coups douteux, dans le secteur du bois N'talamela. Il a ensuite rencontré un elfe sylvaïn qui a bien voulu faire un morceau de route avec lui.

Au niveau de l'équipement, ce voleur est aussi léger que possible, avec une tunique et un pantalon gris sombre, enchantés par des artisans de Waldorg (ce qui lui donne un bonus de +1 en PR magique). Il utilise des dagues pour combattre, dont une très belle arme enchantée récupérée dans le coffre d'un château lors d'un cambriolage. Il ne peut utiliser qu'une dague à la fois cependant, vu qu'il n'a pas la compétence « Ambidextrie ».

PROTECTIONS :

- Veste et pantalon Bialgor : PR3 (base 2 + 1 mag.) (Rup. 1-2)
- TOTAL SCORE PR : 3

ARMEMENT :

- Dague de Tiarnok : enchantée, ID+4 PI, AT+1, PRD-2 (Incassable)
- Dague de luxe : ID+2 PI, AT+1, PRD-2 (Rup. 1-3)

ÉQUIPEMENT :

- Vêtements de rechange classiques dans le sac, sac à dos renforcé, gourde 1 litre, écuelle et couverts de bois, couverture elfique, briquet, corde de 20 m, 30 m de ficelle, outils de crochetage, 3 rations de nourriture de voyage
- 1 potions de soin effet majeur (+15 PV et guérison des plaies)
- Monture : Poney Forestier

SPÉCIAL : les coups spéciaux

- Le Voleur connaît déjà « Coup aux yeux », « Tiens, c'est bien fait ! » et « Désarmement »

Les coups spéciaux sont des attaques redoutables que le héros peut utiliser en fonction de certains critères, et qui sont sujettes à un délai de récupération (équivalent à la concentration nécessaire pour accomplir ce coup). Ces attaques peuvent rater (chacun ayant une épreuve définie pour réussir).

Fiches importantes à part : Fiche d'Origine Demi-Elfe, Fiche de Métier « Voleur » (dans lesquelles le joueur pourra se choisir DEUX compétences optionnelles après avoir coché « Chevaucher »).

Monture et coups spéciaux du demi-elfe VOLEUR

PONEY FORESTIER

Bien connu des peuples des bois, à la crinière soyeuse, tout ça.

◆ **Utilisable par** : elfes sylvains, haut-elfes, demi-elfes

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 35 / COU : 10 / RM : 12

◆ Cavalier : CHA+1 COU+1 (CHA+2 après coiffure)

◆ Vitesse de voyage : 10 km/heure, environ 45 km/jour

◆ Vitesse tactique : 9 m/assaut, lancé 14 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Pas de possibilités d'attaque de monture

◆ **Charge possible** : attaque du cavalier

◆ **Stable** : pas de malus AD au tir à l'arc ou arbalète

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau, brossage et coiffure

◆ **Prix indicatif** : 400 P.O. (+60 à 100 P.O. pour la selle)

◆ **Indice de rareté** : chez les elfes uniquement

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Coup aux yeux

Utilisable par :

- Assassin, voleur (à la dague)

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

- En cas d'échec, attendre 1 heure avant un nouvel essai

Effets : **aveuglement partiel**

- Le héros brouille la vue de la cible avec un coup adroit

- AT/PRD/AD -4 pour la cible (4 assauts)

- Appliquer les dégâts standards de l'arme

Épreuve : AT (malus -1)

Conditions : selon cible

- Cible à taille humaine, d'origine non magique, sans casque

En cas d'échec critique :

- Le héros s'y prend mal et subit 1 attaque imparable

Réussite critique : dégâts +2

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +3 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Tiens, c'est bien fait !

Utilisable par :

- Tout héros sauf : guerrier, paladin, assassin

X

Utilisation : 1 fois par heure

- En cas d'échec, attendre 30 min. avant un nouvel essai

Effets : 1 coup imparable, ignore armure

- Le héros se déchaine dans une grande explosion de violence

Épreuve : AT (malus -1)

Conditions : aucune

++

Dégâts : arme +1D6

- Cette attaque spéciale contourne l'armure

En cas d'échec critique :

- Le héros s'énervé et se blesse tout seul : -2 PV

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

À distance/corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Désarmement

Utilisable par :

- Guerrier, paladin, ranger, pirate, Elfes

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

- En cas d'échec, attendre 1 heure avant un nouvel essai

Effets : la cible perd son arme

- L'ennemi doit combattre à mains nues

- L'ennemi peut choisir de récupérer son arme : 3 assauts

Épreuve : AD (malus -2)

Conditions : selon cible

- La cible doit posséder une seule arme, taille humaine

En cas d'échec critique :

- Le héros subit une attaque imparable

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP