ROSIE CUSSWELL — NIV 2

Halfeline guerrière 2
Humanoïde de taille P (humain) CN
Init +6 ; **Sens** Perception +3

DEFENSE

CA 15, contact 13, dépourvu 13 (armure +2, Dex +2, taille +1)
pv 17 (2d10+2)
Ref +3, **Vig** +4, **Vol** +0 ; +3 contre la peur
Capacité défensive courage +1

ATTAQUE

Vitesse 5 cases (7,5 m)
Corps à corps hachette de maître +7 (1d4+3/x3)
A distance fronde +5 (1d3+3)

TACTIQUE

Pendant le combat. Rosie aime se placer en combat pour gagner l'avantage même si elle doit le faire de manière acrobatique. Elle est téméraire et acharnée en combat jusqu'à qu'elle se retrouve seule et, dans ce cas, elle essaie de trouver une position qui lui permet de résister et d'être protégée.
Moral. Rosie rompt le combat si elle est réduite à moins de 5 pv. Si aucun échappatoire n'est possible, elle combat jusqu'à la mort.

CARACTERISTIQUES

For 16, **Dex** 14, **Con** 10, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 10
BBA +2, **BMO** +4, **DMD** 16
Dons Attaques en puissance, Rapide, Science de l'initiative
Compétences Acrobaties* +4, Discrétion* +6, Escalade* +9, Intimidation +4, Perception +3*, Profession (marin) +3, Représentation (cordes) +1
** voir bonus raciaux*
Langues commun, halfelin
Equipement de combat *potion de soins légers, potion d'invisibilité* ; **Equipement divers** armure de cuir, hachette de maître, fronde avec 20 billes dans une sacoche en cuir, 3 gobelets décorés (25 po), longue écharpe rouge en soie, violon de maître (actuellement en zone **A9**) ; **Coffre** 2 fioles d'acide, 2 feu grégeois, sacoche immobilisante, 10 m de corde en soie

TRAITS RACIAUX

Petite taille. Les halfelins sont des créatures de taille P. Ils gagnent donc un bonus de taille de +1 à leur classe d'armure et aux jets d'attaque, un malus de -1 à leur bonus de manœuvres offensives (BMO) et à leur degré de manœuvres défensives (DMD).
Vitesse lente. Les halfelins possèdent une vitesse de déplacement de base de 6 mètres (4 cases).
Bonus aux jets de sauvegarde. Les halfelins reçoivent un bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde. +2 à tous les jets de sauvegarde contre la terreur.
Bonus aux compétences. +2 à tous les tests de Perception, d'Acrobaties, d'Escalade et +4 aux jets de Discrétion.
Armes familières. Les halfelins sont formés au maniement des frondes et considèrent toutes les armes dont le nom comporte le mot « halfelin » comme des armes de guerre.

NOTE COMPLEMENTAIRES

ROSIE CUSSWELL — NIV 3

Halfeline guerrière 3
Humanoïde de taille P (humain) CN
Init +6 ; **Sens** Perception +3

DEFENSE

CA 15, contact 13, dépourvu 13 (armure +2, Dex +2, taille +1)
pv 24 (3d10+3)
Ref +4, **Vig** +4, **Vol** +1 ; +3 contre la peur
Capacité défensive courage +1

ATTAQUE

Vitesse 5 cases (7,5 m)
Corps à corps hachette de maître +9 (1d4+3/x3)
A distance fronde +6 (1d3+3)

TACTIQUE

Pendant le combat. Rosie aime se placer en combat pour gagner l'avantage même si elle doit le faire de manière acrobatique. Elle est téméraire et acharnée en combat jusqu'à qu'elle se retrouve seule et, dans ce cas, elle essaie de trouver une position qui lui permet de résister et d'être protégée.
Moral. Rosie rompt le combat si elle est réduite à moins de 5 pv. Si aucun échappatoire n'est possible, elle combat jusqu'à la mort.

CARACTERISTIQUES

For 16, **Dex** 14, **Con** 10, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 10
BBA +3, **BMO** +5, **DMD** 17
Dons Arme de prédilection (hachette), Attaques en puissance, Rapide, Science de l'initiative
Compétences Acrobaties* +4, Discrétion* +6, Escalade* +9, Intimidation +4, Natation +7, Perception +3*, Profession (marin) +4, Représentation (cordes) +1
** voir bonus raciaux*
Langues commun, halfelin
Particularité entraînement aux armures 1
Equipement de combat *potion de soins légers, potion d'invisibilité* ; **Equipement divers** armure de cuir, hachette de maître, fronde avec 20 billes dans une sacoche en cuir, 3 gobelets décorés (25 po), longue écharpe rouge en soie, violon de maître (actuellement en zone **A9**) ; **Coffre** 2 fioles d'acide, 2 feu grégeois, sacoche immobilisante, 10 m de corde en soie

TRAITS RACIAUX

Petite taille. Les halfelins sont des créatures de taille P. Ils gagnent donc un bonus de taille de +1 à lur classe d'armure et aux jets d'attaque, un malus de -1 à leur bonus de manœuvres offensives (BMO) et à leur degré de manœuvres défensives (DMD).
Vitesse lente. Les halfelins possèdent une vitesse de déplacement de base de 6 mètres (4 cases).
Bonus aux jets de sauvegarde. Les halfelins reçoivent un bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde. +2 à tous les jets de sauvegarde contre la terreur.
Bonus aux compétences. +2 à tous les tests de Perception, Acrobaties, Escalade et +4 aux jets de Discrétion.
Armes familières. Les halfelins sont formés au maniement des frondes et considèrent toutes les armes dont le nom comporte le mot « halfelin » comme des armes de guerre.

NOTE COMPLEMENTAIRES

ROSIE CUSSWELL **NIV 4**

Halfeline guerrière 4
Humanoïde de taille P (humain) CN
Init +6 ; **Sens** Perception +3

DEFENSE

CA 16 (15[1]), contact 13, dépourvu 14 (armure +2, bouclier +1, Dex +2, taille +1)
pv 30 (4d10+4)
Ref +4, **Vig** +5, **Vol** +1 ; +3 contre la peur
Capacité défensive courage +1

ATTAQUE

Vitesse 5 cases (7,5 m)
Corps à corps hachette de maître +10 (1d4+3/x3) ou hachette de maître +8 (1d4+3/x3) et rondache +6 (1d2+1) [1]
A distance fronde +6 (1d3+3)

CARACTERISTIQUES

For 16, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 10
BBA +4, **BMO** +6, **DMD** 18
Dons Arme de prédilection (hachette), Attaques en puissance, Combat à 2 armes, Rapide, Science de l'initiative
Compétences Acrobaties* +4, Discrétion* +6, Escalade* +9, Intimidation +5, Natation +7, Perception +3*, Profession (marin) +4, Représentation (cordes) +2
** voir bonus raciaux*
Langues commun, halfelin
Particularité entraînement aux armures 1
Equipement de combat *potion de soins légers, potion d'invisibilité* ; **Equipement divers** armure de cuir, rondache en bois, hachette de maître, fronde avec 20 billes dans une sacoche en cuir, 3 gobelets décorés (25 po), longue écharpe rouge en soie, violon de maître (actuellement en zone **A9**) ; **Coffre** 2 fioles d'acide, 2 feu grégeois, sacoche immobilisante, 10 m de corde en soie

TRAITS RACIAUX

Petite taille. Les halfelins sont des créatures de taille P. Ils gagnent donc un bonus de taille de +1 à leur classe d'armure et aux jets d'attaque, un malus de -1 à leur bonus de manœuvres offensives (BMO) et à leur degré de manœuvres défensives (DMD).
Vitesse lente. Les halfelins possèdent une vitesse de déplacement de base de 6 mètres (4 cases).
Bonus aux jets de sauvegarde. Les halfelins reçoivent un bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde. +2 à tous les jets de sauvegarde contre la terreur.
Bonus aux compétences. +2 à tous les tests de Perception, Acrobaties, Escalade et +4 aux jets de Discrétion.
Armes familières. Les halfelins sont formés au maniement des frondes et considèrent toutes les armes dont le nom comporte le mot « halfelin » comme des armes de guerre.

NOTE COMPLEMENTAIRES

ROSIE CUSSWELL **NIV 5**

Halfeline guerrière 5
Humanoïde de taille P (humain) CN
Init +6 ; **Sens** Perception +3

DEFENSE

CA 16 (15[1]), contact 13, dépourvu 14 (armure +2, bouclier +1, Dex +2, taille +1)
pv 42 (5d10+10)
Ref +4, **Vig** +5, **Vol** +1 ; +3 contre la peur
Capacité défensive courage +1

ATTAQUE

Vitesse 5 cases (7,5 m)
Corps à corps hachette de maître +12 (1d4+4/x3) ou hachette de maître +10 (1d4+4/x3) et rondache +7 (1d3+1) [1]
A distance hache de lancer +9 (1d4+4/3m)

CARACTERISTIQUES

For 16, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 10
BBA +5, **BMO** +7, **DMD** 19
Dons Arme de prédilection (hachette), Attaques en puissance, Combat à 2 armes, Rapide, Robustesse, Science de l'initiative
Compétences Acrobaties* +5, Discrétion* +6, Escalade* +9, Intimidation +5, Natation +7, Perception +3*, Profession (marin) +5, Représentation (cordes) +2
** voir bonus raciaux*
Langues commun, halfelin
Particularités entraînement aux armures 1, entraînement aux armes 1 (haches)
Equipement de combat *potion de soins légers, potion d'invisibilité, potion de force de taureau* ; **Equipement divers** armure de cuir, rondache en bois (avec pointes), hachette de maître, hache de lancer (3), masse, 3 gobelets décorés (25 po), longue écharpe rouge en soie, violon de maître (actuellement en zone **A9**) ; **Coffre** 2 fioles d'acide, 2 feu grégeois, sacoche immobilisante, 10 m de corde en soie

TRAITS RACIAUX

Petite taille. Les halfelins sont des créatures de taille P. Ils gagnent donc un bonus de taille de +1 à leur classe d'armure et aux jets d'attaque, un malus de -1 à leur bonus de manœuvres offensives (BMO) et à leur degré de manœuvres défensives (DMD).
Vitesse lente. Les halfelins possèdent une vitesse de déplacement de base de 6 mètres (4 cases).
Bonus aux jets de sauvegarde. Les halfelins reçoivent un bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde. +2 à tous les jets de sauvegarde contre la terreur.
Bonus aux compétences. +2 à tous les tests de Perception, Acrobaties, Escalade et +4 aux jets de Discrétion.
Armes familières. Les halfelins sont formés au maniement des frondes et considèrent toutes les armes dont le nom comporte le mot « halfelin » comme des armes de guerre.

NOTE COMPLEMENTAIRES

ROSIE CUSSWELL **NIV 6**

Halfeline guerrière 6
Humanoïde de taille P (humain) CN
Init +6 ; **Sens** Perception +3

DEFENSE

CA 16 (15[1]), contact 13, dépourvu 14 (armure +2, bouclier +1, Dex +2, taille +1)
pv 49 (6d10+12)
Ref +5, **Vig** +6, **Vol** +2 ; +4 contre la peur
Capacité défensive courage +2

ATTAQUE

Vitesse 5 cases (7,5 m)
Corps à corps hachette de maître +13/+8 (1d4+4/x3) ou hachette de maître +11/+6 (1d4+4/x3) et rondache +8 (1d3+1) [1]
A distance hache de lancer +10/+5 (1d4+4/3m) ou hache de lancer +8/+3 (1d4+4/3m) et hache de lancer +8 (1d4+1/3m)

CARACTERISTIQUES

For 16, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 10
BBA +6, **BMO** +8, **DMD** 20
Dons Arme de prédilection (hachette), Arme en main, Attaques en puissance, Combat à 2 armes, Rapide, Robustesse, Science de l'initiative
Compétences Acrobaties* +6, Discrétion* +6, Escalade* +9, Intimidation +5, Natation +7, Perception +3*, Profession (marin) +5, Représentation (cordes) +3
** voir bonus raciaux*
Langues commun, halfelin
Particularités entraînement aux armures 1, entraînement aux armes 1 (haches)
Equipement de combat *potion de soins légers, potion d'invisibilité, potion de force de taureau* ; **Equipement divers** armure de cuir, rondache en bois (avec pointes), hachette de maître, hache de lancer (3), masse, 3 gobelets décorés (25 po), longue écharpe rouge en soie, violon de maître (actuellement en zone **A9**) ; **Coffre** 2 fioles d'acide, 2 feu grégeois, sacoche immobilisante, 10 m de corde en soie

TRAITS RACIAUX

Petite taille. Les halfelins sont des créatures de taille P. Ils gagnent donc un bonus de taille de +1 à leur classe d'armure et aux jets d'attaque, un malus de -1 à leur bonus de manœuvres offensives (BMO) et à leur degré de manœuvres défensives (DMD).
Vitesse lente. Les halfelins possèdent une vitesse de déplacement de base de 6 mètres (4 cases).
Bonus aux jets de sauvegarde. Les halfelins reçoivent un bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde. +2 à tous les jets de sauvegarde contre la terreur.
Bonus aux compétences. +2 à tous les tests de Perception, Acrobaties, Escalade et +4 aux jets de Discrétion.
Armes familières. Les halfelins sont formés au maniement des frondes et considèrent toutes les armes dont le nom comporte le mot « halfelin » comme des armes de guerre.

NOTE COMPLEMENTAIRES