AMBROSE KROOP — NIV 3

Humain d'âge mûr roublard 3
Humanoïde de taille M (humain) N
Init +2 ; **Sens** Perception +3

DEFENSE

CA 13, contact 12, dépourvu 11 (armure +1, Dex +2)
pv 20 (3d8+3)
Ref +3, **Vig** +5, **Vol** +0
Capacités defensives esquive totale, sens des pièges +1

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)
Corps à corps dague +3 (1d4+1/19-20) ou poêle à frire +3 (1d6+1)
A distance dague +4 (1d4+1/19-20)
Attaques spéciales attaque sournoise +2d6

TACTIQUE

Pendant le combat. Kroop n'est pas un combattant et il préfère attaquer ses adversaires par derrière, de préférence en plaçant une attaque sournoise, plutôt que de face.
Moral. Quand la chance n'est pas avec lui, Kroop combat comme un chien pris au piège. Il pense qu'il n'a rien à perdre et bat rarement en retraite. S'il protège un ami, il le fera bravement, combattant jusqu'à la mort.

CARACTERISTIQUES

For 13, **Dex** 14, **Con** 11, **Int** 14, **Sag** 9, **Cha** 13
BBA +2, **BMO** +3, **DMD** 15
Dons Surprise, Talent (Profession [cuisinier]), Vigueur surhumaine
Compétences Bluff +7, Connaissances (folklore local) +8, Diplomatie +7, Discrétion +6, Escalade +5, Escamotage +8, Estimation +6, Intimidation +7, Natation +5, Perception +3, Profession (cuisinier) +8, Profession (marin) +5, Psychologie +5, Représentation (déclamation) +7, Sabotage +6
Particularités recherche des pièges +1, talent de roublard (résilience)
Equipement divers armure matelassée, dagues (4), poêle à frire (gourdin improvisé), bouteille de rhum, poulet, *grappin steadfast* (voir p 59 du premier volume de la campagne), chope en argile (2), anneau en or porté à l'oreille 5 po

POUVOIRS SPECIAUX

Résilience (Ext). Une fois par jour, un roublard possédant ce talent peut gagner un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau de roublard. Cette capacité s'active par une action immédiate qui ne peut se produire que lorsque le roublard est amené sous 0 point de vie. Ces points de vie temporaires, qui peuvent empêcher le roublard de mourir, persistent pendant une minute. Si les points de vie du roublard passent sous 0 lorsque ces points de vie temporaires disparaissent, celui-ci tombe inconscient et devient mourant (conformément à la règle normale).

NOTES COMPLEMENTAIRES

AMBROSE KROOP — NIV 4

Humain d'âge mûr roublard 4
Humanoïde de taille M (humain) N
Init +2 ; **Sens** Perception +4

DEFENSE

CA 13, contact 12, dépourvu 11 (armure +1, Dex +2)
pv 25 (4d8+4)
Ref +4, **Vig** +5, **Vol** +0 ; +1 contre poisons et sorts qui rendent nauséeux ou fiévreux
Capacités defensives esquive totale, esquive instinctive, sens des pièges +1

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)
Corps à corps dague +4 (1d4+1/19-20) ou poêle à frire +4 (1d6+1)
A distance dague +5 (1d4+1/19-20)
Attaques spéciales attaque sournoise +2d6

TACTIQUE

Pendant le combat. Kroop n'est pas un combattant et il préfère attaquer ses adversaires par derrière, de préférence en plaçant une attaque sournoise, plutôt que de face.
Moral. Quand la chance n'est pas avec lui, Kroop combat comme un chien pris au piège. Il pense qu'il n'a rien à perdre et bat rarement en retraite. S'il protège un ami, il le fera bravement, combattant jusqu'à la mort.

CARACTERISTIQUES

For 13, **Dex** 14, **Con** 11, **Int** 14, **Sag** 9, **Cha** 14
BBA +3, **BMO** +4, **DMD** 16
Dons Surprise, Talent (Profession [cuisinier]), Vigueur surhumaine
Compétences Bluff +9, Connaissances (folklore local) +9, Diplomatie +9, Discrétion +6, Escalade +5, Escamotage +9, Estimation +7, Intimidation +8, Natation +5, Perception +4, Profession (cuisinier) +9, Profession (marin) +6, Psychologie +6, Représentation (déclamation) +9, Sabotage +7
Particularités recherche des pièges +2, talent de roublard (résilience, tripes d'acier)
Equipement divers armure matelassée, dagues (4), poêle à frire (gourdin improvisé), bouteille de rhum, poulet, *grappin steadfast* (voir p 59 du premier volume de la campagne), chope en argile (2), anneau en or porté à l'oreille 5 po

POUVOIRS SPECIAUX

Résilience (Ext). Une fois par jour, un roublard possédant ce talent peut gagner un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau de roublard. Cette capacité s'active par une action immédiate qui ne peut se produire que lorsque le roublard est amené sous 0 point de vie. Ces points de vie temporaires, qui peuvent empêcher le roublard de mourir, persistent pendant une minute. Si les points de vie du roublard passent sous 0 lorsque ces points de vie temporaires disparaissent, celui-ci tombe inconscient et devient mourant (conformément à la règle normale).
Tripes d'acier (Ext). Le roublard qui dispose de ce talent a un estomac en acier ou s'est entraîné à supporter les poisons, surtout ceux qui s'ingèrent. Il gagne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les poisons ingérés et un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets qui rendent nauséeux ou fiévreux.

NOTES COMPLEMENTAIRES

.....
.....
.....

AMBROSE KROOP — NIV 5

Humain d'âge mûr roublard 5
Humanoïde de taille M (humain) N
Init +2 ; **Sens** Perception +5

DEFENSE

CA 13, contact 12, dépourvu 11 (armure +1, Dex +2)
pv 31 (5d8+5)
Ref +4, **Vig** +5, **Vol** +0 ; +1 contre poisons et sorts qui rendent nauséeux ou fiévreux
Capacités defensives esquive totale, esquive instinctive, sens des pièges +1

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)
Corps à corps dague de maître +5 (1d4+1/19-20) ou poêle à frire +4 (1d6+1)
A distance dague +5 (1d4+1/19-20)
Attaques spéciales attaque sournoise +3d6

CARACTERISTIQUES

For 13, **Dex** 14, **Con** 11, **Int** 14, **Sag** 9, **Cha** 14
BBA +3, **BMO** +4, **DMD** 16
Dons Arme en main, Surprise, Talent (Profession [cuisinier]), Vigueur surhumaine
Compétences Bluff +10, Connaissances (folklore local) +10, Diplomatie +9, Discrétion +7, Escalade +5, Escamotage +10, Estimation +8, Intimidation +8, Natation +6, Perception +5, Profession (cuisinier) +10, Profession (marin) +7, Psychologie +6, Représentation (déclamation) +10, Sabotage +8
Particularités recherche des pièges +2, talent de roublard (résilience, tripes d'acier)
Equipement divers armure matelassée, dagues (4), dague de maître, poêle à frire (gourdin improvisé), bouteille de rhum, poulet, *grappin steadfast* (voir p 59 du premier volume de la campagne), chope en argile (2), anneau en or porté à l'oreille 5 po

POUVOIRS SPECIAUX

Résilience (Ext). Une fois par jour, un roublard possédant ce talent peut gagner un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau de roublard. Cette capacité s'active par une action immédiate qui ne peut se produire que lorsque le roublard est amené sous 0 point de vie. Ces points de vie temporaires, qui peuvent empêcher le roublard de mourir, persistent pendant une minute. Si les points de vie du roublard passent sous 0 lorsque ces points de vie temporaires disparaissent, celui-ci tombe inconscient et devient mourant (conformément à la règle normale).
Tripes d'acier (Ext). Le roublard qui dispose de ce talent a un estomac en acier ou s'est entraîné à supporter les poisons, surtout ceux qui s'ingèrent. Il gagne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les poisons ingérés et un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets qui rendent nauséeux ou fiévreux.

NOTES COMPLEMENTAIRES

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

AMBROSE KROOP — NIV 6

Humain d'âge mûr roublard 6
Humanoïde de taille M (humain) N
Init +2 ; **Sens** Perception +6

DEFENSE

CA 14, contact 12, dépourvu 12 (armure +2, Dex +2)
pv 36 (6d8+6)
Ref +5, **Vig** +6, **Vol** +1 ; +1 contre poisons et sorts qui rendent nauséeux ou fiévreux
Capacités defensives esquive totale, esquive instinctive, sens des pièges +2

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)
Corps à corps dague de maître +6 (1d4+1/19-20) ou poêle à frire +5 (1d6+1)
A distance dague +6 (1d4+1/19-20)
Attaques spéciales attaque sournoise +3d6

CARACTERISTIQUES

For 13, **Dex** 14, **Con** 11, **Int** 14, **Sag** 9, **Cha** 14
BBA +4, **BMO** +5, **DMD** 17
Dons Arme en main, Surprise, Talent (Profession [cuisinier]), Vigueur surhumaine
Compétences Bluff +11, Connaissances (folklore local) +11, Diplomatie +10, Discrétion +8, Escalade +6, Escamotage +11, Estimation +8, Intimidation +8, Natation +6, Perception +6, Profession (cuisinier) +11, Profession (marin) +8, Psychologie +6, Représentation (déclamation) +11, Sabotage +9
Particularités recherche des pièges +3, talent de roublard (défense offensive, résilience, tripes d'acier)
Equipement divers armure en cuir, dagues (4), dague de maître, poêle à frire (gourdin improvisé), bouteille de rhum, poulet, *grappin steadfast* (voir p 59 du premier volume de la campagne), chope en argile (2), anneau en or porté à l'oreille 5 po

POUVOIRS SPECIAUX

Résilience (Ext). Une fois par jour, un roublard possédant ce talent peut gagner un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau de roublard. Cette capacité s'active par une action immédiate qui ne peut se produire que lorsque le roublard est amené sous 0 point de vie. Ces points de vie temporaires, qui peuvent empêcher le roublard de mourir, persistent pendant une minute. Si les points de vie du roublard passent sous 0 lorsque ces points de vie temporaires disparaissent, celui-ci tombe inconscient et devient mourant (conformément à la règle normale).
Tripes d'acier (Ext). Le roublard qui dispose de ce talent a un estomac en acier ou s'est entraîné à supporter les poisons, surtout ceux qui s'ingèrent. Il gagne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les poisons ingérés et un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets qui rendent nauséeux ou fiévreux.
Défense offensive (Ext). Lorsqu'un roublard disposant de ce talent porte contre une créature une attaque de corps à corps qui inflige des dégâts d'attaque sournoise, il gagne un bonus d'esquive de +1 à la CA pour chaque dé d'attaque sournoise utilisé contre cette créature pendant 1 round.

NOTES COMPLEMENTAIRES

AMBROSE KROOP — NIV 7

Humain d'âge mûr roublard 7
Humanoïde de taille M (humain) N
Init +2 ; **Sens** Perception +7

DEFENSE

CA 14, contact 12, dépourvu 12 (armure +2, Dex +2)
pv 42 (7d8+7)
Ref +6, **Vig** +7, **Vol** +2 ; +1 contre poisons et sorts qui rendent nauséeux ou fiévreux
Capacités defensives esquive totale, esquive instinctive, sens des pièges +2

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)
Corps à corps dague de maître +7 (1d4+1/19-20) ou poêle à frire +6 (1d6+1)
A distance dague +7 (1d4+1/19-20)
Attaques spéciales attaque sournoise +4d6

CARACTERISTIQUES

For 13, **Dex** 14, **Con** 11, **Int** 14, **Sag** 9, **Cha** 14
BBA +5, **BMO** +6, **DMD** 18
Dons Arme en main, Première volée, Surprise, Talent (Profession [cuisinier]), Vigueur surhumaine
Compétences Bluff +12, Connaissances (folklore local) +12, Diplomatie +11, Discrétion +9, Escalade +6, Escamotage +12, Estimation +9, Intimidation +8, Natation +6, Perception +7, Profession (cuisinier) +12, Profession (marin) +9, Psychologie +6, Représentation (déclamation) +12, Sabotage +10
Particularités recherche des pièges +3, talent de roublard (défense offensive, résilience, tripes d'acier)
Equipement divers armure en cuir, dagues (4), dague de maître, poêle à frire (gourdin improvisé), bouteille de rhum, poulet, *grappin steadfast* (voir p 59 du premier volume de la campagne), chope en argile (2), anneau en or porté à l'oreille 5 po

POUVOIRS SPECIAUX

Résilience (Ext). Une fois par jour, un roublard possédant ce talent peut gagner un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau de roublard. Cette capacité s'active par une action immédiate qui ne peut se produire que lorsque le roublard est amené sous 0 point de vie. Ces points de vie temporaires, qui peuvent empêcher le roublard de mourir, persistent pendant une minute. Si les points de vie du roublard passent sous 0 lorsque ces points de vie temporaires disparaissent, celui-ci tombe inconscient et devient mourant (conformément à la règle normale).
Tripes d'acier (Ext). Le roublard qui dispose de ce talent a un estomac en acier ou s'est entraîné à supporter les poisons, surtout ceux qui s'ingèrent. Il gagne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les poisons ingérés et un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets qui rendent nauséeux ou fiévreux.
Défense offensive (Ext). Lorsqu'un roublard disposant de ce talent porte contre une créature une attaque de corps à corps qui inflige des dégâts d'attaque sournoise, il gagne un bonus d'esquive de +1 à la CA pour chaque dé d'attaque sournoise utilisé contre cette créature pendant 1 round.

NOTES COMPLEMENTAIRES