

ROUBLARD (NIVEAU 1)

Jamais le couteau le plus acéré du râtelier, Mérisiel compense en ne portant pas moins d'une douzaine de dagues sur elle en toute circonstance.

MÉRISIEL

Elfe (f) roublarde 1

Humanoïde (elfe) de taille M, CN

Init +6; **Sens** vision nocturne ; Perception +7

DÉFENSE

CA 17, contact 14, pris au dépourvu 13 (+3 armure, +4 Dex)

pv 10 (1d8+2)

Vig +2, **Réf** +6, **Vol** +1 ; +2 vs enchantement

Immunités sommeil

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps rapière, +4 (1d6+2/18-20)

Distance dague, +4 (1d4+2/19-20)

Attaque spéciale attaque sournoise +1d6

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 18, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +0; **BMO** +2; **DMD** 16

Dons Attaques en finesse*

Compétences Acrobaties +7, Connaissance (folklore local) +4, Discrétion +7, Escalade +5, Escamotage +8, Evasion +7, Perception +7 (+8 pour trouver des pièges), Sabotage +8 ; **Pénalité d'armure** -1

Traits accablé*, réactif*

Langues Commun, Elfe

Particularités armes familières, magie elfique*, recherche de pièges* +1, sens aiguisés*

Équipement de combat acide, feu grégeois; **Autre Équipement**

armure de cuir cloutée, dague (6), rapière, sac à dos, lanterne à capote, huile (5), corde en soie (15 m), outils de voleur, 13 po

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Mérisiel.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Accablé Ayant vécu la majeure partie de sa vie en-dehors de la société elfique traditionnelle, Mérisiel sait que le monde peut être un endroit cruel et dangereux qui ne montre aucune pitié pour les faibles. Elle gagne un bonus de trait de +1 aux jets de Vigueur.

Armes familières En tant qu'elfe, Mérisiel est formée au maniement des arcs longs, des arcs courts, des épées longues, des rapières et elle considère toutes les armes dont le nom comporte le mot « elfe » ou « elfique » comme des armes de guerre.

Attaque en finesse Avec une arme légère, une rapière, un fouet ou une chaîne cloutée, Mérisiel utilise son modificateur de Dextérité à la place du modificateur de Force pour ses jets d'attaque.

Attaque sournoise Lorsque Mérisiel attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, elle peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point

sensible. Son attaque fait 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque fois que sa cible se trouve dans une situation lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (que celle-ci ait un bonus ou pas), ou lorsqu'elle prend en tenaille sa cible. Ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés en cas de coup critique. Il est possible de faire une attaque sournoise à distance si la cible est à moins de 6 cases.

Immunités elfiques Les elfes sont immunisés aux effets de sommeil magique et bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets de type enchantement.

Réactif Mérisiel est prompt à réagir, ce qui lui octroie un bonus de trait de +2 en initiative.

Recherche de pièges Mérisiel gagne un bonus de +1 à ses jets de Perception (pour trouver des pièges) et de Sabotage. Elle peut utiliser la compétence Sabotage pour désamorcer les pièges magiques.

Sens aiguisés en tant qu'Elfe, Mérisiel reçoit un bonus racial de +2 aux tests de Perception.

Les elfes donnent un nom aux enfants elfes suffisamment malchanceux pour être né et avoir grandi dans la société humaine : les Accablés. Mérisiel est l'un d'eux. Ses parents l'abandonnèrent au dispensaire du temple de Calistria. Les prêtres l'élevèrent comme pupille du temple, mais elle n'avait que peu de patience pour les cours et les prières. Finalement, elle s'échappa et passa de nombreuses années dans les rues de Magnimar, gagnant sa vie en tant que voleuse indépendante. Lorsque sa réputation grandissante de charardeuse devint gênante, elle décida de trouver de nouveaux horizons à explorer et où s'amuser.

Mérisiel devint maître des voyages clandestins à bord des navires, baratinant pour échapper aux problèmes, et trouvant sa place dans de nouvelles sociétés. Il est des douzaines de villes qu'elle appelle maison, laissant l'une pour une autre lorsque ses compagnons sont devenus trop vieux, ou qu'elle leur a survécu. Souvent confrontée à des situations où une langue agile ou la discrétion ne suffisaient pas à la garder en dehors des problèmes, Mérisiel a pris l'habitude de porter une douzaine de dagues sur elle. Quand les choses tournent mal dans ses plans minutieusement préparés (comme ça arrive la plupart du temps), les dagues sont de sortie. Jusqu'à présent, Mérisiel n'a jamais rencontré de problèmes qui ne pouvaient se résoudre, d'une façon ou d'une autre, à l'aide de lames.

La vie lui a appris à profiter pleinement des bonnes choses lorsqu'elles arrivent, car il est impossible de dire quand elles finiront. Elle est franche et démonstrative, bougeant sans cesse, et travaillant toujours à un nouveau moyen de se faire de l'argent facile. Au final, il suffit d'être le plus rapide – que ce soit sur ses pieds ou avec ses lames adorées.



“Lorsque j’ai un gros problème, je le découpe en petits cubes, et la plupart du temps, il est résolu !”

ROUBLARD (NIVEAU 4)

Jamais le couteau le plus acéré du râtelier, Mérisiel compense en ne portant pas moins d'une douzaine de dagues sur elle en toute circonstance.

MÉRISIEL

Elfe (f) roublarde 4

Humanoïde (elfe) de taille M, CN

Init +6; **Sens** vision nocturne ; Perception +10

DÉFENSE

CA 19, contact 15, pris au dépourvu 14 (+4 armure, +4 Dex, +1 esquive)

pv 35 (4d8+12)

Vig +4, **Réf** +9, **Vol** +3 ; +2 vs enchantement

Capacités défensives esquive instinctive, esquive totale, sens des pièges +1 ; **Immunités** sommeil

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps rapière +1, +8 (1d6+3/18-20)

Distance dague, +7 (1d4+2/19-20)

Attaque spéciale attaque sournoise +2d6

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 18, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +3; **BMO** +5; **DMD** 20

Dons Attaques en finesse*, Esquive*, Robustesse*, Tir à bout portant

Compétences Acrobaties +11, Connaissance (folklore local) +7,

Discrétion +11, Escalade +9, Escamotage +11, Evasion +11, Perception +10 (+12 pour trouver des pièges), Sabotage +13 ; **Pénalité d'armure** -1

Traits accablé*, réactif*

Langues Commun, Elfe

Particularités armes familières, magie elfique*, recherche de pièges* +2, sens aiguisés*, Talents de roublard (botte secrète*, roublard en finesse*)

Équipement de combat huile d'affûtage, potion de soins légers (2), potion d'invisibilité, potion de saut, acide, feu grégeois, sacochette immobilisante; **Autre Équipement** armure de cuir cloutée +1, dague (12), rapière +1, cape de résistance +1, solvant universel, sac à dos, lanterne à capote, huile (5), corde en soie (15 m), outils de voleur de maître, 31 po

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Mérisiel.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Attaque sournoise Lorsque Mérisiel attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, elle peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. Son attaque fait 2d6 points de dégâts supplémentaires à chaque fois que sa cible se trouve dans une situation lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (que celle-ci ait un bonus ou pas), ou lorsqu'elle prend en tenaille sa cible. Ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés en cas de coup critique. Il est possible de faire une

attaque sournoise à distance si la cible est à moins de 6 cases.

Esquive instinctive Mérisiel ne peut pas être prise au dépourvu, ni perdre son bonus de Dextérité à la CA si son adversaire est invisible. Elle perd toujours son bonus de Dextérité à la CA si elle est immobilisée ou si son adversaire réussit une feinte.

Esquive totale Si Mérisiel réussit un jet de Réflexes contre un effet qui devrait lui infliger moitié dégâts, elle ne prend rien à la place. Si elle est sans défense, elle ne bénéficie pas de cette capacité.

Recherche de pièges Mérisiel gagne un bonus de +2 à ses jets de Perception (pour trouver des pièges) et de Sabotage. Elle peut utiliser la compétence Sabotage pour désamorcer les pièges magiques.

Sens des pièges Mérisiel gagne un bonus de +1 aux jets de Réflexes pour esquiver les effets d'un piège et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques des pièges.

Tir à bout portant Mérisiel gagne un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts lorsqu'elle attaque à distance une cible à moins de 6 cases.

Les elfes donnent un nom aux enfants elfes suffisamment malchanceux pour être né et avoir grandi dans la société humaine : les Accablés. Mérisiel est l'un d'eux, née dans la cité Varisienne de Magnimar de parents qui soit étaient incapables, soit ne voulaient pas élever leur enfant eux-mêmes : ils l'abandonnèrent au dispensaire du temple de Calistria. Les prêtres l'élevèrent comme pupille du temple, mais elle n'avait que peu de patience pour les cours et les prières. Finalement, elle s'échappa et passa de nombreuses années dans les rues de Magnimar, gagnant sa vie en tant que voleuse indépendante. Lorsque sa réputation grandissante de charardeuse devint gênante, elle décida de trouver de nouveaux horizons à explorer et où s'amuser.

Mérisiel devint maître des voyages clandestins à bord des navires, baratinant pour échapper aux problèmes, et trouvant sa place dans de nouvelles sociétés. Il est des douzaines de villes qu'elle appelle maison, laissant l'une pour une autre lorsque ses compagnons sont devenus trop vieux, ou qu'elle leur a survécu. Souvent confrontée à des situations où une langue agile ou la discrétion ne suffisaient pas à la garder en dehors des problèmes, Mérisiel a pris l'habitude de porter une douzaine de dagues sur elle. Quand les choses tournent mal dans ses plans minutieusement préparés (comme ça arrive la plupart du temps), les dagues sont de sortie. Jusqu'à présent, Mérisiel n'a jamais rencontré de problèmes qui ne pouvaient se résoudre, d'une façon ou d'une autre, à l'aide de lames.

La vie lui a appris à profiter pleinement des bonnes choses lorsqu'elles arrivent, car il est impossible de dire quand elles finiront. Elle est franche et démonstrative, bougeant sans cesse, et travaillant toujours à un nouveau moyen de se faire de l'argent facile. Au final, il suffit d'être le plus rapide – que ce soit sur ses pieds ou avec ses lames adorées.



“Lorsque j’ai un gros problème, je le découpe en petits cubes, et la plupart du temps, il est résolu !”

ROUBLARD (NIVEAU 7)

Jamais le couteau le plus acéré du râtelier, Mérisiel compense en ne portant pas moins d'une douzaine de dagues sur elle en toute circonstance.

MÉRISIEL

Elfe (f) roublarde 7

Humanoïde (elfe) de taille M, CN

Init +11; Sens vision nocturne ; Perception +13

DÉFENSE

CA 23, contact 17, pris au dépourvu 17 (+5 armure, +1 parade, +5 Dex, +1 esquive, +1 bouclier)

pv 59 (7d8+21)

Vig +5, Réf +11, Vol +4 ; +2 vs enchantement

Capacités défensives esquive instinctive, esquive totale, sens des pièges +2 ; Immunités sommeil

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps rapière acérée +1, +11 (1d6+3/15-20)

Distance dague, +10 (1d4+2/19-20)

Attaque spéciale attaque sournoise +4d6

CARACTÉRISTIQUES

For 15, Dex 20, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 10

BBA +5; BMO +7; DMD 24

Dons Attaques en finesse*, Esquive*, Robustesse*, Science de l'initiative*, Souplesse du serpent, Tir à bout portant

Compétences Acrobaties +20, Connaissance (folklore local) +10, Discrétion +15, Escalade +12, Escamotage +15, Evasion +15, Perception +13 (+16 pour trouver des pièges), Sabotage +17

Traits accablé*, réactif*

Langues Commun, Elfe

Particularités armes familières, magie elfique*, recherche de pièges* +3, sens aiguisés*, Talents de roublard (botte secrète*, discret et rapide, roublard en finesse*)

Équipement de combat *potion de soins importants, potion d'invisibilité, acide, feu grégeois, sacoche immobilisante; Autre Équipement armure de cuir cloutée +2, targe de maître, dague (12), rapière acérée +1, cape de résistance +1, ceinturon de dextérité du chat +2, bottes elfiques, anneau de protection +1, solvant universel, sac à dos, lanterne à capote, huile (5), corde en soie (15 m), outils de voleur de maître, 14 po*

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Mérisiel.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Attaque sournoise Lorsque Mérisiel attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, elle peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. Son attaque fait 4d6 points de dégâts supplémentaires à chaque fois que sa cible se trouve dans une situation lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (que celle-ci ait un bonus ou pas), ou

lorsqu'elle prend en tenaille sa cible. Ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés en cas de coup critique. Il est possible de faire une attaque sournoise à distance si la cible est à moins de 6 cases.

Discret et rapide Mérisiel peut se déplacer à sa vitesse normale sans pénalité lorsqu'elle utilise sa compétence Discrétion.

Esquive instinctive Mérisiel ne peut pas être prise au dépourvu, ni perdre son bonus de Dextérité à la CA si son adversaire est invisible. Elle perd toujours son bonus de Dextérité à la CA si elle est immobilisée ou si son adversaire réussit une feinte.

Esquive totale Si Mérisiel réussit un jet de Réflexes contre un effet qui devrait lui infliger moitié dégâts, elle ne prend rien à la place. Si elle est sans défense, elle ne bénéficie pas de cette capacité.

Recherche de pièges Mérisiel gagne un bonus de +3 à ses jets de Recherche (pour trouver des pièges) et de Sabotage. Elle peut utiliser la compétence Sabotage pour désamorcer les pièges magiques.

Sens des pièges Mérisiel gagne un bonus de +2 aux jets de Réflexes pour esquiver les effets d'un piège et un bonus d'esquive de +2 à la CA contre les attaques des pièges.

Tir à bout portant Mérisiel gagne un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts lorsqu'elle attaque à distance une cible à moins de 6 cases.

Les elfes donnent un nom aux enfants elfes suffisamment malchanceux pour être né et avoir grandi dans la société humaine : les Accablés. Mérisiel est l'un d'eux. Ses parents la laissèrent au dispensaire du temple de Calistria. Les prêtres l'élevèrent comme pupille du temple, mais elle n'avait que peu de patience pour les cours et les prières. Finalement, elle s'échappa et passa de nombreuses années dans les rues de Magnimar, gagnant sa vie en tant que voleuse indépendante. Lorsque sa réputation grandissante de charardeuse devint gênante, elle décida de trouver de nouveaux horizons à explorer et où s'amuser.

Mérisiel devint maître des voyages clandestins à bord des navires, baratinant pour échapper aux problèmes, et trouvant sa place dans de nouvelles sociétés. Il est des douzaines de villes qu'elle appelle maison, laissant l'une pour une autre lorsque ses compagnons sont devenus trop vieux. Souvent confrontée à des situations où une langue agile ou la discrétion ne suffisaient pas à la garder en dehors des problèmes, Mérisiel a pris l'habitude de porter une douzaine de dagues sur elle. Quand les choses tournent mal dans ses plans minutieusement préparés (comme ça arrive la plupart du temps), les dagues sont de sortie. Jusqu'à présent, Mérisiel n'a jamais rencontré de problèmes qui ne pouvaient se résoudre, d'une façon ou d'une autre, à l'aide de lames.

La vie lui a appris à profiter pleinement des bonnes choses lorsqu'elles arrivent, car il est impossible de dire quand elles finiront. Elle est franche et démonstrative, bougeant sans cesse, et travaillant toujours à un nouveau moyen de se faire de l'argent facile. Au final, il suffit d'être le plus rapide – que ce soit sur ses pieds ou avec ses lames adorées.



“Lorsque j’ai un gros problème, je le découpe en petits cubes, et la plupart du temps, il est résolu !”