CONCHOBHAR TURLACH SHORTSTONE NIV 2

Gnome (m) barde 2
Humanoïde de taille P (gnome) N
Init +2 ; **Sens** vision nocturne, Perception +7

DEFENSE

CA 13, contact 13, dépourvu 11 (Dex +2, taille +1)
pv 14 (2d8+2)
Ref +5, **Vig** +0, **Vol** +3 ; +2 contre les illusions
Capacité défensive entraînement défensif

ATTAQUE

Vitesse 4 cases (6 m)
Corps à corps cane épée +2 (1d4)
A distance arc court +4 (1d4/x3)
Attaques spéciales représentation bardique 9 rounds/jour (contre-chant, distraction, fascination, inspiration vaillante +1), haine
Pouvoir magique de gnome (NLS 2 ; concentration +5)
1/jour – communication avec les animaux, lumières dansantes, prestidigitation, son imaginaire (DD 14)
Sorts de barde connus (NLS 2 ; concentration +5)
1er (3/jour) – *fou rire* (DD 14), *frayeur* (DD 14), *soins légers*
0 (à volonté) – *convocation d'instrument*, *hébétement* (DD 13), *illumination* (DD 13), *lumière*, *repérage*

TACTIQUE

Pendant le combat. Conchobhar préfère discuter plutôt que combattre. S'il est obligé de combattre, il reste en limite du combat préférant prendre ses adversaires en tenaille ou utiliser son arc.
Moral. Conchobhar fuit le combat s'il est réduit à 7 pv ou moins, mais il combattra jusqu'à la mort pour une femme avec laquelle il est amical ou en meilleurs termes.

CARACTERISTIQUES

For 10, **Dex** 14, **Con** 10, **Int** 13, **Sag** 10, **Cha** 17
BBA +1, **BMO** +0, **DMD** 12
Dons maniement d'une arme exotique (cane épée)
Compétences Acrobaties +7, Discrétion +10, Escalade +5, Escamotage +7, Estimation +5, Perception +7, Profession (joueur) +7, Représentation (chant) +8
Langues commun, gnome, halfelin, sylvain
Particularités savoir bardique +1, magie gnome, versatilité artistique (chant)
Equipement de combat *baguette d'image miroir* (11 charges), *huile de corde animée* ; **Equipement divers** arc court avec 12 flèches dans un carquois en bois, canne épée, gants noirs en soie, bouteille de parfum fort (35 po), faux cache-œil, vêtement de dandy, chapeau violet très voyant de dandy, mouchoir en soie jaune, clé de coffre cachée dans la botte gauche ; **Coffre** *philtre d'amour* ,42 po

TRAITS RACIAUX

Petite taille. Les gnomes 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).
Entraînement défensif. Les gnomes reçoivent un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les monstres du sous-type géant.
Haine. +1 aux jets d'attaque contre les humanoïdes des sous-types reptilien et gobelinoïde.
Magie gnome. Les gnomes ajoutent +1 aux DD des jets de sauvegarde des illusions qu'ils lancent.
Bonus aux compétences. +2 à une compétence d'Artisanat ou de Profession de leur choix, +4 en Discrétion et +2 aux tests de Perception.

NOTE COMPLEMENTAIRES

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

CONCHOBHAR TURLACH SHORTSTONE NIV 3

Gnome (m) barde 3
Humanoïde de taille P (gnome) N
Init +6 ; **Sens** vision nocturne, Perception +8

DEFENSE

CA 13, contact 13, dépourvu 11 (Dex +2, taille +1)
pv 20 (3d8+3)
Ref +5, **Vig** +1, **Vol** +3 ; +2 contre les illusions
Capacité défensive entraînement défensif

ATTAQUE

Vitesse 4 cases (6 m)
Corps à corps cane épée +3 (1d4)
A distance arc court +5 (1d4/x3)
Attaques spéciales représentation bardique 11 rounds/jour (contre-chant, distraction, fascination, inspiration vaillante +1), haine
Pouvoir magique de gnome (NLS 3 ; concentration +6)
1/jour – communication avec les animaux, lumières dansantes, prestidigitation, son imaginaire (DD 14)
Sorts de barde connus (NLS 3 ; concentration +6)
1er (4/jour) – *fou rire* (DD 14), *frayeur* (DD 14), *river le regard* (DD 14), *soins légers*
0 (à volonté) – *berceuse*, *convocation d'instrument*, *hébétement* (DD 13), *illumination* (DD 13), *lumière*, *repérage*

TACTIQUE

Pendant le combat. Conchobhar préfère discuter plutôt que combattre. S'il est obligé de combattre, il reste en limite du combat préférant prendre ses adversaires en tenaille ou utiliser son arc.
Moral. Conchobhar fuit le combat s'il est réduit à 7 pv ou moins, mais il combattra jusqu'à la mort pour une femme avec laquelle il est amical ou en meilleurs termes.

CARACTERISTIQUES

For 10, **Dex** 14, **Con** 10, **Int** 13, **Sag** 10, **Cha** 17
BBA +2, **BMO** +1, **DMD** 13
Dons maniement d'une arme exotique (cane épée), science de l'initiative
Compétences Acrobaties +7, Bluff +8, Discrétion +11, Escalade +5, Escamotage +8, Estimation +5, Evasion +6, Perception +8, Profession (joueur) +7, Représentation (chant) +9
Langues commun, gnome, halfelin, sylvain
Particularités savoir bardique +1, magie gnome, versatilité artistique (chant), inspiration talentueuse (+2)

Equipement de combat *baguette d'image miroir* (11 charges), *huile de corde animée* ; **Equipement divers** arc court avec 12 flèches dans un carquois en bois, canne épée, gants noirs en soie, bouteille de parfum fort (35 po), faux cache-œil, vêtement de dandy, chapeau violet très voyant de dandy, mouchoir en soie jaune, clé de coffre cachée dans la botte gauche ; **Coffre** *philtre d'amour* ,42 po

TRAITS RACIAUX

Petite taille. Les gnomes 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).
Entraînement défensif. Les gnomes reçoivent un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les monstres du sous-type géant.
Haine. +1 aux jets d'attaque contre les humanoïdes des sous-types reptilien et gobelinoïde.
Magie gnome. Les gnomes ajoutent +1 aux DD des jets de sauvegarde des illusions qu'ils lancent.
Bonus aux compétences. +2 à une compétence d'Artisanat ou de Profession de leur choix, +4 en Discrétion et +2 aux tests de Perception.

NOTE COMPLEMENTAIRES

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

CONCHOBHAR TURLACH SHORTSTONE NIV 4

Gnome (m) barde 4
Humanoïde de taille P (gnome) N
Init +6 ; **Sens** vision nocturne, Perception +9

DEFENSE

CA 13, contact 13, dépourvu 11 (Dex +2, taille +1)
pv 25 (4d8+4)
Ref +6, **Vig** +1, **Vol** +4 ; +2 contre les illusions
Capacité défensive entraînement défensif

ATTAQUE

Vitesse 4 cases (6 m)
Corps à corps cane épée +4 (1d4)
A distance arc court +7 (1d4/x3)
Attaques spéciales représentation bardique 14 rounds/jour (contre-chant, distraction, fascination, inspiration vaillante +1), haine
Pouvoir magique de gnome (NLS 4 ; concentration +8)
1/jour – communication avec les animaux, lumières dansantes, prestidigitation, son imaginaire (DD 15)
Sorts de barde connus (NLS 4 ; concentration +8)
2è (2/jour) – *ancre d'ombre* (DD 17), *invisibilité*
1er (4/jour) – *fou rire* (DD 15), *frayeur* (DD 15), *river le regard* (DD 15), *soins légers*
0 (à volonté) – *berceuse*, *convocation d'instrument*, *hébétement* (DD 14), *illumination* (DD 14), *lumière*, *repérage*

CARACTERISTIQUES

For 10, **Dex** 14, **Con** 10, **Int** 13, **Sag** 10, **Cha** 18
BBA +3, **BMO** +2, **DMD** 14
Dons maniement d'une arme exotique (cane épée), science de l'initiative
Compétences Acrobaties +7, Bluff +10, Connaissances (folklore local) +5, Discrétion +12, Escalade +5, Escamotage +8, Estimation +5, Evasion +7, Perception +9, Profession (joueur) +7, Représentation (chant) +11, utilisation d'objets magiques +8
Langues commun, gnome, halfelin, sylvain
Particularités savoir bardique +2, magie gnome, versatilité artistique (chant), inspiration talentueuse (+2)
Equipement de combat *baguette d'image miroir* (11 charges), *huile de corde animée* ; **Equipement divers** arc court de maître avec 12 flèches dans un carquois en bois, canne épée, gants noirs en soie, bouteille de parfum fort (35 po), faux cache-œil, vêtement de dandy, chapeau violet très voyant de dandy, mouchoir en soie jaune, clé de coffre cachée dans la botte gauche ; **Coffre** *philtre d'amour* ,42 po

TRAITS RACIAUX

Petite taille. Les gnomes 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).
Entraînement défensif. Les gnomes reçoivent un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les monstres du sous-type géant.
Haine. +1 aux jets d'attaque contre les humanoïdes des sous-types reptilien et gobelinoïde.
Magie gnome. Les gnomes ajoutent +1 aux DD des jets de sauvegarde des illusions qu'ils lancent.
Bonus aux compétences. +2 à une compétence d'Artisanat ou de Profession de leur choix, +4 en Discrétion et +2 aux tests de Perception.

NOTE COMPLEMENTAIRES

CONCHOBHAR TURLACH SHORTSTONE NIV 5

Gnome (m) barde 5
Humanoïde de taille P (gnome) N
Init +6 ; **Sens** vision nocturne, Perception +10

DEFENSE

CA 14, contact 14, dépourvu 11 (Dex +2, taille +1)
pv 31 (5d8+5)
Ref +6, **Vig** +1, **Vol** +4 ; +2 contre les illusions
Capacité défensive entraînement défensif

ATTAQUE

Vitesse 4 cases (6 m)
Corps à corps cane épée +4 (1d4)
A distance arc court +7 (1d4/x3)
Attaques spéciales représentation bardique 16 rounds/jour (contre-chant, distraction, fascination, inspiration vaillante +2), haine
Pouvoir magique de gnome (NLS 5 ; concentration +9)
1/jour – communication avec les animaux, lumières dansantes, prestidigitation, son imaginaire (DD 15)
Sorts de barde connus (NLS 5 ; concentration +9)
2è (3/jour) – *ancre d'ombre* (DD 17), *invisibilité*, *soins modérés*
1er (5/jour) – *fou rire* (DD 15), *frayeur* (DD 15), *river le regard* (DD 15), *soins légers*
0 (à volonté) – *berceuse*, *convocation d'instrument*, *hébétement* (DD 14), *illumination* (DD 14), *lumière*, *repérage*

CARACTERISTIQUES

For 10, **Dex** 14, **Con** 10, **Int** 13, **Sag** 10, **Cha** 18
BBA +3, **BMO** +2, **DMD** 14
Dons maniement d'une arme exotique (cane épée), science de l'initiative, esquive
Compétences Acrobaties +7, Bluff +11, Connaissances (folklore local) +5, Déguisement +8, Discrétion +13, Escalade +5, Escamotage +9, Estimation +6, Evasion +7, Perception +10, Profession (joueur) +8, Représentation (chant) +11, utilisation d'objets magiques +8
Langues commun, gnome, halfelin, sylvain
Particularités savoir bardique +2, magie gnome, versatilité artistique (chant), inspiration talentueuse (+2), maître du savoir (1/jour)
Equipement de combat *baguette d'image miroir* (11 charges), *huile de corde animée* ; **Equipement divers** arc court de maître avec 12 flèches dans un carquois en bois, canne épée, gants noirs en soie, bouteille de parfum fort (35 po), faux cache-œil, vêtement de dandy, chapeau violet très voyant de dandy, mouchoir en soie jaune, clé de coffre cachée dans la botte gauche ; **Coffre** *philtre d'amour* ,42 po

TRAITS RACIAUX

Petite taille. Les gnomes 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).
Entraînement défensif. Les gnomes reçoivent un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les monstres du sous-type géant.
Haine. +1 aux jets d'attaque contre les humanoïdes des sous-types reptilien et gobelinoïde.
Magie gnome. Les gnomes ajoutent +1 aux DD des jets de sauvegarde des illusions qu'ils lancent.
Bonus aux compétences. +2 à une compétence d'Artisanat ou de Profession de leur choix, +4 en Discrétion et +2 aux tests de Perception.

NOTE COMPLEMENTAIRES

CONCHOBHAR TURLACH SHORTSTONE NIV 6

Gnome (m) barde 6
Humanoïde de taille P (gnome) N
Init +6 ; **Sens** vision nocturne, Perception +10

DEFENSE

CA 14, contact 14, dépourvu 11 (Dex +2, taille +1)
pv 36 (6d8+6)
Ref +7, **Vig** +2, **Vol** +5 ; +2 contre les illusions
Capacité défensive entraînement défensif

ATTAQUE

Vitesse 4 cases (6 m)
Corps à corps cane épée +5 (1d4)
A distance arc court +8 (1d4/x3)
Attaques spéciales représentation bardique 18 rounds/jour (contre-chant, distraction, fascination, inspiration vaillante +2, suggestion), haine
Pouvoir magique de gnome (NLS 6 ; concentration +10)
1/jour – communication avec les animaux, lumières dansantes, prestidigitation, son imaginaire (DD 15)
Sorts de barde connus (NLS 6 ; concentration +10)
2è (4/jour) – *ancre d'ombre* (DD 17), *invisibilité*, *poussière scintillante* (DD 16), *soins modérés*
1er (5/jour) – *fou rire* (DD 15), *frayeur* (DD 15), *river le regard* (DD 15), *soins légers*
0 (à volonté) – *berceuse*, *convocation d'instrument*, *hébétement* (DD 14), *illumination* (DD 14), *lumière*, *repérage*

CARACTERISTIQUES

For 10, **Dex** 14, **Con** 10, **Int** 13, **Sag** 10, **Cha** 18
BBA +4, **BMO** +3, **DMD** 15
Dons maniement d'une arme exotique (cane épée), science de l'initiative, esquive
Compétences Acrobaties +8, Bluff +11, Connaissances (folklore local) +6, Déguisement +8, Discrétion +14, Escalade +5, Escamotage +9, Estimation +6, Evasion +7, Perception +10, Profession (joueur) +9, Représentation (chant) +12, Représentation (scène) +9, utilisation d'objets magiques +8
Langues commun, gnome, halfelin, sylvain
Particularités savoir bardique +3, magie gnome, versatilité artistique (chant, scène), inspiration talentueuse (+2), maître du savoir (1/jour)
Equipement de combat *baguette d'image miroir* (11 charges), *huile de corde animée* ; **Equipement divers** arc court de maître avec 12 flèches dans un carquois en bois, canne épée, gants noirs en soie, bouteille de parfum fort (35 po), faux cache-œil, vêtement de dandy, chapeau violet très voyant de dandy, mouchoir en soie jaune, clé de coffre cachée dans la botte gauche ; **Coffre** *philtre d'amour* ,42 po

TRAITS RACIAUX

Petite taille. Les gnomes 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).
Entraînement défensif. Les gnomes reçoivent un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les monstres du sous-type géant.
Haine. +1 aux jets d'attaque contre les humanoïdes des sous-types reptilien et gobelinoïde.
Magie gnome. Les gnomes ajoutent +1 aux DD des jets de sauvegarde des illusions qu'ils lancent.
Bonus aux compétences. +2 à une compétence d'Artisanat ou de Profession de leur choix, +4 en Discrétion et +2 aux tests de Perception.

NOTE COMPLEMENTAIRES

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