



DUNGEONS & DRAGONS®

Talisia

NOM DU PERSONNAGE

Roublard 1

CLASSE & NIVEAU

Criminel

HISTORIQUE

Humain (f)

RACE

Neutre

ALIGNEMENT

NOM DU JOUEUR

0

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE

+0

10

INSPIRATION

+2 BONUS DE MAÎTRISE

DEXTÉRITÉ

+3

17

CONSTITUTION

+2

15

INTELLIGENCE

-1

9

SAGESSE

+2

14

CHARISME

+1

13

+0 Force

 +5 Dextérité +2 Constitution +1 Intelligence +2 Sagesse +1 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

 +5 Acrobates (Dex) -1 Arcanes (Int) +0 Athlétisme (For) +5 Discréption (Dex) +2 Dressage (Sag) +7 Escamotage (Dex) -1 Histoire (Int) +1 Intimidation (Cha) +2 Intuition (Sag) -1 Investigation (Int) +2 Médecine (Sag) -1 Nature (Int) +4 Perception (Sag) +3 Persuasion (Cha) -1 Religion (Int) +1 Représentation (Cha) +2 Survie (Sag) +5 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

14

SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

Armes armes courantes, arbalète de poing, épée courte, épée longue, rapière, arc court**Armures** armures légères,**Outils** outils de voleur, dés, kit d'empoisonneur**Langues** commun, commun des profondeurs, jargon des voleurs

MAÎTRISES ET LANGUES

14

CA

+3

INITIATIVE

9 m

VITESSE

Maximum de points de vie

10

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total

1d8

Succès

Échecs

DÉS DE VIE

JDS CONTRE LA MORT

NOM

ATT

DÉGÂTS/TYPE

Rapière

+5

1d8+3 perforant

Arc court

+5

1d6+3 perforant

Dague

+5

1d4+3 perforant

Rapière. Corps à corps : +5 (1d8+3 perforant ; finesse)**Arc court.** Distance : +5 (1d6+3 perforant ; munitions (portée 24 m/96 m), à deux mains)**Dague.** Corps à corps : +5 (1d4+3 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

ATTAQUES ET INCANTATIONS

PC 0 Rapière, arc court, dague (2), armure de cuir, outils de voleur, 20 flèches, sac à dos, billes/1000 (10), chaîne de 3 m, cloche, bougie (5), pied-de-biche, marteau, piton (10), lanterne à capote, huile/flasque (2), rations/1 jour (5), boîte d'allume-feu, gourde, corde en chanvre de 15 m, pied-de-biche, vêtements communs, bourse

PA 0

PE 0

PO 15

PP 0 Poids de l'équipement 49.5 kg - Coût 138.45 po

Poids des pièces 0.15 kg

ÉQUIPEMENT

Je suis toujours calme, quelle que soit la situation. Je n'élève pas la voix ou ne laisse pas mes émotions me contrôler.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Personnes. Je suis fidèle à mes amis, pas à des idéaux, et tous les autres peuvent bien s'embarquer sur le Styx, ça ne m'importe pas (Neutre).

IDÉAUX

J'ai failli me rendre coupable d'un crime terrible. J'espère pouvoir me racheter pour tout ce que j'ai pu faire.

LIENS

Je suis souvent trop méfiante, ce qui peut me rendre distante et difficile à approcher.

DÉFAUTS

Expertise * (Escamotage, Tromperie)

Attaque sournoise (1/tour si AV à l'attaque ou allié au contact avec une arme de finesse ou à distance) (+1d6)

Accointances avec la pègre

CAPACITÉS ET TRAITS



Talisia

NOM DU PERSONNAGE

20
ÂGE

Marron
YEUX

1,75 m (M)
TAILLE

Blanc pâle
PEAU

72 kg
POIDS

Noir
CHEVEUX

Talisia a des yeux marron perçants qui semblent toujours analyser son environnement. Sa peau pâle contraste avec ses cheveux noirs de jais, souvent attachés en une queue de cheval serrée pour ne pas gêner ses mouvements furtifs. Elle porte des vêtements sombres et ajustés, parfaits pour se fondre dans l'ombre

APPARENCE DU PERSONNAGE

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Criminel (Tueur à gages)

Talisia a grandi dans les ruelles sombres d'une grande cité, où la survie dépendait de la ruse et de la discrétion. Orpheline dès son plus jeune âge, elle a appris à se débrouiller seule, développant rapidement des compétences en vol et en furtivité. Adolescente, elle a attiré l'attention d'une guilde de tueurs à gages qui a vu en elle un potentiel brut.

Sous la tutelle de la guilde, Talisia a été formée aux arts de l'assassinat. Elle est devenue une tueuse à gage redoutée, connue pour sa précision et son efficacité. Cependant, la vie de violence et de trahison a fini par peser lourdement sur sa conscience. Chaque contrat exécuté la rapprochait un peu plus de l'abîme moral.

Un jour, lors d'une mission particulièrement difficile, Talisia a été confrontée à une cible innocente, un enfant. Ce moment a été un tournant pour elle. Incapable de continuer sur ce chemin, elle a décidé de fuir la guilde et de se réinventer. Elle a utilisé ses compétences pour disparaître et a commencé une nouvelle vie sous une nouvelle identité.

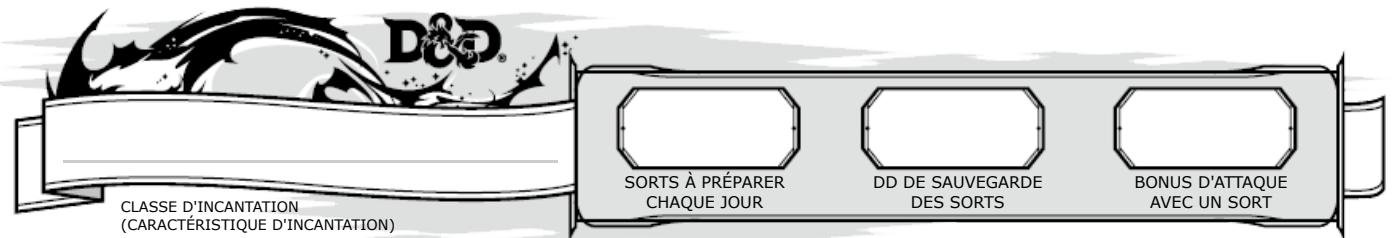
Aujourd'hui, Talisia est une roublarde qui utilise ses talents pour des causes plus nobles. Elle vole aux riches pour aider les pauvres, infiltre des organisations corrompues pour les démanteler de l'intérieur, et protège les opprimés. Bien que son passé de tueuse à gage la hante encore, elle cherche à racheter ses erreurs en faisant le bien autour d'elle.

Talisia est une femme déterminée, rusée et incroyablement habile. Elle sait que la rédemption est un chemin long et difficile, mais elle est prête à l'emprunter, un pas à la fois

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR



CLASSE D'INCANTATION (CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION)

SORTS À PRÉPARER CHAQUE JOUR

DD DE SAUVEGARDE
DES SORTS

BONUS D'ATTAQUE
AVEC UN SORT

SORTS MINEURS

3

6

**NIVEAU
DU SORT EMPLACEMENTS EMPLACEMENTS UTILISÉS**

1

<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____

7

2

<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____

5

9