





# DRAGON AGE

CLASSE	POINTS D'EXPÉRIENCE
VOLEUR	1

NOM XAVIER (M) OU XAVIA (F)

ORIGINE EXILÉ ORLÉSIEEN

AGE  SEXE

APPARENCE

TAILLE	<input type="text"/>
POIDS	<input type="text"/>

VITESSE	DÉFENSE	ARMURE	P.V.
13	13	4	30
CUIR LOURD			

COMMUNICATION

ESCREQUERIE, PERSUASION	3
-------------------------	---

CONSTITUTION

<input type="text"/>	1
----------------------	---

DEXTÉRITÉ

<input type="text"/>	3
----------------------	---

FORCE

<input type="text"/>	2
----------------------	---

MAGIE

<input type="text"/>	0
----------------------	---

PERCEPTION

<input type="text"/>	2
----------------------	---

RUSE

<input type="text"/>	1
----------------------	---

VOLONTÉ

<input type="text"/>	0
----------------------	---

ARME	ATTAQUE	DÉGÂTS
ARBALÈTE *	+3	2D6 + 3
ÉPÉE COURTE	+3	1D6 + 4
COUTEAU DE LANCER **	+3	1D6 + 2
* PORTÉE COURTE : 30 YARDS ; LONGUE : 60 YARDS ; RECHARGEMENT : UNE ACTION MAJEURE		
** PORTÉE COURTE : 4 YARDS ; LONGUE : 8 YARDS ; RECHARGEMENT : UNE ACTION MINEURE		
GROUPES D'ARMES : ARCS, BÂTONS, LAMES LÉGÈRES ET MAINS NUES.		

POUVOIRS DE CLASSE, TALENTS ET SORTS	N/A
<p><b>Langues</b> : Orlézien et Langue commerciale.</p> <p><b>Pouvoir de classe - Attaque sournoise</b> : vous infligez des dégâts supplémentaires avec une attaque de mêlée s'il frappe dans une direction inattendue. Vous devez approcher votre cible avec une action de mouvement et remporter un test de Dextérité en opposition la Perception (Vue) de la cible. Si vous remportez le test, vous pouvez utiliser votre action majeure de ce tour pour effectuer une attaque sournoise. Il s'agit d'une attaque de mêlée avec un bonus de +2 au test d'attaque et qui inflige +1d6 de dégâts supplémentaires. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur la même cible dans des rounds successifs.</p> <p><b>Pouvoir de classe - Armure de voleur</b> : vous ignorez les pénalités données par le port d'une armure de cuir (déjà compté dans vos statistiques).</p> <p><b>Talent - Roublardise</b> : si vous ratez un test de Dextérité (Crochetage) vous pouvez relancer les dés mais devez garder le second résultat.</p> <p><b>Équipement</b> : sac à dos, vêtements de voyage, gourde, armure de cuir lourde, arbalète, carquois avec 20 carreaux, épée courte, couteau de lancer et 22 pièces d'argent.</p> <p><b>Histoire</b> : vous venez de la nation la plus puissante et cultivée de Thedas (NdT : Orlais). Malheureusement, un « malentendu » entre vous et votre conjoint bien aimé vous a amené à chercher refuge dans le royaume bouseux et inculte de Férelden. Vous avez tenté de panser vos plaies à Dénérim, la ville la plus « civilisée » dans cette nation de barbares, mais malheureusement, votre ennemi orlézien a un certain nombre d'amis commerçants là-bas. Maintenant, vous errez dans la campagne, courtisant et volant dans les fermes sur votre chemin pour survivre. Vos voyages vous ont amené à Stenhold, où vous avez découvert un moyen de gagner un peu d'argent rapidement.</p> <p>Prenez un moment pour personnaliser l'âge de votre personnage, son sexe, sa taille, son poids, et ses traits distinctifs.</p>	



