

ALICE



ALICE

Année : 1061

Date de création : 24 août 2013

NIV : 11

Maître Voleuse

Race: Humaine Sex: fille

Age: 35 ans Taille: 1 m 71 Poids: 56 kg

peau: blanche
Déesse : Mielikki

yeux : noirs

cheveux : blonds

beauté 15

alignement : neutre

Langues : Commun

Autres :



Force

17

Toucher + 1	dégats+ 1	pois + 500	Porte 1-3	Barreau 13%
-------------	-----------	------------	-----------	-------------

Intelligence

14,5

Langue : 4	Chance de connaître	Mini	Maxi
------------	---------------------	------	------

Sagesse

16

	Niv 1	Niv2	Niv3	Niv 4	
Ajust attaq magic +2	Bonus			Echec	

Dextérité

18

ajust réaction +3	ajust projectiles -4	Ajust CA -4
-------------------	----------------------	-------------

Constitution

16

Ajust Vie +2	choc méta 95	resurrection 96	Nb résuc
--------------	--------------	-----------------	----------

Charisme

13

nb suivants 5	ajust loyauté	Ajust. Réaction
---------------	---------------	-----------------

Classe d'Armure :

Jets de Protection.

Armure Portée Bracelets CA 3

Paralysie / Poison / Mort magique 11

Bouclier grand Bonus

Pétrification / Polymorphose 10

Autre Cape + 2 Bonus -2

Baguettes et Batons magiques 10

Ajustement dextérité -4

Souffles 14

CA de dos : 1 CA Optimale -3

Sortilèges 11

Bonus Sagesse +2/Dext +3/Autre +2

Vitesse de déplacement : 12"

Backstab : +4 / x4

Armes :

Toucher AC 0 16

Attaques par round 1

Armes	Bonus Toucher			Dommages		Bonus Dégâts		
	Force	Spé	Magie	P / M	Gde	Force	Spé	Magie
Dague lang. Feu x2	+1	2	+1	1-4	1-3	+1	1	+1
Arc Lg+2 Comp	1		2	1-6	1-6	1		+2
Épée courte	+1		+1	1-6	1-6	+1		+1
Langue de Feu : +1d6 de feu si touché								

Points de Vie
78
XP
400 882

Talents de Voleur

	<u>Pick Pocket</u>	<u>Crochetage</u>	<u>Détection / Désamorsage</u>	<u>Déplacement silencieux</u>
Base	90%	72%	70%	86%
Dextérité	10%	15%	5%	10%
	100%	87%	75%	96%
				+ Bottes elfiques
	<u>Dissimulation dans l'ombre</u>	<u>Ecoute aux portes</u>	<u>Escalade</u>	<u>Lecture des langues</u>
Base	70%	35%	99%	55%
Dextérité	10%			
	80%	35%	99%	55%

Helmet of Creation (Tome 2 p 586)

Le porteur de ce heaume est capable de créer des constructions illusoire en pierre, en bois et en fer telles que des murs et des planchers (superficie limitée, 10 pieds carrés pour chacun), des meubles, des portes et des pièges.


Bien que les portes et les pièges soient considérés comme des illusions, ils ne fonctionneront pas.

Contrairement aux autres heaumes, les illusions générées par cet heaume ne peuvent affecter que les êtres I d8 + 4, mais ceux qui échouent à un jet de sauvegarde répondent à l'illusion comme si elle était réelle (les murs ou les portes les arrêtent, les sols ou les meubles supportent leur poids). Toutes ces illusions dureront pendant I d4 tours.

Objets magiques

	<u>Localisation</u>	<u>Charge</u>
Baton. détect métaux et minéraux	Ceinture	92
Batonnet d'illumination (DM p131)	Ceinture	10
Pierre invoc élém. de terre	Collier	
Dague langue de feu x2	Corps	
Arc +2 long composite	Dos	
Cape +2	Dos	
Javelot de foudre	Dos	7
Anneau de Télékinésie (150 kg)	Main Gauche	5
Bottes elfiques	Pieds	
Bracelets AC3	Poignets	
Flasquede fer (DM p 142)	Sac	
Poison 3-18 ou mort	Sac	1 dose
Potion de Respiration aquatique	Sac	
Potion de Vol	Sac	
Potion d'invisibilité	Sac	
Potion de rapidité	Sac	
Tapis de suffocation	Sac	
Heaume de création (Tome 2 p586)	Tête	29

Malédiction vaudoo du Baron



En activant cette carte, le porteur invoque la malédiction vaudoo du Baron Samedi. Le joueur doit nommer sa victime même s'il ne la voit pas.

La malédiction prends effet dans les 1-4heures qui suivent son activation. Elle prend des formes diverses au choix du joueur :

- perte de poids à raison de 2 kg par jour jusqu'à la mort
- contracte la peste et meure dans d'atroces souffrances en 4 jours
- perte de la vue et de l'ouïe en 2 jours, puis l'odorat au bout d'une semaine, la vie après 1 semaine

Cette malédiction incapacite la cible qui ne peut pas se soigner seul.

La carte disparaît dès que la malédiction est nommée.

Équipement

Bougie	Gourde
Briquet avec pierre et mèche	Ration standard
Cordes 15m + Grappin	Couvertures
Rations séchées 5 semaines	Torche
Repas copieux x4	

Autres

3 souhaits majeurs (Dame de carreau Mme Irma Fête Foraine)

Chien de chasse (Malice)

Cheval de selle léger (Orange)

Capacité : Souffle de dragon d'éraïn (Sleep gaz ou Blistering desert heat) à 12d4 +6

Dragonnet de Saphire (HD3, PV20, AC4, TAC0 17, Att 3, Dmg 1/3-1/3-2-8, pas de souffle) Ne peut grandir

Possessions

41 970 Pièces d'Or + Sur moi 1 000 po

Epée courte +1

Bracelets AC4

Grand fléau +3

Marteau +1

Dague +2 (x2)

Batonnet de feu

Cuir clouté +3

Fétiche de pourriture infame (DM p 146)

Dague boomerang x2 (Dagues de lancer +2, qui reviennent le lanceur en le touchant automatiquement. Il prend les dommages qu'il a lancé.)

Lance de retour maudite (DM p165)

Un coussin qui duplique une PO par jour, soit 365 PO/an

Historique des aventures

1056 -

La malédiction des blancs griffons:

Nous avons aidés un jeune magicien ayant perdu ses composants; il devait participer à une foire présentant des concours de sortilèges. *Rencontre: Zhi Yin et Taqwa.*

Cauchemar Nocturne

De nombreuses personnes se mettent à faire d'étranges cauchemars. Quand un prêtre d'un temple priant Mielliki rêve d'une météorite tombant sur terre. En allumant une bougie dans le temple, je me convertie à cette religion. A la fin de l'aventure, les prêtres m'autorisent un souhait. Je demande un oeuf de dragon, qui s'avera être un futur dragon de saphire. *Rencontre: Magicien ?? et Thai Wong*

Bozo le Clown

Quelques personnes de villages voisins disparaissent jours après jours, tous avant la disparition se sont rendus au cirque qui passait. Nous suivons sa trace, et après une bataille contre des gobelins nous le retrouvons. Le clown ayant disparu, je décide contre mon grés de le remplacer. Tout ce passe bien, et je découvre dans ma cariole une petite maquette.

Je me retrouve dans un village, avec les autres aventuriers (Thai Wong et Carabella) Nous venons à bout du mystère en découvrant les supercherries d'un mystérieux clown; "Bozo" enfermant dans son village tous ceux qui acceptaient de le remplacer. *Rencontre: Carabella et Thai Wong*

1059 -

La Fête Foraine

Une fête avec des forains et des gobelins, c'est la fête !

1060

Le mariage d'Astrian et d'Aldorian

Un mariage féérique. Norwold Invasion #2 ; à la quête des bijoux de la Couronne. [et du Baron]

Tout d'abord, pour les voleurs multi-classés, le TACO reste celui du DM, à une exception près:

1. le TACO du voleur de niveau 5-8 passe de 19 à 18 (pour corriger la table débile du DM)

Pour les voleurs monoclassés:

1. les voleurs mono classés appliquent une spécialisation sur deux armes utilisées en combat (taile maxi épée courte):
 1. 2 armes comme dague et épée courtes (pas valable si combat à une seule arme)
 2. pas d'attaques supplémentaires (vs la spé du guerrier), le voleur se bat déjà avec 2 armes
 3. +2 au TACO et +1 aux dommages, spé accessible au niveau 5
 4. double spé au niveau 15 pour +3/+3
 5. pas valable sur le backstab