



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



L'ESPION SANS VISAGE



Image © Wizards of the Coast

L'ESPION SANS VISAGE

UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Codex Aventureux, Complete Scoundrel, Eberron - Univers, Races of Eberron

Introduction

Cette aide de jeu présente l'espion sans visage (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème issu de l'univers d'Eberron qui fera un excellent porte-parole pour tout groupe, usant à la fois de son charisme et de manipulation. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin des livres suivants.

Bibliographie

CA : Codex Aventureux
CS : Complete Scoundrel
EU : Eberron - Univers
RoE : Races of Eberron

Description

Les espions sont l'un des rouages indispensables à la survie d'un royaume ou de toute organisation d'importance. Ils sont les organes auditifs et visuels de leurs dirigeants, capables de s'infiltrer partout sans attirer l'attention, et de récupérer ainsi quantité d'informations capitales. Mais leurs talents ne se limitent pas à l'observation et à l'écoute. Les espions maîtrisent l'art du déguisement naturel et magique à un niveau inégalé dans tout le Khorvaire. Ils peuvent se faire passer pour n'importe qui et entraîner ainsi leurs ennemis dans des pièges ou sur de fausses voies. C'est pourquoi tout employeur garde généralement un œil sur ses espions, car s'ils s'avèrent être une ressource indispensable, une trahison de leur part serait sans aucun doute catastrophique. Le cabinet des mille visages emploie les meilleurs espions changelins du Khorvaire. En exacerbant leurs pouvoirs de changeforme issus de leurs ancêtres doppelgänger, ils deviennent les plus redoutables intervenants de la chaîne d'information, virtuellement insaisissables et irrepérables. La plupart d'entre eux travaille directement pour le cabinet, mais il arrive que certains se joignent de façon temporaire ou définitive à un groupe d'aventuriers.

Combat

L'espion est un piètre combattant. Tout juste pourra-t-il compter sur son attaque sournoise pour éliminer un adversaire pris au dépourvu. Mais s'il rate son coup, il a de fortes chances de se trouver en danger. Au sein d'un groupe, l'espion restera en retrait, avec les mages, et se contentera de soutenir ses alliés à distance. Si le besoin s'en fait sentir, il peut toujours recourir à sa rapière, qui a toutefois plus le rôle d'arme d'apparat.



ESPION SANS VISAGE 1

Changelin^{EU} Roublard^{RoE} 1

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 1d6+1 (7 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 armure), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-1

Attaque : arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20) ; ou rapière (-1 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou dague (-1 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Attaque à outrance : arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20) ; ou rapière (-1 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou dague (-1 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

Particularités : traits des changelins, linguiste-né, changeforme mineur, intuition sociale

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +1, Vol +2 ; +2 contre les effets de sommeil et de charme

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 16

Compétences : Bluff (4) +9, Connaissances (folklore local) (4) +6, Connaissances (noblesse et royauté) (4) +6, Contrefaçon (4) +6, Crochetage (4) +6, Déguisement (4) +17, Déplacement silencieux (4) +6, Détection (2) +4, Diplomatie +3, Discrétion (4) +6, Escamotage (4) +6, Intimidation +5, Perception auditive (2) +4, Psychologie (4) +8, Renseignements (4) +7

Dons : Emulation raciale, Personnalité imprégnée

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Équipement : arbalète légère, rapière, dague, armure de cuir, carquois de 40 carreaux, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 po

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -



ESPION SANS VISAGE 2

Changelin^{EU} Roublard^{RoE} 2

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 2d6+2 (11 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 armure), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+0

Attaque : arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20) ; ou rapière de maître (+1 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou dague (+0 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Attaque à outrance : arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20) ; ou rapière de maître (+1 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou dague (+0 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

Particularités : traits des changelins, linguiste-né, changeforme mineur, intuition sociale, esquive totale

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +1, Vol +2 ; +2 contre les effets de sommeil et de charme

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 16

Compétences : Bluff (5) +10, Connaissances (folklore local) (5) +8, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +8, Contrefaçon (5) +9, Crochetage (4) +8, Déguisement (5) +18 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (4) +6, Détection (2) +4, Diplomatie +9, Discrétion (4) +6 (+2 avec le nécessaire), Escamotage (5) +9, Intimidation +7, Perception auditive (2) +4 (+2 avec le cornet), Psychologie (5) +9, Renseignements (5) +10

Dons : Emulation raciale, Personnalité imprégnée

Tricks^{CS} : Assume Quirk

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Equipement : arbalète légère de maître, rapière de maître, dague, armure de cuir cloutée de maître, carquois de 40 carreaux, sac à dos d'équipement d'aventurier, cornet d'espion, nécessaire de camouflage, nécessaire de faussaire, outils de crochetage de qualité, 10 pp

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -

ESPION SANS VISAGE 3

Changelin^{EU} Roublard^{RoE} 3

Ajustement de niveau : -

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 3d6+3 (16 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +4 armure), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20) ; ou rapière de maître (+2 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou dague de maître (+2 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Attaque à outrance : arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20) ; ou rapière de maître (+2 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou dague de maître (+2 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+2d6)

Particularités : traits des changelins, linguiste-né, changeforme mineur, intuition sociale, esquive totale, savoir mineur (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +3 ; +2 contre les effets de sommeil et de charme

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 16

Compétences : Bluff (6) +11, Connaissances (folklore local) (5) +8, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +8, Contrefaçon (6) +10, Crochetage (4) +8, Déguisement (6) +19 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (6) +8, Détection (3) +5, Diplomatie +9, Discrétion (6) +8 (+2 avec le nécessaire), Escamotage (6) +10, Intimidation +7, Perception auditive (3) +5 (+2 avec le cornet), Psychologie (6) +10, Renseignements (6) +11

Dons : Emulation raciale^{RoE}, Personnalité imprégnée^{RoE}, Science de la diversion^{CA}

Tricks^{CS} : Assume Quirk

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Équipement : arbalète légère de maître, rapière de maître, dague de maître, *armure de cuir cloutée* +1, carquois de 40 carreaux, sac à dos d'équipement d'aventurier, cornet d'espion, nécessaire de camouflage, nécessaire de faussaire, outils de crochetage de qualité, sérum de vérité, 20 pp

Alignement : généralement chaotique neutre



ESPION SANS VISAGE 4

Changelin^{EU} Roublard^{RoE} 4

Ajustement de niveau : -

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 4d6+4 (20 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 armure), contact
12, pris au dépourvu -

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : *arbalète légère* +1 (+6 distance, 1d8+1/19-20) ; ou rapière de maître (+3 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou dague de maître (+3 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Attaque à outrance : *arbalète légère* +1 (+6 distance, 1d8+1/19-20) ; ou rapière de maître (+3 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou dague de maître (+3 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+2d6)

Particularités : traits des changelins, linguiste-né, changeforme mineur, intuition sociale, esquive totale, savoir mineur (+1), esquive instinctive

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +2, Vol +3 ; +2 contre les effets de sommeil et de charme

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 17

Compétences : Bluff (7) +12, Connaissances (folklore local) (5) +8, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +8, Contrefaçon (7) +11, Crochetage (4) +8, Déguisement (7) +20 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (7) +9, Détection (3) +5, Diplomatie +9, Discrétion (7) +9 (+2 avec le nécessaire), Escamotage (7) +11, Intimidation +7, Perception auditive (3) +5 (+2 avec le cornet), Psychologie (7) +11, Renseignements (7) +12

Dons : Emulation raciale^{RoE}, Personnalité imprégnée^{RoE}, Science de la diversion^{CA}

Tricks^{CS} : Assume Quirk, Second impression

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Équipement : *arbalète légère* +1, rapière de maître, dague de maître, *chemise de mailles de mithral* +1, carquois de 40 carreaux, sac à dos d'équipement d'aventurier, cornet d'espion, nécessaire de camouflage, nécessaire de faussaire, outils de crochetage de qualité, sérum de vérité, 10 pp

Alignement : généralement chaotique neutre

ESPION SANS VISAGE 5

Changelin^{EU} Roublard^{RoE} 5

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 5d6+5 (25 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 armure), contact 12, pris au dépourvu -

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : *arbalète légère* +1 (+6 distance, 1d8+1/19-20) ; ou rapière de maître (+3 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou dague de maître (+3 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Attaque à outrance : *arbalète légère* +1 (+6 distance, 1d8+1/19-20) ; ou rapière de maître (+3 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou dague de maître (+3 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+3d6)

Particularités : traits des changelins, linguiste-né, changeforme mineur, intuition sociale, esquive totale, savoir mineur (+1), esquive instinctive

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +4 ; +2 contre les effets de sommeil et de charme

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 17

Compétences : Bluff (8) +13, Connaissances (folklore local) (5) +8, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +8, Contrefaçon (8) +12, Crochetage (4) +8, Déguisement (8) +21 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (8) +10, Détection (4) +6, Diplomatie +9, Discrétion (8) +15 (+2 avec le nécessaire), Escamotage (8) +12, Intimidation +7, Perception auditive (4) +6 (+2 avec le cornet), Psychologie (8) +12, Renseignements (8) +13

Dons : Emulation raciale^{RoE}, Personnalité imprégnée^{RoE}, Science de la diversion^{CA}

Tricks^{CS} : Assume Quirk, Second impression

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Équipement : *arbalète légère* +1, rapière de maître, dague de maître, *chemise de mailles de mithral* +1, *cape d'elfe*, *gilet de résistance* +1, carquois de 40 carreaux, sac à dos d'équipement d'aventurier, cornet d'espion, nécessaire de camouflage, nécessaire de faussaire, outils de crochetage de qualité, sérum de vérité, 30 pp

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -



ESPION SANS VISAGE 6

Changelin^{EU} **Roublard**^{RoE} 6

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 6d6+6 (29 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 armure), contact 13, pris au dépourvu -

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : *arbalète légère* +1 (+8 distance, 1d8+1/19-20) ; ou rapière de maître (+4 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou dague de maître (+4 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Attaque à outrance : *arbalète légère* +1 (+8 distance, 1d8+1/19-20) ; ou rapière de maître (+4 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou dague de maître (+4 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+3d6)

Particularités : traits des changelins, linguiste-né, changeforme mineur, intuition sociale, esquive totale, savoir mineur (+2), esquive instinctive

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +4, Vol +5 ; +2 contre les effets de sommeil et de charme

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 17

Compétences : Bluff (9) +14, Connaissances (folklore local) (5) +9, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +9, Contrefaçon (9) +13, Crochetage (4) +9, Déguisement (9) +22 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (9) +12, Détection (4) +6, Diplomatie +9, Discrétion (9) +17 (+2 avec le nécessaire), Escamotage (9) +14, Intimidation +7, Perception auditive (4) +6 (+2 avec le cornet), Psychologie (9) +13, Renseignements (9) +14

Dons : Emulation raciale^{RoE}, Personnalité imprégnée^{RoE}, Rechargement rapide, Science de la diversion^{CA}

Tricks^{CS} : Assume Quirk, Second impression, Social recovery

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Equipement : *arbalète légère* +1, rapière de maître, dague de maître, *chemise de mailles de mithral* +1, *cape d'elfe*, *gilet de résistance* +1, *gantelets de Dextérité* +2, carquois de 40 carreaux, sac à dos d'équipement d'aventurier, cornet d'espion, nécessaire de camouflage, nécessaire de faussaire, outils de crochetage de qualité, sérum de vérité, 40 pp

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -

ESPION SANS VISAGE 7

Changelin^{EU} Roublard^{RoE} 6 / Manipulateur du cabinet^{RoE} 1

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 7d6+7 (34 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +5 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu -

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : *arbalète légère* +1 (+8 distance, 1d8+1/19-20) ; ou rapière de maître (+4 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou dague de maître (+4 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Attaque à outrance : *arbalète légère* +1 (+8 distance, 1d8+1/19-20) ; ou rapière de maître (+4 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou dague de maître (+4 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+3d6)

Particularités : traits des changelins, linguiste-né, changeforme mineur, intuition sociale, esquive totale, savoir mineur (+2), esquive instinctive, *détection des pensées* (2/jour), instinct du doppelgänger

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +4, Vol +7 ; +2 contre les effets de sommeil et de charme

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 17

Compétences : Bluff (10) +17, Connaissances (folklore local) (5) +9, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +9, Contrefaçon (9) +13, Crochetage (4) +9, Déguisement (10) +23 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (9) +17, Détection (6) +8, Diplomatie +9, Discrétion (9) +17 (+2 avec le nécessaire), Escamotage (9) +14, Intimidation +9, Perception auditive (6) +8 (+2 avec le cornet), Psychologie (10) +16, Renseignements (10) +15

Dons : Emulation raciale^{RoE}, Personnalité imprégnée^{RoE}, Rechargement rapide, Science de la diversion^{CA}

Tricks^{CS} : Assume Quirk, Second impression, Social recovery

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Équipement : *arbalète légère* +1, rapière de maître, dague de maître, *chemise de mailles de mithral* +1, *cape d'elfe*, *bottes d'elfe*, *gilet de résistance* +1, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, carquois de 40 carreaux, sac à dos d'équipement d'aventurier, cornet d'espion, nécessaire de camouflage, nécessaire de faussaire, outils de crochetage de qualité, sérum de vérité, 10 pp

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -



ESPION SANS VISAGE 8

Changelin^{EU} Roublard^{RoE} 6 / Manipulateur du cabinet^{RoE} 2

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 8d6+8 (38 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu -

Attaque de base/lutte : +5/+4

Attaque : *arbalète légère* +1 (+9 distance, 1d8+1/19-20) ; ou *raprière de maître* (+5 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou *dague de maître* (+5 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Attaque à outrance : *arbalète légère* +1 (+9 distance, 1d8+1/19-20) ; ou *raprière de maître* (+5 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou *dague de maître* (+5 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+3d6)

Particularités : traits des changelins, linguiste-né, changeforme mineur, intuition sociale, esquivé totale, savoir mineur (+2), esquivé instinctive, *détection des pensées* (2/jour), instinct du doppelgänger, piège mental (ébloui)

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +4, Vol +8 ; +2 contre les effets de sommeil et de charme

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 18

Compétences : Bluff (11) +19, Connaissances (folklore local) (5) +9, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +9, Contrefaçon (9) +13, Crochetage (4) +9, Déguisement (11) +25 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (9) +17, Détection (7) +9, Diplomatie +10, Discrétion (9) +17 (+2 avec le nécessaire), Escamotage (9) +14, Intimidation +10, Perception auditive (7) +9 (+2 avec le cornet), Psychologie (11) +17, Renseignements (11) +17

Dons : Changeforme accéléré^{RoE}, Emulation raciale^{RoE}, Personnalité imprégnée^{RoE}, Rechargement rapide, Science de la diversion^{CA}

Tricks^{CS} : Assume Quirk, Listen to this, Second impression, Social recovery

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Équipement : *arbalète légère* +1, rapière de maître, dague de maître, *chemise de mailles de mithral* +2 de *mimétisme*, *cape d'elfe*, *bottes d'elfe*, *gilet de résistance* +1, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, *anneau de feuille morte*, *amulette d'armure naturelle* +1, carquois de 40 carreaux, sac à dos d'équipement d'aventurier, cornet d'espion, nécessaire de camouflage, nécessaire de faussaire, outils de crochetage de qualité, sérum de vérité, 30 pp

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -

ESPION SANS VISAGE 9

Changelin^{EU} Roublard^{RoE} 6 / Manipulateur du cabinet^{RoE} 3

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 9d6+9 (43 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu -

Attaque de base/lutte : +6/+5

Attaque : *arbalète légère +1 traqueuse* (+10 distance, 1d8+1/19-20) ; ou *raprière de maître* (+6 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou *dague de maître* (+6 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Attaque à outrance : *arbalète légère +1 traqueuse* (+10/+5 distance, 1d8+1/19-20) ; ou *raprière de maître* (+6/+1 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou *dague de maître* (+6/+1 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+3d6)

Particularités : traits des changelins, linguiste-né, changeforme mineur, intuition sociale, esquive totale, savoir mineur (+2), esquive instinctive, *détection des pensées* (4/jour), instinct du doppelgänger, piège mental (ébloui, distraction)

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +6, Vol +9 ; +2 contre les effets de sommeil et de charme

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 18

Compétences : Bluff (12) +20, Connaissances (folklore local) (5) +9, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +9, Contrefaçon (9) +13, Crochetage (4) +9, Déguisement (12) +26 (+2 pour jouer un rôle), Déplacements silencieux (9) +17, Détection (9) +11, Diplomatie +10, Discrétion (9) +17 (+2 avec le nécessaire), Escamotage (9) +14, Intimidation +10, Perception auditive (9) +11 (+2 avec le cornet), Psychologie (12) +18, Renseignements (12) +18

Dons : Changeforme accéléré^{RoE}, Emulation raciale^{RoE}, Frappe débilante^{CA}, Personnalité imprégnée^{RoE}, Rechargement rapide, Science de la diversion^{CA}

Tricks^{CS} : Assume Quirk, Listen to this, Second impression, Social recovery

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : *arbalète légère +1 traqueuse*, rapière de maître, dague de maître, *chemise de mailles de mithral +2 de mimétisme*, *cape d'elfe*, *bottes d'elfe*, *gilet de résistance +2*, *gantelets de Dextérité +2*, *anneau de protection +1*, *anneau de feuille morte*, *amulette d'armure naturelle +1*, carquois de 40 carreaux, sac à dos d'équipement d'aventurier, cornet d'espion, nécessaire de camouflage, nécessaire de faussaire, outils de crochetage de qualité, sérum de vérité, 40 pp

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -



ESPION SANS VISAGE 10

Changelin^{EU} Roublard^{RoE} 6 / Manipulateur du cabinet^{RoE} 4

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 10d6+10 (47 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu -

Attaque de base/lutte : +7/+6

Attaque : *arbalète légère* +2 *traqueuse* (+12 distance, 1d8+2/19-20) ; ou *raprière de maître* (+7 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou *dague de maître* (+7 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Attaque à outrance : *arbalète légère* +2 *traqueuse* (+12/+7 distance, 1d8+2/19-20) ; ou *raprière de maître* (+7/+2 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou *dague de maître* (+7/+2 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+3d6)

Particularités : traits des changelins, linguiste-né, changeforme mineur, intuition sociale, esquive totale, savoir mineur (+2), esquive instinctive, *détection des pensées* (4/jour), instinct du doppelgänger, piège mental (ébloui, distraction, confus)

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +6, Vol +10 ; +2 contre les effets de sommeil et de charme

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 18

Compétences : Bluff (13) +21, Connaissances (folklore local) (5) +9, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +9, Contrefaçon (9) +13, Crochetage (4) +9, Déguisement (13) +27 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (9) +17, Détection (10) +12, Diplomatie +10, Discrétion (9) +17 (+2 avec le nécessaire), Escamotage (9) +14, Intimidation +10, Perception auditive (10) +12 (+2 avec le cornet), Psychologie (13) +19, Renseignements (13) +19

Dons : Changeforme accéléré^{RoE}, Emulation raciale^{RoE}, Frappe débilite^{CA}, Personnalité imprégnée^{RoE}, Rechargement rapide, Science de la diversion^{CA}, Visage perturbant^{RoE}

Tricks^{CS} : Assume Quirk, Listen to this, Point it out, Second impression, Social recovery

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Équipement : *arbalète légère* +2 *traqueuse*, raprière de maître, dague de maître, *chemise de mailles de mithral* +2 de *mimétisme*, *cape d'elfe*, *bottes d'elfe*, *gilet de résistance* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, *anneau de feuille morte*, *amulette d'armure naturelle* +1, carquois de 40 carreaux, sac à dos d'équipement d'aventurier, cornet d'espion, nécessaire de camouflage, nécessaire de faussaire, outils de crochetage de qualité, sérum de vérité, *potion de rapidité*, *potion de vol*, *potion d'état gazeux*, *potion de vision dans le noir*, *potion de splendeur de l'aigle*, *potion de grâce féline*, 40 pp

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -