

Fiche de Egill Sölfarssön

(*) Valeurs modifiées par la rage de berserker

-----Le corps et l'âme-----



Race:	Humain Illuskien	Classe et niveau:	Barbare 1 / Rôdeur 1
Alignement:	Chaotique Neutre	Divinité tutélaire:	L'Arbre fantôme (Uthgar)
Région natale:	Tribus Uthgardt	Guilde:	Gardiens Sylvestres
NGE:	2	Expérience:	-

Cat. de taille:	M	Age:	19 ans	Taille:	1 m 95	Poids:	98 kg
Yeux:	Verts	Peau:	Blanche	Cheveux:	Blonds	Sexe:	M

-----Caractéristiques et sauvegardes-----

Caractéristique	Valeur	Modif.
Force	18(22)	+4 (+6)
Dextérité	14	+2
Constitution	16(20)	+3 (+5)
Intelligence	8	-1
Sagesse	12	+1
Charisme	10	0

Vitesse au sol:	De base	En charge
	12 m	12 m

Points de vie	Actuels	Dégâts non-létaux
26 (30)	22	-

Jets de sauvegarde	Total	Bonus de base	Modif. de carac.	Modif. magique	Modif. divers	Modif. temporaire
Réflexes (Dex)	+4	+0 / +2	+2	-	-	-
Vigueur (Con)	+7	+2 / +2	+3	-	-	-
Volonté (Sag)	+1 (+3)	0	+1	-	-	- (+2)

Modificateurs conditionnels:

-----Particularités et aptitudes-----

Particularités raciales:

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.
- 1 don supplémentaire au niveau 1.
- 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau additionnel.
- Langues parlées. D'office : commun. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir la compétence Langue.
- Classe de prédilection Spécial. La classe la plus élevée d'un humain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Aptitudes de classe: Barbare

- Armes et armures. Le barbare est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.
- Déplacement accéléré (Ext). La vitesse de déplacement au sol d'un barbare est supérieure de +3 mètres à la norme de sa race. Ce bonus ne s'applique que s'il ne porte pas d'armure lourde ou de charge lourde. On applique le bonus avant les modificateurs dus à une armure ou une charge importante. Par exemple, un barbare humain a une vitesse de déplacement de 12 mètres, au lieu de 9 mètres, s'il ne porte pas d'armure ou une armure légère. S'il porte une armure intermédiaire, sa vitesse passe à 9 mètres. Un barbare halfelin a une vitesse de 9 mètres, au lieu de 6 mètres, lorsqu'il ne porte pas d'armure ou une armure légère. Lorsqu'il porte une armure intermédiaire (ou qu'il porte une charge intermédiaire), sa vitesse passe à 6 mètres.
- Illettrisme. Les barbares sont les seuls aventuriers qui ne sachent pas automatiquement lire et écrire. Ils peuvent dépenser 2 points de compétence pour apprendre d'un coup à lire et écrire toutes les langues qu'ils parlent. Un barbare qui prend un niveau dans une autre classe apprend en même temps à lire. Un personnage d'une autre classe ne devient

pas illettré s'il prend un niveau de barbare.

• Rage de berserker (Ext). Un barbare peut entrer dans une rage destructrice un certain nombre de fois par jour. Dans cet état, il devient incroyablement plus fort et plus résistant, mais son mépris du danger l'empêche de se défendre efficacement. Il gagne temporairement un bonus de +4 en Force, un bonus de +4 en Constitution ainsi qu'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, mais subit dans le même temps un malus de -2 à la classe d'armure.

Cette augmentation de Constitution lui confère 2 points de vie supplémentaires par niveau global, mais ces points de vie disparaissent immédiatement lorsque sa valeur de Constitution retombe à son niveau normal (ils ne disparaissent pas en premier, contrairement aux points de vie temporaires). Au cours de sa rage, un barbare est incapable d'utiliser les compétences associées à la Dextérité, l'Intelligence ou le Charisme (à l'exception d'Équilibre, Équitation, Évasion et Intimidation), la compétence Concentration ou les aptitudes exigeant un minimum de patience ou de concentration, ainsi que lancer des sorts ou activer des objets magiques à mot de commande, à potentiel magique (comme les baguettes) ou à fin d'incantation (comme les parchemins). Il peut se servir de tous ses dons, à l'exception d'Expertise du combat et des dons de création d'objets ou de métamagie.

Une crise de rage dure 3 rounds + modificateur de Constitution (c'est la valeur augmentée de 4 points qui est prise en compte pour ce calcul). S'il le souhaite, le personnage peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le barbare perd les modificateurs de la rage et devient fatigué (malus de -2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre (à moins qu'il ait atteint le niveau 17, auquel cas ce handicap ne le concerne plus).

Un barbare ne peut devenir enragé qu'une fois par rencontre. Au niveau 1, il peut utiliser sa rage de berserker une fois par jour. Au niveau 4 et pour chaque 4 niveaux après cela, il gagne une utilisation quotidienne supplémentaire (jusqu'à un maximum de 6 fois par jour au niveau 20). La transformation ne demande aucune action, mais le personnage ne peut s'y livrer que durant son tour de jeu, pas en réponse à l'action d'un autre. Il lui est par exemple impossible d'entrer dans une rage folle pour bénéficier des points de vie supplémentaires lorsqu'il reçoit une blessure (pour que les pv additionnels lui soient utiles, il lui faut anticiper le risque et faire appel à son aptitude avant que l'adversaire ne frappe).

Aptitudes de classe: Rôdeur

• Armes et armures. Le rôdeur est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est formé au port des armures légères.

• Empathie sauvage (Ext). Un rôdeur peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal (comme un ours ou un varan). Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau du rôdeur + le modificateur de Charisme du rôdeur. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour utiliser d'empathie sauvage, le rôdeur et l'animal doivent être en mesure de se voir et de l'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide. Cette aptitude peut aussi servir à un rôdeur pour influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2 (comme un basilic ou un girallon), avec cependant un malus de -4 sur son test.

• Ennemis jurés (Ext) : Géants. Au niveau 1, le rôdeur choisit un type de créatures de la Table : ennemis jurés du rôdeur. Pour avoir longuement étudié ses ennemis jurés et pour s'être exercé encore et encore aux techniques permettant de les vaincre, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il les utilise contre des créatures de ce type. Il bénéficie également d'un bonus de +2 sur les jets de dégâts d'armes contre ces créatures.

Au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite (c'est-à-dire aux niveaux 10, 15 et 20), le rôdeur peut choisir un nouvel ennemi juré sur la Table : ennemis jurés du rôdeur. De plus, il peut augmenter de +2 le bonus dont il bénéficie contre l'un de ses ennemis jurés (y compris celui qu'il vient de choisir s'il le désire). Par exemple, un rôdeur de niveau 5 a deux ennemis jurés, un contre lequel il a un bonus de +4 sur les tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie et les jets de dégâts d'arme et un autre pour lequel le bonus n'est que de +2. Au niveau 10, le même rôdeur a trois ennemis jurés et il peut augmenter son bonus contre l'un d'eux de +2. Ses bonus seront alors soit de +4, +4 et +2, soit de +6, +2 et +2.

Lorsqu'un rôdeur choisit les Extérieurs ou les humanoïdes comme ennemi juré, il doit aussi choisir un sous-type associé, comme l'indique la table. Si une créature appartient à deux sous-types d'ennemi juré (par exemple, les démons sont à la fois du sous-type Chaos et Mal), les bonus ne se cumulent pas, le rôdeur ne profite que du plus élevé des deux.

• Pistage. Le rôdeur reçoit gratuitement le don Pistage en tant que don supplémentaire.

-----Compétences et dons-----

Nombre de points de compétence au niveau 1 : $(4 - 1(\text{modif. D'Int})) \times 4 + 4(\text{racial}) = 16$

Nombre de points de compétence par niveau :

Barbare: $4 - 1(\text{modif d'Int}) + 1(\text{racial}) = 4$

Rôdeur: $6 - 1(\text{modif d'Int}) + 1(\text{racial}) = 6$

cc	Compétence	Modif. de comp.	Degré de maîtrise	Modif. de carac.	Modif. raciaux	Pénalité d'armure et charge	Modif. divers	Carac. associée
	Acrobaties							Dex
	Art de la magie							Int

br	Artisanat (fabrication d'armes)*	+3	4	-1				Int
br	Artisanat*	-1		-1				Int
	Bluff*	-1		-1				Cha
r	Concentration*	+3		+3				Con
	Connaissances							Int
r	Connaissances (Exploration souterraine)	-1		-1				Int
r	Connaissances (Géographie)	-1		-1				Int
r	Connaissances (Nature)	+2	3	-1				Int
	Contrefaçon*	-1		-1				Int
	Crochetage de serrures							Dex
	Décryptage							Int
	Déguisement*	0		0				Cha
r	Déplacement silencieux*	+3		+2			+1 (Cath'ali)	Dex
	Désamorçage / Sabotage							Int
r	Détection*	+2	1	+1				Sag
	Diplomatie*	0		0				Cha
r	Discrétion*	+2		+2			+1 (Alassèa si portée)	Dex
br	Dressage	0		0				Cha
	Équilibre*	+3		+2			+1 (Cath'ali)	Dex
br	Équitation*	+2		+2				Dex
br	Escalade*	+6	1	+4			+1 (Cath'ali)	For
	Escamotage							Dex
	Estimation*	-1		-1				Int
	Évasion*	+2		+2				Dex
r	Fouille*	0	1	-1				Int
b	Intimidation*	+4	4	0				Cha
	Langues		1					-
r	Maîtrise des cordes*	+2		+2				Dex
br	Natation*	+5	1	+4				For
br	Perception auditive*	+3	2	+1				Sag
r	Premiers secours*	+1		+1				Sag
r	Profession	+1		+1				Sag
	Psychologie*	+1		+1				Sag
	Renseignements*	0		0				Cha
	Représentation *	0		0				Cha
br	Saut*	+4		+4				For
br	Survie*	+5	4	+1				Sag
	Utilisation d'obj. magiques							Cha

Cc = compétence de classe

* = compétence innée

Langues parlées					
principale	raciale(s)	régionale(s)	bonus d'Int	comp. Langues	diverse(s)
Commun	-	Illuskan	-1	+1	-

Dons:

• Grande Poigne [général] *Codex Martial*

Condition. Bonus de base à l'attaque +1.

Avantage. Le personnage est capable d'utiliser une arme de corps à corps (autre qu'une arme double) d'une catégorie de taille supérieure à la sienne avec un malus de -2 sur les jets d'attaque sans changer la catégorie de l'arme (légère, une main ou deux mains). Il doit porter cette arme avec sa main directrice (ou à deux mains).

Normal. Il est possible d'utiliser une arme légère ou à une main d'une catégorie de taille supérieure à la sienne avec un malus de -2, mais elle devient respectivement une arme à une main ou une arme à deux mains.

• Rages supplémentaires [général] *Codex Martial*

Condition. Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie.

Avantage. Le personnage dispose de deux utilisations quotidiennes supplémentaires de son pouvoir de rage de berserker (ou de frénésie.)

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

• Pistage [général]

<http://www.regles-donjons-dragons.com/Page323.html#Topic257>

-----Combat-----

Initiative:	Modif.	Modif. de Dex	Modif. divers
	2	2	-

	CA	CA au dépourvu	CA de contact
Total	17 (15)	15 (13)	12 (10)
Modif. de Dex	+2	-	+2
Bonus d'armure	+3	+3	-
Bonus de bouclier	+2	+2	-
Bonus d'esquive	-	-	-
Modif. de parade	-	-	-
Modif. de taille	-	-	-
Modif. divers	- (-2)	- (-2)	- (-2)

Résistance à la magie: -

Réduction des dégâts: -

Protections	Type	Bonus à la CA	Dex max.	Pénalité aux jets	Échec aux sorts	Vitesse	Poids	Spécial
Armure de cuir cloutée de maître	Léger	+3	+5	0	15%	9 m	10 kg	-
Écu en bois	-	+2	-	-2	15%	9 m	5 kg	-

Bonus	Total	Bonus de base	Mod. De carac.	Mod. De taille	Mod. divers
-------	-------	---------------	----------------	----------------	-------------

d'attaque		à l'attaque			
De mêlée	+6 (+8)	+2	+4 (+6)	-	-
A distance	+4	+2	+2	-	-
De lutte	+6 (+8)	+2	+4 (+6)	-	-

Armes	Bonus à l'attaque	Dégâts	Critique	Type	Poids	Spécial
Attaque à mains nues	+6 (+8)	1d3 +4 (+6)	x2	C	-	Dégâts non-létaux
Dague	+6 (+8)	1d4 +4 (+6)	19/20 x2	P ou T	0,5 kg	-
Marteau de guerre	+4 (+6)	2d6 +4 (+6)	x3	C	5 kg	Arme de taille G
Arc court	5	1d6	x3	P	1 kg	Flèches de maître / Portée 18 m

-----Inventaire-----

Objet	Quantité	Poids (kg)	Localisation
Bracelets de peau			Poignets
Braies			Jambe
Cath'ali	Une paire	0,5	Pieds
Symbole sacré en bois			Cou
Loup argenté			Cou
Armure de cuir cloutée de maître		10	Corps
Écu en bois		5	Dos
Marteau de guerre de taille G		5	Côté droit
Arc court		1	Dos
Carquois de Thuldaë		0,5	Dos
Flèches de maître	20	1,5	Carquois
Bandoulière (8 emplacements)		0,25	Corps
Pierre à aiguiser		0,5	Bandoulière 1
Bandage (1 m)	2		Bandoulière 2
Briquet à amadou			Bandoulière 3
Dague		0,5	Bandoulière 4
Onguent de soins		0,1	Bandoulière 5
Havresac		0,25	Côté gauche
Bottes de peau	Une paire	0,5	Havresac
Alassëa		0,5	Havresac
Paillasse		2,5	Havresac
Chope en terre cuite		0,5	Havresac
Corde en soie		2,5	Havresac
Outre		2	Havresac
Torche	3	1,5	Havresac
Marteau		1	Havresac
Outils d'artisan		2,5	Havresac
Flasque d'huile			Havresac
Ration de survie	2	1	Havresac
Tente		10	Havresac
Bourse en cuir			Havresac
Richesse		0,33	Bourse
	Total	49,93	

PP	PO	PA	PC	Poids
1	5	6	9	0,33

Poids transportable (kg)					
Maximum (à bout de bras)	Soulevé (2xMax)	Traîné (5xMax)	Charge légère	Charge intermédiaire	Charge lourde
150	300	750	50	100	150
Poids transporté			Encombrement		
Avec sac(s)		Sans sac(s)	Avec sac(s)		Sans sac(s)
49,93		25,68	Léger		Léger

Encombrement intermédiaire: Bonus de Dex: +3, Malus d'armure: -3, Vitesse diminuée, Course x4

Encombrement lourd: Bonus de Dex: +1, Malus d'armure: -6, Vitesse diminuée, Course x3

-----Background-----

Description physique

Egill peut impressionner. Sa très forte carrure et ses larges mains lui permettent d'utiliser son lourd marteau dont il ne se sépare jamais, toujours habilement retenu à son côté droit par une solide lanière de cuir de sanglier. Son torse, recouvert d'une armure de cuir cloutée, laisse par endroit apparaître des tatouages divers en forme d'entrelacs ou de bêtes aggripeuses se dévorant l'une l'autre. Ces tatouages remontent jusqu'à son visage à la pilosité développée pour venir encadrer ses yeux d'un vert feuillet profond. Le barbare ne possède pour seuls vêtements, outre son armure, que des braies brunes ainsi que des bottes et bracelets de peau d'ours. Ses bras musclés ne sont ainsi pas gênés par quelque vêtement importun. Un bouclier de bois pend dans son dos, accroché à une bandoulière de cuir. Le seul ornement de l'uthgardt est son symbole sacré représentant l'Arbre-Fantôme, avatar du puissant fils de Tempus, offert par sa sœur avant son départ. Depuis son intégration à la Confrérie des Gardiens Sylvestres, il a accroché au même cordon que son symbole sacré celui du Loup argenté.

Description psychologique

L'apprentissage d'Egill, effectué par ses parents, par les barbares uthgardts du Monstre-Tonnerre ainsi que par une errance de quelques mois au sein de la Haute-Forêt a contribué à forger son caractère qui est progressivement devenu aussi fort que le roc. Son sens de l'honneur et du sacrifice, propre à son peuple, prévalent sur ses autres idéaux. Aimant faire partager les préceptes d'Uthgar et ses idées personnelles à ses compagnons ou amis, le jeune barbare reste outre cela relativement silencieux, conscient de ses limites intellectuelles. Seules ses pensées envers sa sœur semblent pouvoir attrister ce colosse.

Suivant le dogme d'Uthgar, Egill a une forte appréhension, voire une certaine haine, envers les lanceurs de sorts profanes qui sont jugés faibles et indignes. A l'opposé, il admire les druides et leur faculté de communier avec la Nature, de ne faire qu'un avec les éléments.

Le marteau d'Egill est le prolongement de son corps, il est pour lui comme la Foudre de Talos qui relie les âmes au monde ; il est une partie de son propre lien avec le sacré, forgé avec le sang même de Toril sur le lieu de la mort terrestre de son dieu.

Background

Egill Sölfarsson vit le jour avec sa sœur Sigyn Sölfarssdóttir en 1353, Année de l'Arche, au sein du campement des uthgardts de la tribu de l'Arbre Fantôme, sise à proximité de Grand-Père

Arbre dans la Haute-Forêt. Son père était Sölfar Ragnarsson le Tueur des Bêtes, l'un des gardes rituels du chêne magique ; il se chargea de l'éducation et de l'enseignement martial et spirituel de ses enfants en compagnie de leur mère Sif Givrebise. Ils apprirent grâce à cet enseignement les valeurs propres à leur peuple ainsi qu'au fils de Tempus. L'on insista également sur l'importance du tout-puissant Destin, responsable de toute chose, et sur l'omniprésence de la Nature à travers la terre, les roches, les animaux, les végétaux et, par dessus tout, le majestueux Grand-Père Arbre dont la tribu s'était nommée protectrice.

C'est ainsi sous le regard vigilant du vieillard végétal qu'Egill grandissait, maîtrisant tour à tour chacune des compétences physiques et spirituelles propres à un futur protecteur de la tribu et serviteur d'Uthgar alors que les saisons s'enchaînaient, apportant maturité et force au jeune illuskien. A ses côtés s'épanouissait sa sœur, destinée au chamanisme.

Sigyn resplendissait, offrant à la tribu la douce fraîcheur des matins d'hiver. Chaque printemps la rendait plus belle, chaque hiver la renforçait. Egill l'aimait plus que tout. Plus qu'il n'aurait dû se le permettre... La présence ainsi que la complicité de sa sœur depuis son enfance avait en effet peu à peu mué la tendresse fraternelle en une forme d'amour qui n'avait pas lieu d'être entre un frère et une sœur. La prise de conscience de ce sentiment difficilement refoulé perturba le jeune homme, le blessant profondément et l'empêchant d'achever correctement son initiation guerrière et sociale. Doté d'un caractère encore trop faible, il préféra fuir...

N'osant se confier à personne, il prétexta auprès des siens un désir d'aller en pèlerinage sur le Tumulus de Morgur, site de la mort d'Uthgar. Egill en profita pour effectuer une errance au sein de la Haute-Forêt, dans une solitude propice à la réflexion et à l'apaisement des blessures. Il passa donc de nombreuses chevauchées seul au sein de la nature, méditant et cherchant à la fois la force de contrôler ses émotions et la rédemption auprès d'Uthgar de ce sentiment qu'il jugeait impur.

Son errance le mena peu à peu à sa destination, le tumulus ancestral de la tribu du Monstre-Tonnerre. Il resta alors plusieurs jours à contempler le dernier lieu terrestre que le demi-dieu avait foulé ; le lieu où il avait acquis son royaume par la seule force des armes et où Tempus l'avait récompensé du plus bel honneur qui fut.

La compagnie des uthgardts du Monstre-Tonnerre lui fut bénéfique, il put apprendre avec eux de nouvelles aptitudes ; ce sont eux qui lui enseignèrent à imiter la rage du loup protégeant sa meute et la résistance du roc face aux éléments . Il s'intéressa également parmi eux à l'art de la forge. Il passa alors une semaine à faire naître sous ses doigts une arme qu'il voulait digne de sa force. L'objet pris peu à peu la forme d'un marteau qui ne cessait de grandir, si bien qu'il ressemblât à la fin de sa fabrication à l'arme d'un quelconque géant du givre. Egill sculpta le manche, l'entrelaçant de motifs végétaux et gravant sur sa longueur une inscription runique signifiant à peu de choses près « Ne sacrifie point aux dieux, crois en ta propre force et capacité de chance. »

Ce fut toujours parmi ses confrères du Monstre-Tonnerre que le barbare affirma son caractère et termina son initiation personnelle. Sentant venu le moment de partir, il remercia les illuskiens et embrassa une ultime fois le tumulus sacré.

Son retour fut particulièrement chaleureux. Sigyn était toujours aussi magnifique et son frère l'admira plus que jamais. Il avait acquis depuis leur séparation une plus grande force de caractère ; mais il fut encore une fois contraint de partir, pour une autre raison qui n'était plus la fuite.

Effectivement, Egill ne souhaitait plus se contenter de protéger Grand-Père Arbre, qui n'était en vérité que le symbole de la Nature qu'il fallait défendre dans son ensemble. Ce fut alors Faheniele Eshelle, représentante des elfes des bois au sein de la tribu qui conseilla au jeune barbare de se rendre à Thuldäe, où évoluait la Confrérie des Gardiens Sylvestre, une communauté de protecteurs de la Nature dont la zone d'action était bien supérieure à celle des Arbres-Fantômes.

Egill suivit ce conseil et fit ses adieux à son peuple. Sa sœur lui offrit alors un pendentif de bois représentant un Arbre doté de six branches et trois larges racines dont le tronc s'avéra enroulé d'une mèche de ses cheveux blonds. Ce fut avec des larmes difficilement contenues que l'illuskien quitta les siens et se dirigea vers Thuldäe, se promettant de ne plus pleurer jusqu'à ce qu'il revoie sa bien-aimée sœur.