

Fiche de personnage de Jenurax			
Race	Nain d'écu		
Age	59 ans		
Taille	1.31m		
Poids	98 kg	Avatar	
Niveau	1		
Expérience	0		
Classe	Prêtre		
Alignement	(neutre bon) (0/0)	Réputation	0
Santé mentale	Départ : 80 / Effectif : 80		« La magie existe pour qu'on la grave à même la pierre »
Divinité	Marthammor Duin domaine : voyage et nains		
Guilde	aucune		
Force	16 (+3)	Intelligence	12 (+1)
Dextérité	12 (+1)	Sagesse	16 (±3)
Constitution	16 (+3)	Charisme	8 (-1)
Compétences	Nombre de points de compétence au niveau 1 = 12 Nombre de points de compétence par niveau = 3		
Dons	<ul style="list-style-type: none"> • Artisanat : 0(Degré) +0 (+modif. INT) = +0 • Concentration : 4 (Degré) +3 (modif. CON) = +7 • Connaissances (histoire) : 0 (Degré) +0 (modif. INT) = +0 • Connaissances (mystère) : 0 (Degré) +0 (modif. INT) = +0 • Connaissances (plans) : 4 (Degré) +1 (modif. INT) = +5 • Connaissances (religion) : 0 (Degré) +0 (modif. INT) = +0 • Diplomatie : 0 (Degré) -1 (modif. CHA) = -1 • Premiers secours : 4 (Degré) +3 (modif. SAG) = +7 • Profession : 0 (Degré) +0 (modif. SAG) = +0 • Maniement des armes de guerre • • • 		
Langues	Nain, commun, terreux • +2 en Constitution, -2 en Charisme.		
Caractéristiques Raciales	<ul style="list-style-type: none"> • Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les nains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille. • Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 mètres. De plus, ils peuvent se déplacer à cette vitesse même lorsqu'ils portent une armure intermédiaire ou lourde, ou une charge intermédiaire ou lourde (contrairement aux autres créatures, dont la vitesse est réduite dans cette situation). • Vision dans le noir. Les nains voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc) mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière. • Connaissance de la pierre. Cette faculté leur confère un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle. Un nain approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas. • Armes familiales. Les nains peuvent considérer la hache de guerre naine et l'urgrosh nain comme des armes de guerre plutôt que comme des armes exotiques. • Stabilité. Les nains sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bouculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol (et pas en train de grimper, de voler ou sur une monture). • Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison et contre tous les sorts et pouvoirs magiques. • Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques (y compris les demi-orques) et les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours). • Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant. Notez que lorsque le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA (par exemple, quand il est pris au dépourvu), il perd également ce bonus d'esquive. • Bonus racial de +2 aux tests d'Estimation et d'Artisanat liés aux objets métalliques ou en pierre. • Langues. D'office : Nain et Langue de la Région natale. Supplémentaires : commun et selon région d'origine. • Classe de prédilection : Guerrier. 		
Caractéristiques de Classe	<ul style="list-style-type: none"> • Armes et armures. Le prêtre est formé au maniement des armes courantes ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes). <p>Un prêtre qui choisit le domaine de la Guerre reçoit gratuitement le don Arme de guerre nécessaire si l'arme appartient à cette catégorie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aura (Ext). Un prêtre d'un dieu bon, chaotique, loyal ou mauvais génère une puissante aura correspondant à l'alignement de son dieu (pour plus de détails voir le sort <i>détection du Mal</i>). Les prêtres qui ne vénèrent pas un dieu spécifique, mais choisissent le domaine du Bien, du Chaos, de la Loi ou du Mal possèdent une aura similaire de l'alignement correspondant. • Sorts. Un prêtre peut lancer des sorts divins (du même type que ceux des druides, paladins et rôdeurs) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Cependant, son alignement peut l'empêcher de lancer certains sorts opposés à sa morale ou à son éthique, voir la section Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal, ci-dessous. Un prêtre doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (voir plus loin). <p>La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de prêtre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dieux, domaines et sorts de domaines. Le dieu du prêtre a une influence sur son alignement, les sorts qu'il peut lancer, ses valeurs et la manière dont les autres le perçoivent. Un prêtre peut choisir deux domaines dans la liste proposée. Vous ne pouvez choisir un domaine associé à un alignement (Bien, Chaos, Loi et Mal) que s'il correspond à l'un des aspects de l'alignement de votre personnage. Chaque domaine propose un pouvoir accordé, ainsi qu'un sort par niveau à partir du 1^{er}. Le prêtre a systématiquement droit aux pouvoirs accordés par les deux domaines choisis. Dans le même temps, il peut, chaque jour, préparer un sort de domaine par niveau (sur les deux qui lui sont offerts). Si un sort de domaine n'apparaît pas sur la liste générale des sorts de prêtres, le personnage ne peut le préparer qu'en tant que sort de domaine. • Incantation spontanée. Un prêtre bon (ou un prêtre neutre servant un dieu d'alignement bon) peut canaliser l'énergie réservée pour un sort afin de la transformer spontanément en un sort de guérison qu'il n'avait pas préparé à l'avance. Pour ce faire, il lui suffit de " sacrifier " l'un des sorts qu'il a préparés (et qui ne soit pas un sort de domaine) pour pouvoir lancer à la place un sort de <i>soins</i> de niveau égal ou inférieur. On appelle sort de <i>soins</i> tout sort ayant " <i>soins</i> " dans son intitulé. Par exemple, un prêtre bon ayant préparé <i>injonction</i> (sort du 1^{er} niveau) peut choisir de le remplacer spontanément par <i>soins légers</i> (également du 1^{er} niveau). Les prêtres des dieux bons sont tellement habitués à manipuler l'énergie positive que cette pratique ne leur demande aucun effort particulier. <p>En revanche, un prêtre mauvais (ou un prêtre neutre fidèle à un dieu maléfique) ne peut convertir ses sorts en sorts de <i>soins</i>, mais peut obtenir des sorts de <i>blesure</i> (c'est-à-dire tout sort ayant " <i>blesure</i> " dans son intitulé). Cela s'explique par le fait que ces prêtres sont extrêmement doués pour canaliser l'énergie négative.</p> <p>Un prêtre qui n'est ni bon ni mauvais et dont le dieu n'est lui aussi ni bon ni mauvais peut choisir de transformer ses sorts en sorts de <i>soins</i> ou de <i>blesure</i> (au choix du joueur), selon que le personnage se sent plus apte à canaliser l'énergie positive ou négative. Ce choix doit être fait en début de carrière, et il est irrévocable. C'est également cette décision qui détermine si le prêtre sera capable de repousser les morts-vivants ou de les intimider (voir ci-dessous).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal. Un prêtre ne peut pas lancer de sort associé à un alignement opposé au sien ou à celui de son dieu (s'il en sert un). Par exemple, un prêtre bon (ou un prêtre neutre servant un dieu bon) ne peut pas jeter de sort du Mal. L'alignement d'un sort est indiqué par les registres Bien, Chaos, Loi et Mal dans son descriptif. • Renvoi ou intimidation des morts-vivants (Sur). Un prêtre, quel que soit son alignement, a le pouvoir d'affecter les morts-vivants tels que les squelettes, zombies, fantômes et autres vampires en canalisant le pouvoir de la foi à travers son symbole sacré (ou impie). <p>Un prêtre bon (ou un prêtre neutre vénérant un dieu bon) a la faculté de repousser et de détruire les morts-vivants. Un prêtre mauvais (ou un prêtre neutre servant un dieu mauvais) peut au contraire intimider et contrôler les morts-vivants, en les forçant à s'incliner devant son pouvoir. Le prêtre neutre d'un dieu neutre doit choisir s'il affecte les morts-vivants comme un prêtre bon ou comme un prêtre mauvais. Ce choix est irrévocable et détermine également si le prêtre peut spontanément ses sorts en sorts de <i>soins</i> ou de <i>blesure</i> (voir ci-dessous).</p> <p>Chaque jour, un prêtre peut tenter de repousser ou d'intimider les morts-vivants un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (religion) obtient un bonus de +2 sur les tests de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Langues supplémentaires. La liste des langues supplémentaires que le prêtre peut apprendre en plus de celles que lui autorise sa race comprend l'abyssal, le céleste et l'inférieur. Il s'agit, respectivement, de la langue des Extérieurs d'alignement chaotique mauvais, bon, et loyal mauvais. 		
Jets de Sauvegarde	<ul style="list-style-type: none"> • Vigueur : 2(Base)+3(modif.CON)+0(divers)=+5 • Réflexes : 0(Base)+1(modif.DEX) 0(divers)=+1 • Volonté : 2(Base)+3(modif.SAG) 0(divers)=+5 		
Caractéristiques en Combat	<ul style="list-style-type: none"> • Initiative : 1 (modif.DEX)+(bonus divers) = +1 • BBA : +3 • Jet d'Attaque au corps à corps1 : BBA+3(modif.FOR)+0(bonus divers)+1d20 (marteau de guerre nain, 1D10, critique x3) • Jet d'Attaque au corps à corps2 : BBA+(modif.FOR)+(bonus divers)+1d20 (nom de l'arme, dégâts, critique, portée) • Jet d'Attaque à distance1 : BBA+(modif.DEX)+(bonus divers)+1d20 (nom de l'arme, dégâts, critique, portée) • Jet d'Attaque à distance2 : BBA+(modif.DEX)+(bonus divers)+1d20 (nom de l'arme, dégâts, critique, portée) • Jet d'Attaque à distance3 : BBA+(modif.DEX)+(bonus divers)+1d20 (nom de l'arme, dégâts, critique, portée) • CA : 10 + Pro de l'armure + modificateur de DEX + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issu de classe, de traits raciaux. • Contact : 10 + 1+ éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issu de classe, de traits raciaux. • Pois au dépourvu : 10 +1 (dex) + 5 (armure) + 2 (bouclier)+ éventuel bonus issu de classe, de traits raciaux. • Dés de vie : d8 ; Points de vie : 8+3 		
Sorts	Nombre de sorts par jour : (3/1+1/+1/0/0/0/0/0/0) Sorts mémorisés :6		
Inventaire	<ul style="list-style-type: none"> • Vêtements portés : (Désignation de l'objet, Poids en Kg). Poids total en Kg. • Arme, marteau de guerre nain 3,5Kg. • Armure : Chemise de mailles de mailtre (Bonus de Dex max. : +2; Malus d'armure : -4; VD : 9m; Poids total : 20Kg). • Sac (Poids à vide : 1Kg, Poids actuel : 7Kg). Contenu : couverture épaisse, nécessaire de cuisine, trousse de premier secours (Poids en 6Kg). • Poids : 10 PP, 7 PO, 9 PA, 9 PC . Poids : (nb de pièces x 0,01kg) • Poids transportable : Charge légère jusqu'à 38kg, Charge intermédiaire entre 38Kg et 76,5kg, Charge lourde entre 76,5kg et 115kg. • Poids transporté : 0kg, sans sac : 0kg. • Encombrement : Léger 		
Description physique	<p>Intermédiaire. (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d'armure : -3, VD 6m, Course VDx4) ; Lourd. (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d'armure : -6, VD 6m, Course VDx3)]. Ce nain possède une barbe (non tressée) d'un châtain clair. Ce qui était à la base une tonsure c'est transformé en calvitie si bien qu'il n'a plus un seul cheveu. Il possède une carrure imposante ainsi qu'un bon tour de taille du fait de ses origines nanesques. Il a un visage joufflu entourant deux petits yeux noisette avec quelques éclats verts au centre.</p>		
Description psychologique	Dirkmer est un nain assez ouvert. Du fait de ses voyages constant sur et sous terre, . Il ne rechigne jamais à la tâche et est toujours partant pour découvrir ou visiter quelque chose/quelqu'un qu'il ne connaît pas. Cela ne veut pas dire pour autant qu'il ne sait que boire et parler. Il répand sur son passage le message de son dieu : Marthammor Duin. Il a en horreur ceux qui bafoient la parole de son dieu. C'est un nain fidèle envers ses alliés et sans pitié envers ses ennemis.		
Background	<p>Avant de parler de Dirkmer, je souhaiterais faire avec vous un petit point sur le clan des Runes D'Acier. Ce clan anciennement spécialisé dans la gravure de runes, est aujourd'hui replié dans la cité d'Eauprofonde. Ils se sont reconverties dans la brasserie, la plupart tenant une taverne. Les anciennes valeurs morales de ce clan tombent peu à peu dans l'oubli. Seul quelques nains tiennent à préserver ces valeurs naines si importantes à leurs yeux. Dirkmer fait parti de cette catégorie. Depuis son plus jeune âge, ce nain s'intéresse plus à l'histoire des nains d'écu qu'à la formule secrète de la célèbre bière qui fait la richesse et la « pseudo célébrité » de son clan. La seule chose qui l'intéressait dans la taverne de ses parents était de discuter avec les étrangers venus des quatre coins des royaumes. Il s'entraîna donc très fort au maniement des armes et à avoir une forme physique excellente. Il eu une vrai révélation le jour où à la taverne un prêtre itinérant de Marthammor Duin. Celui-ci fascina tellement le jeune nain que celui ci décida de devenir son élève. Il aussa également longtemps avec son mentor qui lui enseigna la foi envers son dieu mais voyait la pacifié. Ce prêtre pensait que les armes ne réglai pas les problèmes mais les envenimait. A cette époque le jeune nain abandonna la maîtrise des armes pour se consacrer entièrement à sa foi. Au bout d'une décennie d'apprentissage le prêtre et son élève tombèrent sur un groupe d'espion duergars. Le prêtre essaya infructueusement d'enseigner la foi de son dieu à ses nains de l'ombre. Les duergars n'ayant pas été vraiment convaincu par la démonstration du prêtre, ceux-ci en vinrent aux mains. Le Prêtre et son élève furent fait prisonnier par leurs sombres cousins. Ceux après les avoir torturés pour leurs simple plaisir décidèrent de tuer le jeune nain. Son mentor supplia les duergars de le tuer à la place de son élève. Ceux tuèrent le prêtre et rouèrent de coup le jeune nain, le laissant pour mort. L'élève survécut tout de même à ses nombreuses blessures, seulement grâce à la haine qu'il voulait maintenant aux nains gris qui avaient tués son maître. Il continua son travail de prêtre du voyage mais versa ses énergies dans l'entraînement physique et martial. Il implora des nains entières son dieu pour qu'il lui octroie sa vengeance contre les nains gris qui avaient tué le seul nain qui avait vraiment compté pour lui. Un jour alors qu'il voyageait pour repasser par Eauprofonde il fut attiré par des cris provenant d'une clairière proche. Au moment où il entra dans la clairière il vécut l'instant qu'il espérait depuis tant d'années d'errance. Il aurait reconnu ces visages gris entre mille. Il entouna une prière gutturale pour bénéficier des pouvoirs de son dieu. Sentant sa force décuplé il chargea les nains, écrasa de son marteau la tête du premier avant qu'il n'ait pu réagir. Il assomma du même élan un deuxième adversaire avec son bouclier. Restai encore deux adversaires. Un deux essaya de prendre la fuite mais il arrêter par le marteau du prêtre aveuglé par la colère. L'autre nain encore debout en profita pour ramasser ses armes et se mettre en posture de combat. Les deux adversaires se jaugèrent du regard, ils se tournèrent autour, cherchant cherchant le point faible de son adversaire. Le prêtre, emporté par sa fougue chargea le premier, son adversaire esquiva son coup et tenta de le pourfendre de son épée. Le nain d'écu para aisément le coup et continua le assaut. Le nain des profondeurs roula sur le côté pour esquiver le coup. Son adversaire emporté par son élan tomba à genoux. Les nains gris en profita pour essayer de porter un coup fatal à son cousin de la surface. Le malheureux ne put que dévier le coup et recevoir le coup à l'épaule, lui entaillant la chair et imbibant son vêtement de son sang. Les deux adversaires se séparèrent, attendant incertainement une fois face à face. Le jeune prêtre ne fit pas deux fois la même erreurs, il feinta et au lieu de foncer droit sur son adversaire se décala à gauche pour lui porter un coup au flanc. Le craquement caractéristique d'os qui craquent résonna. Son adversaire ayant perdu son souffle le prêtre lui brisa le crâne d'un puissant coup de marteau. Le nain qui était assommé revenait à lui, mais son réflex fut de courte durée, le prêtre se débarrassa définitivement de lui. Une fois sa rage calmée, le prêtre fit attention à un bruit qu'il n'avait pas remarqué : un léger sanglotement. Il se retourna et vit alors une jeune naine les vêtements en lambeaux, visiblement arraché par les nains gris. Ces fumiers des profondeurs avaient essayé de violer cette pauvre jeune naine. Le prêtre se rapprocha de la fille allongé dans l'herbe en lui prononça des paroles douces. Il la prit dans ses bras, lui soigna ces quelques ecchymoses grâce à ses pouvoirs divins et donna les habits d'un nains gris. Il lui demanda ensuite qui elle était et ce qu'elle faisait là. Elle lui expliqua qu'elle s'appelait Gallya et qu'elle était du clan Rune d'acier. Il lui expliqua qu'il s'appelait Dirkmer Rune D'Acier, celui qui était parti d'Eauprofonde il y a longtemps mais qu'il venait rassurer sa famille. Ils repartirent ensemble à la cité et, la jeune naine racontant les exploits de Dirkmer contre les nains gris, les Runes D'Acier festoyèrent en l'honneur du sauvetage et du retour du prêtre parmi eux. Cependant, Dirkmer ne comptait pas rester parmi les siens, à l'apogée de la fête, il expliqua qu'il retournait à la découverte du monde, chasser les créatures qui menaçait cette terre. Il dit à tout qu'il souhaitait réinstaller les anciennes valeurs naines des Rune d'acier. Il les encouragea tous à reprendre la gravure et la maîtrise des runes. Sur ce, il parti en conjurant en conjurant une dernière fois les siens à reprendre le travail pour lequel ils était faits.</p>		
	Dirkmer parcourt aujourd'hui les routes à la découverte des royaumes. Cherchant compagnons des routes et quêtes glorieuses pour aider maintes gens.		