

Aldérac de Lysandre

Race	Humain (Thetyrien , Côte des Épées)			
Age	17 ans			
Taille	1m80			
Poids	62 kg			
Niveau	1			
Expérience	0			Avatar
Classe	Roublard			
Alignement	CB (0/0)	Réputation	0	« Quitte à être pendu, mieux vaut que ce soit pour avoir volé un dragon plutôt qu'un mouton »
Santé mentale	Départ : (5 x Sagesse) / Effectif : (5 x Sagesse)			
Divinité	Lathandre			
Guilde	aucune			
Force	12 (+1)	Intelligence	16 (+3)	
Dextérité	16 (+3)	Sagesse	14 (±2)	
Constitution	12 (+1)	Charisme	12 (+1)	
Compétences	Nombre de points de compétence au niveau 1 : (8+modif. INT)x4 = 44 Nombre de points de compétence par niveau : (8+modif. INT) = 11			
Compétences de classe : (*=innées)				
<ul style="list-style-type: none"> ● Acrobatie : 4(Degré) + 3(modif. DEX) = +7 ● Artisanat (?)* : 0(Degré) + 3(modif. INT) = +3 ● Bluff* : 4(Degré) + 1(modif. CHA) = +5 ● Connaissances (folklore local) : 0(Degré) + 3(modif. INT) = +3 ● Contrefaçon* : 0(Degré) + 3(modif. INT) = +3 ● Crochetage : 4(Degré) + 3(modif. DEX) = +7 ● Décryptage : 0(Degré) + 3(modif. INT) = +3 ● Déguisement* : 3(Degré) + 1(modif. CHA) = +4 ● Déplacement silencieux* : 4(Degré) + 3(modif. DEX) = +7 ● Désamorçage/sabotage : 3(Degré) + 3(modif. INT) = +6 ● Détection* : 2(Degré) + 2(modif. SAG) = +4 ● Diplomatie* : 0(Degré) + 1(modif. CHA) = +1 ● Discrétion* : 4(Degré) + 3(modif. DEX) = +7 ● Equilibre* : 2(Degré) + 3(modif. DEX) = +5 ● Escalade* : 2(Degré) + 1(modif. FOR) = +3 ● Escamotage : 4(Degré) + 3(modif. DEX) = +7 ● Estimation* : 2(Degré) + 3(modif. INT) = +5 ● Evasion* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = +3 ● Fouille* : 4(Degré) + 3(modif. INT) = +7 ● Intimidation* : 2(Degré) + 1(modif. CHA) = +3 ● Maîtrise des cordes* : 4(Degré) + 3(modif. DEX) = +7 ● Natation* : 0(Degré) + 1(modif. FOR) = +1 ● Perception auditive* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = +2 ● Profession (?) : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = +2 ● Psychologie* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = +2 ● Renseignements* : 0(Degré) + 1(modif. CHA) = +1 ● Représentation* : 0(Degré) + 1(modif. CHA) = +1 ● Saut* : 0(Degré) + 1(modif. FOR) = +1 ● Utilisation d'objets magiques : 0(Degré) + 1(modif. CHA) = +1 				

Compétences hors-classe : (*=innées)

- Concentration* : 0(Degré) + 1(modif. CON) = +1
- Equitation* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = +3
- Premier secours* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = +2
- Survie* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = +2
- Discret
- Doigts de Fée

Dons

<p>Langues</p> <p>Caractéristiques Raciales</p>	<p>Commune , Chondathan , halfelin et nain</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • • • • •
<p>Caractéristiques de Classe</p> <p>Jets de Sauvegarde</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Armes et armures. Le roublard est formé au maniement de toutes les armes courantes, ainsi que celui de l'arbalète de poing, l'arc court (normal et composite), l'épée courte, la matraque et la rapière. Il est également formé au port des armures légères mais pas au maniement des boucliers. • Attaque sournoise. Lorsqu'un roublard attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le roublard et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points au niveau 1, et ils augmentent de 1d6 points de plus tous les niveaux impairs. Si le roublard obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés (voir la Table : modificateurs au jet d'attaque, et la Table : modificateurs à la CA, pour avoir la liste des situations de combat où un individu perd son bonus de Dextérité à la CA). <p>Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins ; au-delà, le roublard ne peut pas faire preuve d'une précision suffisante. (Notez qu'il est impossible de prendre en tenaille à l'aide d'une arme à distance.)</p> <p>Pour peu qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à -4 au jet d'attaque), car une telle utilisation est contraire à l'attaque sournoise (qui l'oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).</p> <p>Le roublard ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage ou si grand que le personnage ne peut toucher ses organes vitaux.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recherche des pièges. Seul un roublard peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Les pièges non magiques mais particulièrement complexes ont un DD au moins égal à 20. Quant aux pièges magiques, leur DD est égal à 25 + niveau du sort entrant dans leur conception. <p>De même, seul un roublard peut utiliser la compétence Désamorçage/ sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Là encore, un piège magique a généralement un DD de 25 + niveau du sort entrant dans sa conception.</p> <p>Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vigueur : 0(Base)+1(modif.CON)+0(divers)=+1 • Réflexes : 2(Base)+3(modif.DEX) 0(divers)=+5 • Volonté : 0(Base)+2(modif.SAG) 0(divers)=+2

<p>Caractéristiques en Combat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Initiative : (3)+(bonus divers)= +(3) • BBA : +0 • Jet d'Attaque au corps à corps1 : BBA+(modif.FOR)+(bonus divers)+1d20 (nom de l'arme, dégâts+modif.FOR, critique) • Jet d'Attaque au corps à corps2 : BBA+(modif.FOR)+(bonus divers)+1d20 (nom de l'arme, dégâts+modif.FOR, critique) • Jet d'Attaque à distance1 : BBA+(modif.DEX)+(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) • CA : 10 + Pro de l'armure + modificateur de DEX + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. Contact : 10 + modificateur de DEX + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. Pris au dépourvu : 10 + Pro de l'armure + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. • Dés de vie : d6 ; Points de vie : 6+(modif. CON)
<p>Inventaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vêtements portés : (Désignation de l'objet, Poids en Kg). Poids total en Kg. • Arme, Poids en Kg. • Armure : type ou pièces (Bonus de Dex max. : +0; Malus d'armure : -0; VD : 9m; Poids total : 0Kg). • Sac (Poids à vide : 0Kg, Poids actuel : 0Kg). Contenu : objet (Poids en Kg).
<p>Richesse Charge</p>	<p>Trésor : OPP, OPO, OPA, OPC. Poids : (nb de pièces x 0,01kg)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poids transportable : Charge légère 0kg, Charge intermédiaire entre 0Kg, Charge lourde entre 0Kg. • Poids transporté : 0kg, sans sac : 0kg. • Encombrement : Léger, Intermédiaire ou Lourd
<p>Description physique Description psychologique</p>	<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)].</p>

Les premières années .

Ce fut par un matin de printemps au sein d'un village nommé Lysandre , non loin des Portes de Baldur qu'un couffin fut abandonné sur le parvis du temple de Lathandre . C'est auprès des prêtres qu'Aldérac passa ses premières années , hélas le tempérament de l'enfant n'était guère enclin à l'étude et à la prière . Dès son plus jeune âge Aldérac manifesta un caractère espiègle , prompt à la rêverie et au chahut . A la rigueur des leçons , il préférait les escapades en ville pour y admirer les spectacles de jonglerie ou encore entendre les ballades des ménestrels . Très vite ses tuteurs remarquèrent les prédispositions de l'enfant à faire le mur ou au contraire à s'introduire dans des endroits qui lui étaient pourtant interdit , de même que son talent à chaparder .Ni les remontrances , ni leur rigueur ne semblait affecter l'enfant , et pas un jour ne passait sans qu'Aldérac ne se rende coupable de quelque tour pendable . Pourtant il était loin d'avoir un mauvais fond et même si son passe-temps favori consistait à faire tourner ses tuteurs en bourrique , il était le premier à donner son pain aux mendiants ou à rendre service lorsqu'il en avait l'occasion .

A vrai dire la vie rangée du monastère étouffait l'enfant dont les rêves étaient remplis d'aventures dans des terres lointaines , et dans ses jeux d'enfant il s'imaginait chevalier terrassant des monstres ou encore barde narrant les exploits d'un glorieux compagnon de route . Les prêtres s'apercevaient bien qu'au fil du temps l'enfant devenait de plus en plus morose, priant secrètement Lathandre de lui offrir une chance de sortir de ce carcan, et malgré tous leurs efforts rien ne semblait rendre le sourire à Aldérac . Avec le temps l'enfant sembla se résigner oubliant peu à peu son désir d'aventure devenant même assidu aux leçons si bien qu'aucun prêtre n'aurait pu prédire ce qui allait se passer quelques mois avant qu'il ne doive prêter son premier serment.

Une rencontre qui change tout .

Aldérac était âgé de quatorze ans et il semblait s'être résigné à son sort. Il lui arrivait encore parfois d'aller écouter les ménestrels en ville , rêvant toujours au fil des légendes qu'ils racontaient mais la flamme qui le dévorait s'était éteinte. Aldérac assista à un spectacle de ménestrel sur la grand place quelques mois avant qu'il ne doive prêter son premier serment.. Mais ce jour là ce ne fut ni la musique , ni les chants qui fascinèrent l'adolescent , toute son attention était focalisée sur une jeune danseuse dont les mouvements gracieux provoquèrent une rougeur sur les joues d'Aldérac . A l'âge des premier émois , il venait de tomber sous le charme de cette jouvencelle dont les cheveux roux flamboyants avaient allumé en lui une flamme bien plus dévastatrice que les légendes qui avaient hantées ses rêves d'enfants .

Des lors il ne se passa pas un jour sans que l'adolescent ne se rende au spectacle afin de revoir celle dont l'image ne le quittait plus ,se promettant chaque jour de trouver le courage de se déclarer. Mais rien n'y faisait Aldérac était tellement subjugué qu'il devenait incapable de prononcer un mot en présence de la danseuse . Est ce Lathandre qui décida de donner un petit coup de pouce à l'adolescent ? Aldérac aurait été bien incapable de le dire , pourtant ce jour là le hasard fit bien les choses lorsqu'une bousculade imprévue mit Aldérac sur le chemin de sa dulcinée. Trop surpris pour se rattraper , l'adolescent pourtant d'un naturel agile alla lamentablement s'écraser aux pieds de sa belle . Si la scène ne manquait pas d'un ridicule certain , la suite fut bien pire quand rouge de honte Aldérac bredouilla quelques bribes de mots incompréhensibles en guise d'excuses. Pourtant ce ne fut nullement un air narquois qui orna le visage gracieuse de la danseuse , mais bel et bien un véritable sourire amical face à cet adolescent gêné dont elle avait malgré tout remarqué la présence assidue à chacune de ses représentations . C'est ainsi qu'après l'avoir aidé à se relever la jeune fille lui demanda si il allait bien . Partagé entre l'envie de fuir pour cacher sa honte et le bonheur malgré tout d'avoir enfin pu aborder sa belle , même si la manière de faire avait cruellement manqué de panache , Aldérac s'empressa de rassurer la jeune fille .

C'est dans ces circonstances ô peu glorieuses qu'Aldérac et Aëlwyn Folluchant , car telle était son nom , firent la rencontre qui changea la destinée du jeune humain . Des lors Aldérac n'eut de cesse de revenir aux représentations avec l'espoir secret de courtiser la belle Aëlwyn . Il restait parfois jusqu'à des heures tardives , aidant sa belle à ranger son matériel ou devisant tout simplement avec elle.

D'ailleurs les prêtres ne manquèrent pas de remarquer les fréquentes absences de l'adolescent , comme sa distraction de plus en plus fréquente lors des leçons . Et c'est un soir qu'il rentra au temple après une journée passée aux côtés de sa belle , qu'Aldérac tomba sur un prêtre qui attendait l'adolescent pour avoir des explications sur son changement de comportement, D'abord réticent Aldérac fini par avouer au prélat les sentiments qu'il avait à l'égard de la danseuse . Le prêtre craignit d'abord que cela perturbe le jeune homme , qui était revenu dans le droit chemin , pourtant malgré son inquiétude il ne s'opposa pas à ce qu'il revoie la danseuse . A vrai dire le prêtre était surtout heureux de voir l'adolescent sortir de la morosité dans laquelle il semblait s'être enfermé depuis quelques années..

Et si la cours qu'il lui fit fut bien maladroite , cela n'empêcha pas que les deux adolescents se rapprochaient chaque jour un peu plus . Si bien qu'un matin ce fut non pas Aldérac mais bien Aëlwyn qui prit l'initiative de déposer un baiser sur les lèvres de l'adolescent , qui manqua d'ailleurs de s'évanouir à cause de l'émotion . Sa joie fut de courte durée car c'était avant tout l'imminence du départ qui avait poussé la jeune femme à se déclarer ainsi . La vie des ménestrels est ainsi faite , ils ne restent jamais bien longtemps au même endroit et le moment était venu pour la troupe de repartir sur les routes . Incapable de se résoudre à laisser partir Aëlwyn alors qu'il venait juste de comprendre qu'elle partageait ses sentiments , Aldérac alla voir sans hésiter Aeryn Folluchant , le père de sa belle et accessoirement le chef de la troupe , et le supplia de l'emmener avec eux . D'abord réticent Aeryn céda face aux supplications d'Aldérac .

Le jeune homme ne se sentait pas le cœur de partir sans faire ses adieux à ceux qui l'avaient élevé , aussi quelques heures avant son départ il alla trouver le responsable du temple et lui expliqua

qu'il devait les quitter . Bien qu'il ait regretté que l'adolescent quitte ainsi le clergé de Lathandre , le prêtre était néanmoins heureux qu'Aldérac ait trouvé sa voie . C'est pour cette raison qu'il laissa partir le jeune homme , non sans lui donner sa bénédiction et lui rappeler que Lathandre veillerait toujours sur lui et qu'il devait se souvenir des préceptes qu'il avait appris ici . Si les ménestrels l'acceptèrent il lui a fallu pour autant mériter sa place parmi eux , car ces derniers ne pouvaient pas s'offrir le luxe de nourrir une bouche de plus . C'est ainsi que le jeune garçon commença son apprentissage sous la tutelle d'Aeryn Folluchant dont les talents pour les arts du spectacle n'avaient d'égal que ceux pour la rapine . A ses côtés Aldérac apprit l'art de l'acrobatie mais surtout l'art de faire les poches à un badaud sans se faire remarquer ou de mentir de manière convaincante . Afin de le préparer face aux éventuels coups du sort qui l'attendraient dans cette nouvelle vie , Aeryn enseigna également à son disciple l'art du combat à la dague .Enfin il lui apprit à se déplacer sans se faire remarquer afin que sa formation de voleur soit complète . L'apprentissage ne fut pas une chose aisée car si l'adolescent était d'un naturel agile , ce genre de pratique demande néanmoins du temps pour être acquise . Aeryn était un maître exigeant n'épargnant rien à son disciple , et Aldérac tomba souvent d'épuisement avant que ce dernier ne daigne le laisser se reposer. Heureusement la compagnie d'Aëlwyn suffisait à redonner du baume au cœur à l'adolescent . Aldérac parcouru la Côte des Epées aux côtés de d'Aeryn Folluchant et de sa fille pendant trois années , continuant son apprentissage aux côtés de son mentor . Le jeune se révéla au fil du temps un excellent disciple , sous la houlette d'Aeryn Folluchant et l'adolescent timide s'était peu à peu transformé en un roublard accompli .. Mais hélas il s'était éloigné du jeune homme maladroit qui avait plu à la danseuse , si bien que cette dernière ne reconnaissait plus celui qui l'avait séduite six ans auparavant , ne voyant plus devant elle que l'image de son père en plus jeune .

Ce fut à la fin de son apprentissage qu'Aldérac demanda à Aeryn la main de sa fille ,bien loin de se douter que les sentiments de sa belle s'étiolaient et que ce n'était que parce que son père voyait en lui son successeur qu'elle n'avait pas osé rompre avant. La demande en mariage fut de trop pour la belle qui ne put contenir plus longtemps ce qui la rongea depuis six ans et c'est sans donner d'explications qu'elle rompit .Le choc fut rude pour le jeune roublard qui fut des lors incapable de faire de nouveau confiance à une femme . C'est donc le cœur brisé qu'Aldérac quitta la troupe , malgré les nombreuses tentatives de son mentor pour le retenir .La vie avait soudain perdu son intérêt et le roublard n'aspire désormais qu'à une chose : oublier Aëlwyn et les années passées à ses côtés . C'est ainsi que le jeune voleur continue à parcourir Faerune , vivant de son métier et essayant désespérément de noyer son chagrin dans l'ivresse et dans les bras d'autres femmes . Mais aucune d'entre elles n'a encore réussi à lui faire oublier la belle Aëlwyn .