

Fiche de personnage de Seloc

Race	Halfelin / Pied léger			
Age	22 ans			
Taille / Poids	0.95 m / 15 kg			
Région natale	Luiren			
Niveau	1			
Expérience	0			
Classe	Barde			« Parmi les morts règne l'harmonie du silence/ Et j'entends rogner, dans le creux de l'oreille/ Le bruit que cause l'insomnie des vivants.»
Alignement	Neutre Mauvais (0/0)			
Divinité	Gargauth			
Guilde	Aucune			
Force	08 (-1)	Intelligence	16 (+3)	
Dextérité	14 (+2)	Sagesse	14 (+2)	
Constitution	08 (-1)	Charisme	18 (+4)	
Compétences	<p>Nombre de points de compétence au niveau 1 : $(6+3) \times 4 = 36$ Nombre de points de compétence par niveau : $(6+3) = 09$</p> <p>Compétences de classe : (*=innées) <i>Malus d'armure de 0.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Acrobatie : $3(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +5$ (0 si malus) • Art de la magie : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Artisanat (?)* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Bluff* : $4(\text{Degré}) + 4(\text{modif. CHA}) = +8$ • Concentration* : $4(\text{Degré}) + -1(\text{modif. CON}) = +3$ • Connaissances (architecture et ingénierie) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Connaissances (exploration souterraine) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Connaissances (folklore local de ?) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Connaissances (géographie) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Connaissances (histoire) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Connaissances (mystères) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Connaissances (nature) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Connaissances (noblesse et royauté) : $2(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +5$ • Connaissances (plans) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Connaissances (religion) : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Décryptage : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Déguisement* : $4(\text{Degré}) + 4(\text{modif. CHA}) = +8$ • Déplacement silencieux* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) + 2(\text{Racial}) = +4$ • Diplomatie* : $4(\text{Degré}) + 4(\text{modif. CHA}) = +8$ • Discrétion* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) + 4(\text{Racial}) = +6$ (0 si malus) • Equilibre* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +2$ (0 si malus) • Escalade* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. FOR}) + 2(\text{Racial}) = +2$ (0 si malus) • Escamotage : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +2$ (0 si malus) • Estimation* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +3$ • Evasion* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +2$ (0 si malus) • Langue : $2(\text{Degré}) = +2$ • Natation* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. FOR}) = +0$ (0 si malus) • Perception auditive* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. SAG}) + 2(\text{Racial}) = +4$ • Profession () : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. SAG}) = +2$ • Psychologie* : $3(\text{Degré}) + 2(\text{modif. SAG}) + 2(\text{DON}) = +7$ • Renseignements* : $4(\text{Degré}) + 4(\text{modif. CHA}) + 2(\text{DON}) = +10$ • Représentation* : $2(\text{Degré}) + 4(\text{modif. CHA}) = +6$ • Saut* : $0(\text{Degré}) - 1(\text{FOR}) + 2(\text{Racial}) - 6(\text{Taille P}) = 0$ (0 si malus) 			

	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation d'objets magiques : $0(\text{Degré}) + 4(\text{modif. CHA}) = +4$ <p>Compétences hors-classe : (*=innées) <i>Malus d'armure de 0.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Contrefaçon* : $2(\text{Degré}) + 3(\text{modif. INT}) = +5$ Détection* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. SAG}) = +2$ Equitation* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +2$ Fouille* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2$ Intimidation* : $0(\text{Degré}) + 4(\text{modif. CHA}) = +4$ Maîtrise des cordes* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +2$ Premier secours* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. SAG}) = +2$ Survie* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. SAG}) = +2$
Dons	<ul style="list-style-type: none"> (niv1) Vieux Singe : bonus de +2, Psychologie et Renseignements.

Langues	commun+Halfelin+Elfe+Gnome+Nain+Orque+Gnoll
Caractéristiques Raciales	<ul style="list-style-type: none"> • +2 en Dextérité ; -2 en Force • Petite Taille ; Bonus +1 à la C.A ; Bonus de taille de +1 aux jets d'attaque ; +4 aux tests de discrétion ; Ne peut soulever que 75% du poids porté par les créatures de taille M ; Restreint à l'usage d'armes plus petites • Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 mètres • Bonus Racial de +2 aux test de Déplacement silencieux, Escalade et Saut • Bonus Racial de +1 à tous les jets de sauvegarde • Bonus Morale de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur • Bonus Racial de +1 aux jets d'attaque avec les armes de jet et les frondes • Bonus Racial de +2 aux tests de Perception Auditive
Caractéristiques de Classe	<p>• Armes et armures. Le barde est formé au maniement de toutes les armes courantes et des arcs courts, épées courtes, épées longues, fouets, matraques et rapières, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères.</p> <p>Puisque les composantes gestuelles nécessaires à l'incantation des sorts de barde sont relativement simples, le port d'une armure légère n'entraîne pas de risque d'échec des sorts profanes. Cependant, un barde qui porte une armure intermédiaire ou lourde, ou qui utilise un bouclier, s'expose au risque d'échec habituel pour les sorts à composante gestuelle (qui constituent la majorité des sorts). De plus, cette aptitude ne profite qu'aux sorts de barde. Les sorts d'ensorceleur ou de magicien d'un personnage multiclassé sont affectés normalement par les armures, même légères.</p> <p>• Sorts. Un barde peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des ensorceleurs et des magiciens) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance, à l'inverse des prêtres et des magiciens (voir ci-dessous). Tous les sorts de bardes s'accompagnent d'une composante verbale (qui peut prendre la forme d'une chanson, d'un poème ou d'un air de musique).</p> <p>Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts de barde.</p> <p>• Savoir bardique. Un barde acquiert de nombreuses connaissances au cours de ses voyages et au contact de ses confrères. $1d20 + 1$ (niv barde) + $3(\text{modif INT}) = \mathbf{1d20 + 4}$</p> <p>• Musique de barde. Une fois par jour et par niveau, le barde peut faire appel à ses chants ou poèmes pour produire des effets magiques sur ceux qui l'entourent (généralement lui y compris, s'il le désire).</p> <p>• Contre-chant (Sur). Un barde ayant atteint un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation peut utiliser sa voix ou sa musique pour contrer les sorts à base de son (mais pas ceux dont l'unique aspect sonore est une simple composante verbale). Chaque round que dure son contre-chant, il joue un test de Représentation. Toute créature se trouvant à 9 mètres ou moins de lui (y compris le barde lui-même) peut utiliser le test de Représentation du barde à la place de son propre jet de sauvegarde si elle est prise pour cible par une attaque magique de son ou de langage (comme <i>cacophonie</i> ou <i>injonction</i>). La créature effectue son jet de sauvegarde normalement et prend le plus avantageux des deux résultats. Toute créature qui se trouve à portée du contre-chant et qui subit les effets durables d'une attaque magique de son ou de langage a droit à un nouveau jet de sauvegarde, pour lequel elle ne peut utiliser que le résultat du test de Représentation du barde. Contre-chant est sans effet sur les attaques qui n'autorisent pas de jets de sauvegarde. Le barde peut maintenir un contre-chant pendant 10 rounds.</p> <p>• Fascination (Mag). Avec un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation, le barde peut fasciner une ou plusieurs créatures grâce à sa musique ou sa poésie. Celles-ci doivent le voir et l'entendre, lui prêter attention et se trouver à 27 mètres ou moins de lui,. Le barde doit lui aussi voir sa cible. Un combat proche ou un danger manifeste empêche le fonctionnement de ce pouvoir. Une utilisation de ce pouvoir permet d'affecter une seule créature au niveau un de barde et une créature supplémentaire par trois niveaux de barde au-delà de 1 (soit deux au niveau 4, trois au niveau 7 et ainsi de suite). Pour utiliser son pouvoir de <i>fascination</i>, le barde effectue un test de Représentation dont le résultat sert de DD aux jets de Volonté pour résister à l'effet. Si une cible réussit son jet de sauvegarde, elle n'est pas affectée et, de plus, le barde ne peut pas réessayer de la fasciner avant un délai de 24 heures. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible s'assied, écoute attentivement le chant et ne prend plus aucune autre action tant que le barde continue à jouer et</p>

	<p>à se concentrer (pendant un maximum de 1 round par niveau du barde). Tant qu'elle est fascinée, elle subit un malus de -4 à ses tests de compétence joués de façon réactive, comme Détection et de Perception auditive. Toute menace potentielle (comme l'approche d'un ennemi dans son dos) oblige le barde à un nouveau test de Représentation et autorise la cible à un second jet de sauvegarde. Si la menace est manifeste (comme le fait de lancer un sort, de dégainer son arme, etc.), le charme est automatiquement rompu. <i>Fascination</i> est un effet mental de type enchantement (charme)</p> <p>•<i>Inspiration vaillante (Sur)</i>. Un barde ayant atteint un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation peut utiliser son répertoire musical pour susciter la bravoure chez ses alliés (y compris lui-même), les protéger de la peur et améliorer leurs compétences martiales. Pour en bénéficier, un personnage doit pouvoir entendre le barde chanter. L'effet dure tant que l'allié entend le barde chanter ou jouer de la musique, et pendant 5 rounds par la suite. La bravoure qu'il procure à ses compagnons prend la forme d'un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes. Ces bonus augmentent de +1 au niveau 8 et tous les 6 niveaux de barde suivants (+2 au niveau 8, +3 au niveau 14 et +4 au niveau 20). L'inspiration vaillante est un pouvoir mental.</p>
<p>Jets de Sauvegarde</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vigueur : $0(\text{Base}) - 1(\text{modif. CON}) + 1(\text{Race}) = \mathbf{0}$ • Réflexes : $2(\text{Base}) + 2(\text{modif. DEX}) + 1(\text{race}) = \mathbf{+5}$ • Volonté : $2(\text{Base}) + 2(\text{modif. SAG}) + 1(\text{race}) = \mathbf{+5}$

Caractéristiques en Combat	<ul style="list-style-type: none"> • Initiative : (2) +(bonus divers)= +(2) • BBA : +0 • Jet d'attaque : - Dague : 0 BBA + (-1 Force)+(0)= 1d20 - 1 Dégâts : 1d3+ modif.FOR(-1), 19-20/x2 - Arbalète légère: 0BBA+(2 DEX)+(1 RACIAL)= 1d20+3 Dégâts : 1D6 ,19-20/x2, portée= 24m) • CA :13= 10 + pro armure+ modif DEX (2) + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux (+1). Contact :13= 10 + modif DEX (2) + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux(+1). Pris au dépourvu :11= 10 + pro armure + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux(+1). • Dés de vie : d6 ; Points de vie : 6 -1 = 5
Sorts	<p>Nombre de sorts par jour : (2/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0)</p> <p>Nombre de sorts connus : (4/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0)</p> <p>Sorts connus : Berceuse ; Son imaginaire ; Ouverture Fermeture ; Prestidigitation</p>
Inventaire	<ul style="list-style-type: none"> • Vêtements portés : (Costume d'Artiste).Poids total en 0KG/0PO • Arbalète légère, 1kg/3PP, 5PO • 20 carreaux d'arbalète, 1kg/2PO • Dague, 250g/2PO •Carquois à Carreaux, 0g/0PO • Havresac, 62,5g/1PA <ul style="list-style-type: none"> - Outre de peau vide, 0Kg/1PO - Bourse en cuir, 0Kg/1PC - Rations de survie x2, 250g/1PO - Allume feu, 0Kg/1PO - Fiole d'encre, 0kg/8PO - Plume d'Écriture, 0Kg/1PA - Cire à cacheter, 500g/1PO - Trousse de déguisement, 1Kg/5PP - Feuilles de parchemin, 0Kg/2PO - Habit de noble, 1,25kg/75po - Chaussure de coton, 50g/2PO - Lyre, 375g/5PO - Chevalière 0g/5PO - Flasque d'acide X3, 0kg/24PO - Gants de soie, 12,5g/3PO
	Trésor : 0PP, 42PO, 7PA, 9PC. Poids : (58x 0,01kg) =0,58Kg
Charge	<ul style="list-style-type: none"> • Poids transportable : Charge légère 0kg, Charge intermédiaire entre 0Kg, Charge lourde entre 0Kg. • Poids transporté : 6,330 kg, sans sac : 2,250 kg. • Encombrement : Léger [Intermédiaire. [9,75 - 19,875kg] (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d'armure : -3, VD 6m, Course VDx4) ; Lourd. [19,875-30kg] (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d'armure : -6, VD 6m, Course VDx3)].
Description physique	Parmi toutes les physionomies offertes par la nature, il se découvre chez certaines personnes une telle symétrie dans le visage qu'il devient difficile de les lire. Seloc Grondevoix ne dégage rien d'imposant aux voyageurs qui d'aventure croisent sa route ; d'une taille moyenne pour un Pied-Léger, la couleur sombre de ses cheveux contraste si vivement avec celle de sa peau qu'on le prendrait pour un spectre s'il n'existait, enfouie dans son regard, une étincelle émeraude depuis laquelle semble briller toutes les vertus de l'innocence ; ces yeux verts, pareils à ceux d'un enfant, s'attardent sur les badauds alentours sans jamais paraître indiscrets ou inopportuns. Parfaitement maître de son corps, ce petit bonhomme grimace aux enfants, courtise les femmes, s'encanaille avec les hommes, enfin, façonne son attitude et son discours en fonction des circonstances, modelant son allure pour la rendre agréable à la société qu'il fréquente.

Description psychologique	<p>L'apparence bonhomme de Seloc Grondevoix constitue ce déguisement macabre dont se servent les prédateurs lorsqu'ils s'apprêtent à bondir sur leur proie. Véritable artiste, il donnerait son âme et sa vie pour façonner l'œuvre qui lui permettrait d'accéder à la postérité. Hélas ! Cette inclination, d'ordinaire si positive chez les bardes itinérants, se mélange à une fascination pour le morbide indispensable, selon ses propres critères, à son recueil de sonnets. Fourbe, duplice, parfait menteur et maître du déguisement, il use de subterfuges pour séduire ses victimes, qu'il s'empresse ensuite d'égorger. Hypnotisé par la vue des cadavres, il recherche désespérément la silhouette qui viendrait matérialiser une vision datant de son enfance, apparue un jour de fièvre, auprès de sa mère qui veillait. Conscient de sa faiblesse physique, il préfère éviter le combat, manipulant ses ennemis pour les mettre en confiance. Cette recherche confine chez lui à l'obsession, et il mettra tout en place pour parvenir à ses fins.</p>

Background	<p>Seloc venait de commencer son enseignement lorsque sa mère mourut. C'était une femme douce et affectueuse, mais qui souffrait en secret d'avoir été engrossée par un aventurier itinérant, connu un soir de détresse, dans la taverne du village. Cet écart de conduite devint rapidement le centre d'intérêt de Malnaux. Les rumeurs exagéraient le vice en prétendant que toute la troupe s'était acoquinée de ses charmes, et qu'il était maintenant impossible d'identifier le père de l'enfant. Seloc, néanmoins, grandit préservé des ragots, car si les villageois blâmaient la mère pour sa faute, ils considéraient l'enfant comme une victime, tombée trop lourdement dans l'existence pour parvenir un jour à s'en relever.</p> <p>Très tôt, le garçon développa un talent pour le chant qui lui permit de gagner la sympathie des villageois. On l'incita à travailler à l'auberge. Il contribua à distraire les voyageurs, reçut en paiement une petite pièce symbolique, avec laquelle il courut s'acheter quelques friandises. C'est alors qu'il croisa une petite caravane, cortège atypique dans cette région du monde, mené par un gnome du nom de Copperbelt. Ce dernier, toisant le jeune homme, aperçut dans ce regard émeraude l'étincelle des artistes. Il céda à son instinct et commanda à sa troupe de faire halte. Les deux êtres firent connaissances. Comme Seloc se montrait désireux d'impressionner le vieil homme, il lui fit une démonstration en chantonnant une ballade grivoise dont les paroles lui échappaient. Copperbelt, guère impressionné par la voix, fut néanmoins attendri par l'enfant et promit de revenir lorsqu'il serait en âge, afin qu'il devienne son associé.</p> <p>Évidemment, cette promesse innocente, que Copperbelt n'avait point l'intention de tenir, chamboula les perspectives du gamin, qui jura de travailler quotidiennement en attendant ce grand jour. Pendant plusieurs mois, sa mère le regarda s'exercer, heureuse de distinguer, dans le fruit d'une erreur, l'éclosion d'un poète. Mais l'acharnement du garçon, la fatigue que lui causait cet effort, bref, toute cette énergie dépensée rendit bientôt l'enfant malade. La fièvre s'empara de ce petit morceau chétif, et tandis qu'il s'apprêtait à franchir les portes de l'autre monde, il fut pris d'un délire.</p> <p>De cette vision, Seloc n'en conserva que quelques bribes éparses et incertaines. Le corps d'une femme étendue dans l'eau, le visage blafard, les yeux blancs, dansant sur ce fleuve limpide comme un morceau de bois emporté par le roulement des flots.</p> <p>La convalescence achevée, Seloc supplia sa mère de l'envoyer en tutelle dans la ville voisine, chez un barde auprès duquel il pourrait parfaire ses talents. La femme, déjà prise par une fluxion de poitrine, souhaitait épargner à son fils le visage de sa maladie. Elle consentit à ses exigences, et bientôt l'enfant partit, l'abandonnant là, livrée seule à son agonie. Elle mourut deux mois plus tard, en murmurant le nom de son fils.</p> <p>Mais l'enfant d'autrefois n'existait plus. Seloc avait développé une véritable monomanie. Il recherchait désespérément une nouvelle manière de matérialiser sa vision. Son maître lui enseigna toutes ses connaissances, en vain... Très vite, il dépassa son tuteur, et à seize ans, il partit sans prévenir pour Amn, persuadé que seule une grande ville lui permettrait de satisfaire son ambition. Il s'établit dans un quartier pauvre, trouva un emploi de musicien dans une taverne, et joua tous les soirs une de ses compositions.</p> <p>Un jour, son regard croisa celui d'une vieille dame. C'était une physionomie discrète, voutée et malade. Il crut distinguer dans cette créature moribonde quelque chose d'inhumain et de fascinant. Oh ! Il ne comprenait guère l'hypnose qui s'exerçait sur lui, mais contraint par sa nature, il lui offrit un verre, et commença à faire sa connaissance. Ce n'est que le lendemain qu'il l'invita à venir se promener sur les docks, après son concert, lorsque la lune brillerait de sa lueur d'automne. Multipliant les éloges, la vieille dame consentit à l'accompagner. Le lendemain, elle fut retrouvée morte. La gorge de cette pauvre créature avait été tranchée ; les boyaux, méthodiquement arrachés, reposaient sur le sol à quelques mètres du corps. L'affaire fit grand bruit dans le voisinage, et on se mit un jour à soupçonner le garçon. Seloc se défendit avec une éloquence rare, justifiant son emploi du temps, donnant des détails sur ses</p>
-------------------	---

	occupations de la soirée, et très vite, on le déclara innocent. Depuis, Seloc continue à jouer dans les tavernes de la ville, se saisissant d'une proie lorsque son physique lui rappelle la silhouette de son enfance.
--	---