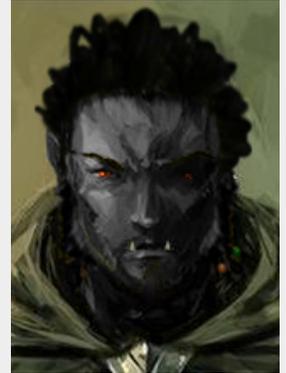


Fiche de personnage de Grunt Gro-Gabarr

Race	Demi-orque	
Age	18 ans	
Taille / Poids	1,94 m / 115 kg	
Région natale	Amn	
Niveau	2	
Expérience	1000	
Classe	Roublard	
Alignement	Chaotique neutre (0/0)	
Divinité	Mask	
Guilde	Aucune	
Force	16 (+3)	Intelligence
Dextérité	15 (+2)	Sagesse
Constitution	12 (+1)	Charisme



« On n'est jamais mieux servi que par les autres. »

10 (+0)
8 (-1)
16 (+3)

Nombre de points de compétence au niveau 1 : (8 + modif. INT) x 4 = 32
Nombre de points de compétence par niveau : 8 + modif. INT = 8

Compétences de classe : (*=innées)

Malus d'armure de 0.

- Acrobaties : 0 (Degré) + 2 (modif. DEX) = **+2** (0 si malus)
- Artisanat* : 0 (Degré) + 0 (modif. INT) = **+0**
- **Bluff* : 5 (Degré) + 3 (modif. CHA) = +8**
- Connaissances (folklore local région natale) : 0 (Degré) + 0 (modif. INT) = **+0**
- Contrefaçon* : 0 (Degré) + 0 (modif. INT) = **+0**
- **Crochetage : 5 (Degré) + 2 (modif. DEX) = +7**
- Décryptage : 0 (Degré) + 0 (modif. INT) = **+0**
- Déguisement* : 4 (Degré) + 3 (modif. CHA) = **+7** (9 (synergie) s'il se sait observé)
- Déplacement silencieux* : 4 (Degré) + 2 (modif. DEX) = **+6** (0 si malus)
- Désamorçage/sabotage : 0 (Degré) + 0 (modif. INT) = **+0**
- Détection* : 0 (Degré) - 1 (modif. SAG) = **-1**
- Diplomatie* : 0 (Degré) + 3 (modif. CHA) = **+2** (synergie) = **+5**
- **Discrétion* : 5 (Degré) + 2 (modif. DEX) = +7** (0 si malus)
- Équilibre* : 0 (Degré) + 2 (modif. DEX) = **+2** (0 si malus)
- Escalade* : 0 (Degré) + 3 (modif. FOR) = **+3** (0 si malus)
- **Escamotage : 2 (Degré) + 2 (modif. DEX) + 2 (synergie) = +6** (0 si malus)
- Estimation* : 0 (Degré) + 0 (modif. INT) = **+0**
- **Évasion* : 1 (Degré) + 2 (modif. DEX) = +3** (0 si malus)
- **Fouille* : 5 (Degré) + 0 (modif. INT) = +5**
- **Intimidation* : 5 (Degré) + 3 (modif. CHA) + 2 (brute) + 2 (synergie) = +12**
- Maîtrise des cordes* : 0 (Degré) + 2 (modif. DEX) = **+2**
- Natation* : 0 (Degré) + 3 (modif. FOR) = **+3** (0 si malus)
- Perception auditive* : 0 (Degré) - 1 (modif. SAG) = **-1**
- Profession : 0 (Degré) - 1 (modif. SAG) = **-1**
- Psychologie* : 0 (Degré) - 1 (modif. SAG) = **-1**
- Renseignements* : 0 (Degré) + 3 (modif. CHA) = **+3**
- Représentation* : 0 (Degré) + 3 (modif. CHA) = **+3**
- Saut* : 0 (Degré) + 3 (modif. FOR) = **+3** (0 si malus)
- Utilisation d'objets magiques : 0 (Degré) + 3 (modif. CHA) = **+3**

Compétences hors-classe : (*=innées)

Malus d'armure de 0.

- Concentration* : 0 (Degré) + 1 (modif. CON) = **+1**
- Equitation* : 0 (Degré) + 2 (modif. DEX) = **+2**
- Premier secours* : 0 (Degré) - 1 (modif. SAG) = **-1**
- **Survie* : 2 (Degré) - 1 (modif. SAG) + 2 (synergie) = +3**
- Brute (niv1) : +2 initiative, +2 intimidation

**Compétences
Dons**

Langues

Commun, orque, chondathan

• +2 FOR

• -2 INT

• -2 CHA

• Taille M

• Vision nocturne 18m (N&B)

• Sang orque

Caractéristiques raciales

• **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 Dex à la CA).

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.)

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).

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.

• **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.

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.

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.

• **Esquive totale.** L'agilité presque surhumaine d'un roublard de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une boule de feu ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un roublard portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de d'esquive totale.

• **Vigueur :** 0 (Base) + 1 (modif. CON) = **+1**

• **Réflexes :** 3 (Base) + 2 (modif. DEX) = **+5**

• **Volonté :** 0 (Base) - 1 (modif. SAG) = **-1**

Caractéristiques de classe**Jets de sauvegarde**

- Initiative : 2 (modif. DEX) + 2 (bonus divers) = **+4 (total)**
- **BBA : +1**
- Jet d'attaque :
- Dague coup-de-poing : **1 (BBA) + 3 (modif. FOR) = 1d20 + 4**
- Dégâts : 1d4 + 3 (modif. FOR), critique x3, test d'escamotage +2

- **Dague coup-de-poing : 1 (BBA) + 3 (modif. FOR) = 1d20 + 4**
- Dégâts : 1d4 + 3 (modif. FOR), critique x3, test d'escamotage +2

- **Arbalète légère : 1 (BBA) + 2 (modif. DEX) = 1d20 + 3**
- Dégâts : 1d8 + 3 (modif. FOR), bonus d'alté +0, critique x2, portée = 24m

- **Fronde : 1 (BBA) + 2 (modif. DEX) = 1d20 + 3**
- Dégâts : 1d4 + 3 (modif. FOR), critique x2, portée = 15m

Attaque sournoise = 1d6

- **CA : 14** = 10 + 2 (Pro de l'armure) + 2 (modificateur de DEX) + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.
- Contact : 12** = 10 + 2 (modificateur de DEX) + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.
- Pris au dépourvu : 12** = 10 + 2 (Pro de l'armure) + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.

Caractéristiques en combat

- **Dés de vie : d6 ; Points de vie : 6 (lvl 1) + 5 (lvl 2) + 1 (modif. CON) = 12**

- Vêtements portés :
- Tenue d'explorateur (0 kg, gratuite car 1^{ère} tenue)
- Ceinturon (0 kg, 1 PO)
- Chaperon (0,1 kg, 3 PC)
- Poids total 0,1 kg / 1PO 3 PC

- Arme, Poids en kg/prix :
- 2 dagues coup-de-poing, 2x 0,5 kg / 2x 2 PO
- **Arbalète légère, 2 kg / 3 PP 5 PO**
- **Carquois + 10 carreaux : 0,5 kg / 1 PO**
- Fronde, 0 kg / 0 PO
- Bourse et 10 billes de fronde (2,5 kg, 1 PA)
- Total des armes : 6 kg / 4 PP 0 PO 1 PA**

- Armure :
- Armure de cuir +2 (Bonus de Dex max. : +6 ; Malus d'armure : -0 ; VD : 9m ; risque d'échec sorts profanes 10 %, Sd2 & Rs10/zone (6, 8, 9, 11 à 15, 17 à 30) ; Poids total : 7,5 kg / 5 PP).

- Sac à dos en cuir bouilli (Poids à vide : 1 kg, **poids total : 19,55 kg**, inclus dans baluchon)
- Contenu sac à dos :

- **Grappin (2 kg, 1 PO)**
- Paillasse (2,5 kg, 1 PA)
- Couverture épaisse (1,5 kg, inclus dans baluchon)
- Lanterne à capote (1 kg, 7 PO)
- Corde de chanvre (5 kg, 1 PO)
- 6x rations de survie (3 kg, 2 PO et 2 incluses dans baluchon)
- Outre pleine (2 L, 2 kg, incluse dans baluchon)
- Savon (0,5 kg, 5 PA)
- Boussole de marin (0,05 kg, 8 PO)
- Outils de cambrioleur qualité supérieure (1 kg, 10 PP)
- Bourse en cuir (- kg, incluse dans baluchon)

- Sacoche de ceinture (taille P, Poids à vide : 0,125 kg, poids total : 0,8675 kg, incluse dans baluchon) :
- 3 morceaux de craie (- kg, inclus dans baluchon)
- Pierre à aiguiser (0,5 kg, incluse dans baluchon)
- 2 m de bandages (- kg, inclus dans baluchon)
- Onguent de soins (0,1 kg, inclus dans baluchon)
- 4 bougies (- kg, incluses dans baluchon)
- Briquet à amadou (- kg, inclus dans baluchon)
- Corne à boire (taille P, 0,0625 kg, incluse dans baluchon)
- Potion de soins légers (0,08 kg, 5 PP)

Inventaire Richesse Charge

- Inclus : Baluchon de base M (4 PO), Baluchon d'aventurier P (1 PP 1 PO 5 PA)
- Trésor : 2 PP, 3 PO, 7 PA, 7 PC. Poids : 0,19 kg (19 pièces x 0,01 kg)**

- Poids transportable : Charge légère jusque 38 kg, Charge intermédiaire entre 38 et 76,5 kg,

Charge lourde entre 76,5 et 115 kg.

• Poids transporté : **34,2175 kg**, sans sac : **14,6675 kg**.

• Encombrement : Léger

[**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)].

De taille moyenne pour un demi-orque, mais tout de même de belle carrure, Grunt a un teint d'un magnifique gris cendré que fait ressortir le jaune chatoyant de ses courtes défenses et l'orangé pétillant de ses iris. Assez velu, il arbore des sortes de favoris décorés de perles de verre coloré, une mâchoire carrée et un nez court « élégamment » retroussé. Il tire une fierté toute particulière de ses longues dreads noires agrémentées d'anneaux de fer et de plumes bleutées, qu'il attache souvent en arrière et dans lesquelles il cache occasionnellement l'une de ses dagues. Sa boucle d'oreille en os de chaton a été polie par le temps et souligne les cicatrices, souvenirs de multiples bagarres de taverne, qui balafrent ses oreilles à peine pointues. Il sourit peu et n'est guère expressif, trouvant toutes ces mimiques trop fatigantes pour ses muscles faciaux.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que la tenue de Grunt n'est pas folichonne. Contrairement à ses accessoires, elle présente une sobriété monotone, destinée à ne guère marquer les esprits : un capuchon noir qu'il rabat sur sa tête quand le besoin s'en fait sentir, une paire d'épaisses bottes de cuir brun, d'un pantalon et d'un ceinturon assortis, d'une chemise noire de toile grossière couverte par une armure de cuir sombre et une veste sans manches... devinez ? Oui, de cuir brun. Il porte également, toujours de la même matière et dans les mêmes coloris, des gants et un manteau arrivant à mi-mollets. Cachées en-dessous, fixées à sa ceinture, se trouvent à droite une dague coup-de-poing (tandis qu'il garde l'autre dans sa botte) et, à gauche, une sacoche. Enfin, sur son dos, un sac... de cuir brun.

Le trait le plus marquant de la personnalité de Grunt est sans nul doute son incommensurable fainéantise, qui n'a d'égale que sa chance impressionnante, la dernière lui permettant bien souvent de s'adonner à la première. Extrêmement opportuniste, il saute donc sur toute possibilité d'argent facile qui se présente, n'hésitant pas à intimider, voire à attaquer quiconque se met entre lui et son but : se constituer un pécule suffisant à pouvoir retrouver une vie d'oisiveté et de paresse. Nonchalant et taciturne le reste du temps, il méprise et n'accorde aucune valeur à la vie d'autrui ni aux règlements en tout genre. Son but ultime est de s'arranger pour n'avoir aucun effort à fournir et, pour ce faire, de récolter le plus facilement possible les fonds nécessaires pour pouvoir déléguer à nouveau les exténuantes tâches quotidiennes. Sa personnalité superficielle et égoïste ne lui a guère valu d'ennuis, pour le moment. Par ailleurs, il a certaines difficultés à saisir le second degré.

Description physique

Description psychologique

Background

Sur la terre d'Amn, dans la ville de Purskul, s'installa un jour une famille de tanneurs, les Lorearthen. Leur migration faisait suite à un événement dramatique ayant touché leur fille aînée, et dont elle refusait catégoriquement de parler, mais dont le résultat la trahit. En effet, Zinnanda accoucha quelques mois plus tard d'une créature aux traits grossiers et au teint de cendre : un demi-orque. L'enfant ne vagissait pas, mais émettait des grognements, ce qui lui valut son prénom. Une fois l'émoi de cette naissance non désirée un peu retombé dans la famille, la vie dut reprendre son cours : le métier de tanneur était fatigant et les clients, sans patience.

La laideur et l'avenir d'avance compromis de ce nouvel être contribuèrent à attendrir Zinnanda, qui, malgré les circonstances de sa conception, s'attacha rapidement à Grunt, tout comme ses parents. Ils l'élevèrent donc en le préservant au maximum de l'extérieur, le choyant et le dissimulant autant que possible aux voisins, amis et clients qui gravitaient autour de la famille. Cependant, il s'avéra évidemment impossible de cacher l'existence de l'enfant bien longtemps, les curieux, yeux et oreilles indiscrets, étant légion dans le quartier. Un tel mystère attirant les commérages, il ne fallut que peu de temps avant que tout le voisinage n'ait vent de l'existence de l'hybride abrité par les Lorearthen. Par bonheur, Amn faisant partie des terres relativement tolérantes avec les demi-orques, la famille n'eut à déplorer que quelques incidents isolés, mais Grunt semblait protégé par des forces occultes, chaque action à son encontre se voyant sinon annihilée, du moins déviée sur un autre. Ils purent donc tous continuer à travailler et à vivre presque comme auparavant. Protecteurs, ses grands-parents et sa mère redoublèrent cependant d'efforts pour lui assurer la vie la plus facile possible, subvenant au moindre de ses besoins, satisfaisant chacun de ses caprices et le maintenant au maximum à l'intérieur de la demeure, à l'abri des regards.

Devenu oisif et paresseux, Grunt vécut nonchalamment ces années d'inactivité et de facilité en profitant de sa bonne fortune. Il ne trouvait absolument aucune raison de souhaiter changer son quotidien.

Les années s'écoulèrent ainsi, jusqu'à ce que les parents de Zinnanda, se sentant talonnés par Kelevor, et celle-ci ne parvenant pas à trouver de mari, il finit par apparaître nécessaire de former l'adolescent au métier afin qu'il reprenne les rênes de l'échoppe familiale le moment venu. Mais Grunt, capricieux et mal habitué, ne l'entendait pas de cette oreille, et refusa catégoriquement toute forme d'effort. La querelle s'envenima rapidement, et finit par prendre un tour irrémédiable. Emporté par sa colère, le jeune homme entreprit de détruire tout ce qui lui tombait sous la main, terrifiant sa famille par cette crise de fureur, bien plus violente que toutes les précédentes. Au point culminant de son accès de rage, quand il ne resta plus d'autre projectile potentiel que le vieux chaudron en fonte, Grunt dut se contenter de le jeter contre un mur de toutes ses forces. Or, aveuglé par la rage, il avait négligé une variable... Sa chère grand-mère, qui se trouvait vraiment trop proche lorsque le chaudron rebondit du mur, droit vers elle. Son visage si expressif venait, en un instant, d'être transformé en une infâme bouillie rosâtre. Cette vision coupa court à la colère de Grunt, qui resta pétrifié pendant quelques secondes, mâchoire béante, tout comme sa mère et son grand-père, témoins horrifiés de ce spectacle. Comme hors de son corps, le demi-orque se vit reculer en titubant, puis faire volte-face pour se précipiter dans les ténèbres de la ville endormie. Lui, pourtant partisan du moindre effort, courut à en perdre haleine, au hasard des rues, durant ce qui lui sembla être de longues heures, avant de s'affaler, exténué, contre un mur providentiel. Ainsi commencèrent les années d'errance du jeune demi-orque.

Afin de subsister, incapable tout autant que réticent à trouver un emploi, Grunt, affamé, se rendit rapidement compte que son éducation ne l'avait aucunement préparé à l'indépendance. Il décida alors de mettre à profit sa carrure pour parvenir à ses fins, et entama ainsi une carrière de racketteur.

La première personne à qui il s'attaqua fut une matrone entre deux âges, qui arborait fièrement un ridicule chapeau à plumes, très à la mode cette année-là. Aux premiers mots de son détrousseur, elle se sentit défaillir et tomba évanouie à ses pieds, en perdant son hasardeux couvre-chef, ce qui facilita grandement le travail du détrousseur. Sur une impulsion, Grunt préleva une plume du chapeau en guise de trophée, qu'il ajouta à son butin en espèces sonnantes et trébuchantes. Il prit dès lors l'habitude d'en agrémenter sa coiffure à chaque nouvelle réussite : une victime, une plume.

Le profit facile lui seyait comme un gant. Il faisait appel à sa chance inépuisable pour dénicher ses victimes, usait de son apparence pour les intimider et leur extorquer leurs biens, et, quand cela ne suffisait pas, utilisait sa force afin de les soumettre.

Au gré de ses activités, il vint à croiser de nombreux solitaires autodidactes comme lui, issus de contrées plus ou moins lointaines. Dans une taverne crasseuse et quelconque, un soir, en quête d'un soiffard à dépouiller, Grunt fit la connaissance d'un vieux voleur à la retraite, qu'il encouragea à aggraver son état alcoolique avancé afin de tester ses compétences (et de gagner quelques piécettes) en lui faisant les poches. Mais, à l'instant où il s'apprêtait à glisser une main preste dans la bourse du vieillard, ce dernier se laissa aller à des confidences qui firent tendre l'oreille à notre demi-orque. Grunt arrêta net son geste. En tendant l'oreille - car l'autre s'était mis à murmurer -, il saisit des propos quelque peu décousus mais qui éveillèrent instantanément toute sa curiosité. En effet, faisant fi de toute prudence et de toute discrétion, le vieux avait entrepris de lui faire l'apologie du Seigneur des Ombres, le dieu Mask. Instantanément séduit par les préceptes qu'il distinguait parmi les babillages de son interlocuteur, Grunt vécut une petite épiphanie et en oublia

totalément son projet de larcin. Sa famille vénérât Gond, le Maître artisan, et il les avait souvent entendus affirmer que lui-même était béni par Tymora, la Dame de la Chance, mais il ne s'était jamais réellement intéressé aux divinités, par paresse et par désintérêt. Mais, ce jour-là, pour la première fois depuis bien longtemps, il se sentait légitimé, compris, et entrevoyait les rouages d'un réseau organisé pourrait bien lui permettre d'arriver à ses fins. Fort de cette illumination, il reprit le cours de sa vie avec un regain de confiance et une foi toute neuve.

Le succès qu'il rencontrait dans ses rapines et extorsions quotidiennes finit pourtant par le pousser à l'excès de confiance, puis à l'imprudence : de fil en aiguille, cupide, il s'attaqua progressivement à des personnes de plus en plus difficiles à maîtriser, jusqu'au jour où, sous le coup d'un avis de recherche, il manqua de très peu se faire éviscérer par un garde zélé et presque aussi chanceux que lui. Échaudé, il décida alors, malgré sa paresse, de tenter sa chance ailleurs, en vue de faire fortune pour pouvoir retrouver l'oisiveté chère à son cœur. Il était temps pour lui de plier bagage et de découvrir le vaste monde et surtout, ses richesses.

Après des mois de vagabondage, quelque peu démoralisé par l'effort demandé par ce mode de vie, il arpente toujours les campagnes et les villes à l'affût de plus faibles à... plumer. Il n'a guère changé, mais a diversifié son activité : profitant toujours de son bon gabarit et de sa chance insolente, il a pris l'habitude, à l'occasion, de s'incruster dans des groupes d'aventuriers. Il les accompagne alors dans leurs quêtes en esquivant subtilement toute forme d'effort et de participation, et s'approprie la plus grosse part du butin, si besoin en usant d'intimidation ou d'agressivité envers les protestataires. Pari rentable jusqu'alors, mais plutôt risqué : jusqu'à quand la chance de Grunt durera-t-elle ?