

Asilgar Volendrir

Race	Humain (Chondathien)			
Age	24 ans			
Taille / Poids	1m85 / 76 kg			
Région natale	Les Vaux			
Niveau	1			
Expérience	0			
Classe	Rôdeur			
Alignement	Chaotique Bon (0/0)			
Divinité	Mailikki			« ... »
Guilde	aucune			
Force	16 (+3)	Intelligence	14 (+2)	
Dextérité	16 (+3)	Sagesse	14 (+2)	
Constitution	14 (+2)	Charisme	8 (-1)	
Compétences	Nombre de points de compétence au niveau 1 : (6+2 modif. INT)x4+4 (humain) = 36 Nombre de points de compétence par niveau : (6+2 modif. INT)+1 (humain) = 9			
Compétences de classe : (*=innées)				
<i>Malus d'armure de 0.</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Artisanat (?)* : 0(Degré) + 2(modif. INT) = +2 • Concentration* : 0(Degré) + 2(modif. CON) = +2 • Connaissances (exploration souterraine) : 1(Degré) + 2(modif. INT) = +3 • Connaissances (géographie) : 4(Degré) + 2(modif. INT) = +6 • Connaissances (nature) : 4(Degré) + 2(modif. INT) = +6 • Déplacement silencieux* : 4(Degré) + 3(modif. DEX) +1 (forestier) = +8 (0 si malus) (+10 en forêt) • Détection* : 4(Degré) + 2(modif. SAG) + 1 (forestier) +2(si ennemi juré) = +7 (+9 si ennemi juré) (en forêt +9 (+11 si ennemi juré)) • Discretion* : 4(Degré) + 3(modif. DEX) + 1 (forestier) = +8 (0 si malus) (+10 en forêt) • Dressage : 0(Degré) - 1(modif. CHA) = -1 • Equitation* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = +3 • Escalade* : 1(Degré) + 3(modif. FOR) = +4 (0 si malus) • Fouille* : 4(Degré) + 2(modif. INT) = +6 • Maîtrise des cordes* : 1(Degré) + 3(modif. DEX) = +4 • Natation* : 0(Degré) + 3(modif. FOR) = +3 (0 si malus) • Perception auditive* : 4(Degré) + 2(modif. SAG) + 1(forestier) +2(si ennemi juré) = +7 (+9 si ennemi juré) (en forêt +9 (+11 si ennemi juré)) • Premier secours* : 1(Degré) + 2(modif. SAG) = +3 • Profession (?) : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = +2 • Saut* : 0(Degré) + 3(modif. FOR) = +0 (0 si malus) • Survie* : 4(Degré) + 2(modif. SAG) +2(si ennemi juré) = +6 (+8 si ennemi juré) 				
Compétences hors-classe : (*=innées)				
<i>Malus d'armure de 0.</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Bluff* : 0(Degré) - 1(modif. CHA) +2(si ennemi juré) = -1 (+1 si ennemi juré) • Contrefaçon* : 0(Degré) + 2(modif. INT) = +2 • Déguisement* : 0(Degré) - 1(modif. CHA) = -1 • Diplomatie* : 0(Degré) - 1(modif. CHA) = -1 				

- Equilibre* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) = +3$ (0 si malus)
- Estimation* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2$
- Evasion* : $0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) = +3$ (0 si malus)
- Intimidation* : $0(\text{Degré}) - 1(\text{modif. CHA}) = -1$
- Psychologie* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. SAG}) + 2(\text{si ennemi juré}) = +2$ (+4 si ennemi juré)
- Renseignements* : $0(\text{Degré}) - 1(\text{modif. CHA}) = -1$
- Représentation* : $0(\text{Degré}) - 1(\text{modif. CHA}) = -1$

Dons

- **Pistage** (niv1 classe)
- **Forestier** (niv1 don régional)
- **Tir à bout portant** (niv1)

Langues

Commun+Chondathan+Sylvestre+Elfique

Caractéristiques 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 s'agit ou non d'un malus de points d'expérience.

Caractéristiques de Classe

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.

$1d20 + 1(\text{niv rôdeur}) - 1(\text{modif CHA}) = 1D20$

Ennemis jurés (Ext) : Morts-vivants

Au niveau 1, le rôdeur choisit un type de créatures. 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.

Lorsqu'un rôdeur choisit les Extérieurs ou les humanoïdes comme ennemi juré, il doit aussi choisir un sous-type associé. 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.

Jets de Sauvegarde

- Vigueur : $2(\text{Base}) + 2(\text{modif. CON}) + 0(\text{divers}) = +4$
- Réflexes : $2(\text{Base}) + 3(\text{modif. DEX}) + 0(\text{divers}) = +5$
- Volonté : $0(\text{Base}) + 2(\text{modif. SAG}) + 0(\text{divers}) = +2$

Caractéristiques

en Combat

- Initiative : $3(\text{modif.DEX})+(\text{bonus divers})= \mathbf{+3 \text{ (total)}}$
- BBA : **+1**
- Jet d'attaque :
- **Épée à deux mains** (tranchant) : $1 \text{ BBA}+3 (\text{modif.FOR})+(\text{bonus})= \mathbf{1d20 +4}$
Dégâts : **2d6+4** (modif.FOR), critique 19-20/x2

- **Dague** (perforant/tranchant) : $1\text{BBA}+3 (\text{modif.FOR})+(\text{bonus})= \mathbf{1d20+3}$
Dégâts : **1d4+3** modif.FOR, critique 19-20/x2

- **Arc long composite** (force+2) (perforant) : $1\text{BBA}+3(\text{modif.DEX})+(\text{bonus})= \mathbf{1d20+3}$

Dégâts : $1d8+2 (\text{modif.FOR})+2 (\text{flèches de guerre})= \mathbf{1d8+4}$, critique x3,
portée=33m - 3m (flèche sde guerre)= **30m**

Tir à bout portant : +1 à l'attaque et +1 au dégât (portée <9m)

- **Dague** (à distance) : $1\text{BBA}+ 3(\text{modif.DEX})+(\text{bonus})= \mathbf{1d20+4}$
Dégâts : **1d4**, critique 19-20/x2, portée= 3m)

- **CA :15=** $10 + 2(\text{Pro de l'armure}) + 3(\text{modificateur de DEX}) + 0(\text{éventuel bonus de bouclier}) + 0 (\text{éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.})$
- Contact :13=** $10 + 3(\text{modificateur de DEX}) + 0(\text{éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.})$
- Pris au dépourvu :12=** $10 + 2(\text{Pro de l'armure}) + 0(\text{éventuel bonus de bouclier}) + 0(\text{éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.})$

• **Dés de vie** : d8 ; Points de vie : $8 + 2(\text{modif. CON}) = \mathbf{10}$

Sorts

Nombre de sorts par jour : (0/0/0/0)

Sorts mémorisés :

Inventaire

- Vêtements portés : 1,17kg/34,55PO
- **Tenue d'explorateur** (bottes, chausses, ceinture, chemise, gants, manteau, écharpe) (0kg/0PO)
- **Fourreau** (0kg/0PO) Dans le dos
- **Bracelets d'archer** (0kg/1PO)
- **Ceinturon** (0kg/1PO)
- **Bourse en cuir** (0kg/1PC) Contient 17 pièces : (0,17kg)
- **Bandoulière** (0,25kg/5PA)
 - **Briquet à amadou** (0kg/1PO)
 - **3 morceaux de craie** (0kg/3PC)
 - **Petit miroir en acier** (0,25kg/10PO)
 - **Savon, 1 livre** (0,5kg/5PA)
 - **Bourse en cuir** (0kg/1PC)
 - **Paire de dés en Ivoire** (0kg/5PA)
 - **Appeau** (0kg/20PO)
- **Carquois à flèches** (0kg/0PO)

- Arme, **7,6kg/54PO**
- **Épée à deux mains** (4kg/50PO)
- **Arc long composite (force +2)** (1,5kg/équipement régional)
- **20 flèches de guerre** (1,6kg/2PO)
- **Dague** (0,5kg/2PO) Accrochée au ceinturon

- Armure : Légère (Bonus de Dex max. : +6; Malus d'armure : -0; VD : 9m; Poids total : **7,5Kg/10PO**).
- **Armure de cuir** (7,5kg/10PO)

- Sac à dos (Poids à vide : 1Kg/2PO, Poids actuel : **11,925Kg/133,63PO**).
Contenu :
 - **Outre en peau** (2kg/1PO)
 - **Pierre à aiguiser** (0,5kg/2PC)
 - **3 pieux en bois** (0,125kg/1PC)
 - **Corde en soie** (2,5kg/10PO) 15m
 - **Corde elfique** (2,5 kg/50PO) 15m
 - **Nécessaire de pique-nique** (0,5kg/6PA)
 - **3 onguents de soins** (0,3kg/30PO)
 - **Nécessaire de camouflage** (2,5kg/40PO) 10 utilisation

Richesse Charge

Trésor : 0PP, 7PO, 8PA, 2PC. Poids : (nb de pièces x 0,01kg)

- Poids transportable : Charge légère jusque **38kg**, Charge intermédiaire entre **38 et 76,5Kg**, Charge lourde entre **76,5 et 115Kg**.
- Poids transporté : **28,195kg**, sans sac : 16,27kg.
- Encombrement : **Léger**, Intermédiaire ou Lourd
[**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)].

Description physique

De taille et de corpulence moyenne, Asilgar possède une silhouette discrète ne laissant dépasser de son dos que son épée et son arc. Lorsqu'il ne porte pas sa capuche et ne dissimule pas son visage derrière son écharpe, on peut lui voir de long cheveux bruns ondulés, accompagnés d'une petite barbe mis en valeur par ses yeux marron clair, dans lesquelles on aperçoit l'âme des immenses forêts des Vaux. Il ne porte que des couleurs sobres, lui permettant de se fondre au mieux dans les bois. Son long manteau vert, lui descendant jusque derrière les genoux, a tendance à souvent racler le sol quand il s'accroupit, si bien que sa partie la plus basse est constamment recouverte de poussière et de boue, renforçant l'aspect « baroudeur » du personnage.

Description psychologique

Extrêmement réservé, Asilgar parle très peu et est considéré comme quelqu'un d'avare en paroles. Très renfermé, il préfère l'aventure en solitaire et se sent gêné par les interactions sociales que les autres individus qualifient de « normales ». Pas très doué pour la conversation, il n'est pas de nature à aller vers les autres, mais aime les aider. Volendir peut parfois se sentir mal à l'aise quand l'attention d'un trop grand nombre de personnes se concentre sur lui et

possède par là certains penchants agoraphobes, bien que cela n'aille pas jusqu'au handicap. C'est pourquoi il préfère vivre seul dans les bois, comme bon lui semble, plutôt qu'auprès des siens. Mais il lui arrive toutefois de revenir vers la civilisation pour, dans une certaine mesure, se mêler aux autres et ainsi apprendre les nouvelles de tout Faerûn.

Background

Voici donc Asilgar Volendrir, dit « Pas-Feutrés », dit « Le Spectre Valien », dit « L'Ombre de la forêt », dit « Le Silence des Vaux ». Il est également connu, dans certains lieux, sous le sobriquet du « Taiseux », ou encore d'« Asil le Taiseux », dit « L'endormi », dit « L'inerte des bois ». C'est curieux comme les gens sont méchants. Fils d'une mère jardinière et d'un père disparu et inconnu, Asilgar est né dans les Vaux, à Valprofond. Il a passé une enfance paisible, mais solitaire, jouant souvent dans la forêt, seul. N'ayant jamais été très doué pour se faire des amis, et les autres n'allant pas vers ce timide garçon, il se trouvait toujours à l'écart. Vers ses dix ans, un homme apparut dans sa vie. Un homme qui allait changer le cours de sa vie. Cet homme, un rôdeur connu sous le nom Pied-léger, commença à rendre régulièrement visite à sa mère. Il arrivait toujours à l'improviste, discutait un peu avec elle puis repartait dans les bois. Il passait aussi du temps avec le jeune Asilgar, lui expliquant quelques astuces pour survivre dans la nature ou pour suivre les traces d'un animal. Un jour, il proposa au jeune garçon une petite expédition de quelques heures dans la forêt. Ce dernier supplia sa génitrice de lui donner la permission de partir. Elle le lui accorda avec un grand sourire. Cette petite aventure plus terriblement à Asilgar. Avec le temps, il eut de plus en plus de petites escapades de ce genre et celles-ci durèrent de plus en plus longtemps, atteignant jusqu'à quinze jours en compagnie de ce mentor qui devenait comme un père pour lui. Ce fut d'ailleurs lui qui donna son surnom à Volendrir : Pas-feutrés. À ses côtés « Pas-Feutrés » apprit la survie dans la nature, le respect et la protection de celle-ci, le pistage, la langue sylvestre ainsi que l'elfique dont il en rencontra certains représentants, et plein d'autres choses qui lui seraient bien utiles au cours de sa vie. Lorsqu'il atteignit seize ans, le jeune homme dû s'engager dans la milice locale pour une durée de deux ans. Il fut formé pour manier de nombreuses armes, mais sa prédilection se porta sur l'arc, dont Pied-léger lui avait déjà enseigné les bases, et sur l'épée à deux mains. Durant, cette période il ne vit guère son mentor, retenu par une « sombre affaire ». Selon ses dires, les ténèbres s'étaient abattues sur la forêt. Pendant ses deux ans, Asilgar ne se fit pas plus d'ami et resta à l'écart des autres. Sa seule tentative de sociabiliser se révéla un échec, qui prit la forme d'un amour déçu. À la fin de son service, Pied-léger revint vers lui et reprit la formation de rôdeur d'Asilgar. Le jeune homme tenta d'en savoir plus sur les « ténèbres » qui s'étaient abattues sur la forêt, mais son mentor expliqua simplement que la menace était écartée et le sujet fut clos. Peu avant ses vingt ans, les ténèbres resurgirent. De plus en plus de morts-vivants envahirent la forêt. Pied-léger expliqua à son apprenti les raisons de son absence durant son service : un nécromancien avait sévi dans la région, relevant les morts et chassant les vivants, se livrant à de terribles expériences. Il était parti le combattre, le traquant de cache en cache, le nécromant se déroband toujours. Il finit néanmoins par le vaincre, mais voilà qu'il revenait accomplir ses sinistres desseins. Le rôdeur, cette fois appuyé par son apprenti, parti donc lutter de nouveau contre le nécromancien. Asilgar apprit à combattre au mieux les morts-vivants, à les traquer, à les chasser, à les vaincre. Il fallut plus d'un an aux deux hommes pour mettre la main sur le vil nécromant-cultiste. Un âpre combat s'engagea entre lui, ses sbires et les deux rôdeurs. Un combat durant lequel Asilgar fut plus spectateur qu'acteur. Un combat dont l'issue s'avéra fatale à Pied-léger. Celui-ci lutta au corps-à-corps avec le profanateur, épée contre sort, acier contre flamme, invectivant son jeune apprenti de ne pas approcher. Le mage noir, terrible combattant, aidé de sa magie et de ses morts-vivants mena la vie dure à son adversaire qui fit lui aussi valoir ses atouts et ne démérita point. Alors qu'il ne restait plus aucun zombies, seulement le nécromancien et Pied-léger au corps-à-corps et Asilgar tentant vainement de viser le magicien avec son arc, la lutte prit fin lorsque les deux principaux protagonistes, au bord d'une falaise, basculèrent dans le vide, allant se fracasser sur les rochers en contrebas. Le jeune homme fut effondré par la mort de son mentor, il passa une semaine à déambuler sans but dans la forêt, puis il revint vers son village natal, prévenir sa mère. Là il apprit. Il apprit la vérité sur Pied-léger, sur son père... Logique et à la fois inattendu, Asilgar fut doublement triste. Il avait perdu son père et mentor et n'avait jamais vécu consciemment sa relation père-fils. Il ne comprit pas vraiment les raisons ayant poussé ses parents à lui cacher la vérité mais ne leur en voulut pas. Après cela il repartit seul dans la forêt, vivre sa vie de rôdeur. Aujourd'hui, Asilgar arpente toujours les forêts pour les protéger, pour chasser les morts-vivants et tous les êtres de mal et répandre le bien autour de lui mais il sait que seul il est moins efficace et qu'il lui faudra s'entourer de compagnons pour accomplir certaines tâches plus délicates.

