

Fiche de personnage de (Elrik Valrok)

Race	(Humain / Illuskien)			
Age	(28) ans			
Taille / Poids	(1,78) m / (80) kg			
Région natale	(Uthgardt)			
Niveau	1			
Expérience	0			
Classe	Roublard			
Alignement	(Chaotique Neutre) (0/0)			
Divinité	(Beshaba)			
Guilde	aucune			
Force	13 (+1)	Intelligence	14 (+2)	
Dextérité	16 (+3)	Sagesse	14 (+2)	
Constitution	13 (+1)	Charisme	14 (+2)	
Compétences	<p>Nombre de points de compétence au niveau 1 : $(8 + \text{modif. INT}) \times 4 = 8 + 2 * 4 = 40$ Nombre de points de compétence par niveau : $(8 + \text{modif. INT}) = 8 + 2 = 10$</p> <p>Compétences de classe : (*=innées) <i>Malus d'armure de 0.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Acrobatie : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. DEX } 3) = +3$ (<i>Osi malus</i>) • Artisanat (?)* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. INT } 2) = +2$ • Bluff* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA } 2) = +2$ • Connaissances(folklore local de la région natale):$0(\text{Degré})+0(\text{modif.INT } 2)= +2$ • Contrefaçon* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. INT } 2) = +2$ • Crochetage : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. DEX } 3) = +3$ • Décryptage : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. INT } 2) = +2$ • Déguisement* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA } 2) = +2$ • Déplacement silencieux* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. DEX } 3) = +3$ (<i>0 si malus</i>) • Désamorçage/sabotage : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. INT } 2) = +2$ • Détection* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. SAG } 2) = +2$ • Diplomatie* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA } 2) = +2$ • Discrétion* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. DEX } 3) = +3$ (<i>0 si malus</i>) • Equilibre* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. DEX } 3) = +3$ (<i>0 si malus</i>) • Escalade* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. FOR } 1) = +1 +2$ (2^e don) (<i>0 si malus</i>) • Escamotage : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. DEX } 3) = +3$ (<i>0 si malus</i>) • Estimation* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. INT } 2) = +2$ • Evasion* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. DEX } 3) = +3$ (<i>0 si malus</i>) • Fouille* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. INT } 2) = +2 +2$ (1^{er} don) • Intimidation* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA } 2) = +2$ • Maîtrise des cordes* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. DEX } 3) = +3$ • Natation* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. FOR } 1) = +1$ (<i>0 si malus</i>) • Perception auditive* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. SAG } 2) = +2$ • Profession (?) : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. SAG } 2) = +2$ • Psychologie* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. SAG } 2) = +2$ • Renseignements* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA } 2) = +2 +2$ (1^{er} don) • Représentation* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA } 2) = +2$ • Saut* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. FOR } 1) = +1 +2$ (2^e don) (<i>0 si malus</i>) 			

« Faire cent batailles et gagner cent victoires n'est pas la meilleure conduite. Parvenir à battre son adversaire sans l'avoir affronté est la meilleure conduite. »

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation d'objets magiques : 0(Degré) + 0(modif. CHA 2) = +2 <p>Compétences hors-classe : (*=innées) <i>Malus d'armure de 0.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Concentration* : 0(Degré) + 0(modif. CON 1) = +1 • Equitation* : 0(Degré) + 0(modif. DEX 3) = +3 • Premier secours* : 0(Degré) + 0(modif. SAG 2) = +2 • Survie* : 0(Degré) + 0(modif. SAG 2) = +2
Dons	<ul style="list-style-type: none"> • (niv1) <p><u>1 : Pied sûr (régional)</u> le pj est habitué à combattre sur des pentes raides ou autres surfaces traîtres.</p> <p><u>Avantage :</u> Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Escalade et de Saut. Il ne tient pas compte des malus découlant de déplacements contrariés quand il évolue sur une pente glacée ou raide. Si la surface est à la fois glacée et raide, chaque pas (1,5m) réduit de 3m sa vitesse de déplacement normale.</p> <p><u>Normal :</u> Un personnage qui progresse sur une surface glacée ou raide voit chacun de ses pas (1,5m) réduire de 3m sa vitesse de déplacement normale.</p> <p><u>2 : Fin limier :</u> Le personnage est particulièrement doué pour obtenir des informations.</p> <p><u>Avantage :</u> Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Fouille et de Renseignement.</p>

Langues	Commun+ Illuskan (langue région natale)+Modif INT 2(à choisir ds langues sup de la rég nat)
Caractéristiques Raciales	<ul style="list-style-type: none"> • Taille moyenne • • • • •
Caractéristiques de Classe	<p>• 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.</p> <p>• 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> <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> <p>• 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> <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>
Jets de Sauvegarde	<ul style="list-style-type: none"> • Vigueur : 0(Base)+0(modif.CON 1)+0(divers)=+1 • Réflexes : 2(Base)+0(modif.DEX 3) 0(divers)=+5 • Volonté : 0(Base)+0(modif.SAG 2) 0(divers)=+2

Caractéristiques en Combat	<ul style="list-style-type: none"> • Initiative : (modif.DEX 3)+(bonus divers)= +(3) • BBA : +0 • Jet d'attaque : - Nom de l'arme corps à corps1 : 0 BBA+(modif.FOR 1)+(bonus)= 1d20 +0 Dégâts : + modif.FOR 1, critique) - nom de l'arme corps à corps2 : 0BBA+(modif.FOR 1)+(bonus)=1d20+0 Dégâts : + modif.FOR 1, critique) - nom de l'arme à distance1 : 0BBA+(modif.DEX 3)+(bonus)= 1d20+0 Dégâts : ,critique, portée= m) - nom de l'arme à distance2 : 0BBA+(modif.DEX 3)+(bonus)= 1d20+0 Dégâts : ,critique, portée= m) Attaque soumoise = 1 d6 • CA :10= 10 + Pro de l'armure + modificateur de DEX (3)+ éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. Contact :10= 10 + modificateur de DEX (3)+ éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. Pris au dépourvu :10= 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 1) =7
Inventaire	<ul style="list-style-type: none"> • Vêtements portés : (Désignation de l'objet, Poids en Kg).Poids total en Kg/prix • Arme, Poids en Kg/prix • Armure : type ou pièces (Bonus de Dex max. : +0; Malus d'armure : -0; VD : 9m; Poids total : 0Kg/prix). • Sac (Poids à vide : 0Kg/prix, Poids actuel : 0Kg/prix). Contenu : objet (Poids en Kg/prix).
Richesse	Trésor : 0PP, 240PO, 0PA, 0PC. Poids : (nb de pièces x 0,01kg)
Charge	<ul style="list-style-type: none"> • Poids transportable : Charge légère jusque 0kg, Charge intermédiaire entre 0 et 0Kg, Charge lourde entre 0 et 0Kg. • Poids transporté : 0kg, sans sac : 0kg. • 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	<ul style="list-style-type: none"> *Cheveux blond dorés jusqu'aux épaules. *Yeux verrons : œil droit bleu azur et œil gauche vert émeraude. *Cicatrice sur le côté gauche du visage, front et pommette. *Teint pâle. *Barbe de 2 à 3 jours. *Vêtements sombres (armure de cuir, cape à capuche, gantelets). *Epée longue attachée au dos, épée bâtarde au côté gauche, dagues et fouet. *Regard sévère et froid. *Visage sans expressions.
Description psychologique	<ul style="list-style-type: none"> *Cache ses sentiments. *Solitaire et réservé. *Tourmenté (à beaucoup de haine en lui). *Intelligent, réfléchit avant d'agir. *Stratégique / malicieux / fourbe.

<p>Background</p>	<p>* Nés en 1344, sur les terres de Valbise, Elrik et sa sœur jumelle Westra, avaient tous deux des yeux verrous. Elrik avait l'œil droit bleu azur et l'œil gauche vert émeraude alors que ceux de sa sœur étaient à l'inverse.</p> <p>* 2 années après la naissance des jumeaux, les parents (commerçants) d'Elrik et de Westra, décidèrent de quitter Valbise et devenir des commerçants itinérants.</p> <p>* Ils passèrent, tous les quatre, 6 années à parcourir le royaume en vendant divers objets et en rachetant d'autres.</p> <p>* Un jour ou dans le sud du royaume, un seigneur qui détestait les hommes du nord les obligea à quitter son domaine, les parents des jumeaux refusèrent et les choses tournèrent mal. Les soldats du seigneur emprisonnèrent les parents d'Elrik, et capturèrent sa sœur. Lui seul, réussit à s'échapper et à se réfugier dans un endroit sûr pour se dissimuler des gardes le recherchant.</p> <p>* Quelques jours plus tard, Elrik assista impuissant à la pendaison de ses parents devant une foule en joie.</p> <p>* Après ce triste spectacle et n'ayant retrouvé aucune trace de sa sœur, Elrik décida de quitter cette ville maudite et se promit d'y revenir un jour afin de faire souffrir ceux qui avaient organisé cette exécution.</p> <p>* Il quitta donc la ville et prit la direction du nord pour rejoindre sa terre natale. *En route, il s'arrêta dans de nombreuses villes et commença à dérober des bourses ou voler de la nourriture pour survivre. Plus il volait et plus il s'améliorait, au début il faillit se faire attraper plus d'une fois mais il eut toujours la malice pour se sauver.</p> <p>* Ce fut pourtant dans la ville de Spandeliyon qu'il se fit attraper par un homme qui avait remarqué son petit manège. Cet homme se nommait Bareris, et était membre d'une guilde de voleurs. Bareris prit le garçon de 8 ans sous son aile et l'aïda à progresser dans le métier ; il fut son mentor.</p> <p>* Elrik mena cette vie de roublard jusqu'à l'âge de 17 ans car le jour de son 17^e anniversaire, alors qu'il le fêtait avec ses amis dans une taverne, une bagarre générale éclata. Durant cette bagarre, il se retrouva face à un homme qui couteau au poing tenta de lui planter dans le ventre. Elrik esquiva le coup, se retrouva derrière son agresseur et le frappa dans le flan droit. Celui-ci fut déstabilisé et chuta lourdement. L'arrière de sa tête heurta le coin d'une table et le tua sur le coup.</p> <p>* Elrik resta sans mouvement, jusqu'à ce que quelqu'un crie au meurtre. Un de ses amis, le saisit par le bras et l'emmena, avant que la milice n'arrive.</p> <p>* Bareris lui trouva un repère pour se cacher 2 ou 3 jours puis réapparut en lui expliquant que la milice le recherchait pour meurtre.</p> <p>* Son mentor lui confirma alors qu'il fallait qu'il quitte la ville le plus tôt possible.</p> <p>* Ayant de nombreuses relations avec les équipages de pirates, Bareris le fit embarquer avec l'équipage du capitaine Grigor.</p> <p>* Elrik fit ses adieux à son mentor et prit la mer vers une direction inconnue.</p> <p>* Au départ, il était question d'un simple trajet vers on ne sait où, mais n'ayant plus d'attaches, il resta à travailler comme marin sur le navire du capitaine Grigor.</p> <p>* Avec l'équipage, il perfectionna ses techniques de vols et apprit à manier toutes sortes d'épées, de dagues et pleins d'autres armes contondantes, mais celle qu'il aimait parmi toutes était le fouet.</p> <p>* Il passa 5 années au service de Grigor. Il participa à de nombreux pillages et combats. Durant cette période, il s'était endurci aussi bien physiquement que moralement. Il ne pensait presque plus au drame de son enfance.</p> <p>* Mais un jour qu'il sortait d'une taverne, il croisa un carrosse de bonne famille avec à son bord une jeune femme aux yeux verrous comme sa sœur. Il n'en crut pas ses yeux. Il courut derrière le carrosse mais ne parvint pas à le rattraper. Il en était sûr c'était elle, mais comment avait-elle bien pu survivre et pourquoi n'avait-elle jamais essayé de le rechercher ?</p> <p>* Après cette découverte, beaucoup de questions se posèrent à Elrik et il décida de quitter la piraterie afin de se consacrer à retrouver sa sœur. Depuis ce jour, il est devenu mercenaire, il parcourt le royaume avec un simple objectif, retrouver sa sœur Westra.</p>
--------------------------	--