



ALEKSA

Humaine originaire de Narfell
16 ans | 1.52m | 68kg

ENSORCELEUSE d'alignement **chaotique neutre** vouant sa foi à **Lathandre** et n'appartenant à aucune guilde. Polyglotte, elle maîtrise le commun, le Damarien, le Rashémi et le Gobelin.

Niveau 1 | Expérience (0)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10+0	12+1	12+1	14+2	14+2	18+4

CARACTÉRISTIQUES

Taille M | VD 9m (6m encombrée)
4 PdC et 1 don supp. au niveau 1.
1 PdC supp. à chaque niveau additionnel.

Maniement des armes courantes

Impossibilité toutefois d'utiliser un bouclier ou une armure.

Sorts profanes

Peuvent être lancés à tout moment sans préparation, au coût de composantes.

Appel de familier

Crée une petite créature magique à l'aspect d'un petit animal doté d'une plus grande intelligence et résistance que son apparence.
1 journée | 100po en composantes

JET DE SAUVEGARDE

Vigueur	0 + 1 CON + 0 DIV	1
Réflexes	0 + 1 DEX + 0 DIV	1
Volonté	2 + 2 SAG + 0 DIV	4

COMBAT

Base Bonus Attack (BBA) 0

Dés de vie		1d4
Points de vie	4 + 1 CON	5
Initiative	1 DEX	1
CA	10 + 1 DEX	11
Contact	10 + 1 DEX	11
Pris au dépourvu	10	10

Armes

Pique (perforant)	0 + 0 FOR	+0 1d8
-------------------	-----------	-----------

INVENTAIRE

Ch. légère jusqu'à 17,5kg
Ch. intermédiaire jusqu'à 33Kg
Ch. lourde jusqu'à 50Kg

Tenue de voyage Poids total : 2.5kg Bottes, chemise d'un rouge vif, haut-de-chausse en laine d'un vert désaturé, solide ceinturon et manteau à capuche vert.	Sac-à-dos Poids à vide : 1kg Tente (10po 10kg) Outre (1po 2kg) Rations de survie (5pa 1kg) Silex et amorce (1po) Flasque (3pc 2.25kg) Sacoche à composantes (5po 1.5kg)
Pique Poids : 2.3kg 0 ^{PP} , 101 ^{PO} , 5 ^{PA} , 97 ^{PC}	
Poids actuel : 16.75kg	

Poids transporté : 21.5kg | Sans sac : 8.5kg.
Encombrement intermédiaire
(Dex Max. +3, Malus d'armure -3, VD 6m, Course 24m)

COMPÉTENCES

PdC au niveau 1 : $(2+2^{INT}+1^{RACE}) \times 4 = 20$
 PdC par niveau sup. : $(2+2^{INT}+1^{RACE}) = 5$

Art de la magie	$4^4 + 2$ INT	6	1	1	DEX + 0	Équilibre
Artisanat	$0 + 2$ INT	2	2	1	DEX + 1 ²	Équitation
Bluff	$4^4 + 4$ CHA	8	0	0	FOR + 0	Escalade
Concentration	$4^4 + 1$ CON	5	2	2	INT + 0	Estimation
Con. Mystères	$0 + 2$ INT	2	1	1	DEX + 0	Évasion
Profession	$0 + 4$ CHA	4	2	2	INT + 0	Fouille
			4	4	CHA + 0	Intimidation
Connaissance Nature	$0 + 2$ INT	2	1	1	DEX + 0	Maitrise des cordes
Connaissance Histoire	$0 + 2$ INT	2	0	0	FOR + 0	Natation
Connaissance Religion	$0 + 2$ INT	2	2	2	SAG + 0	Perception auditive
Contrefaçon	$0 + 2$ INT	2	2	2	SAG + 0	Premier secours
Déguisement	$0 + 4$ CHA	4	2	2	SAG + 0	Psychologie
Déplacement silencieux	$0 + 1$ DEX	1	4	4	CHA + 1 ²	Renseignements
Détection	$0 + 2$ SAG	2	4	4	CHA + 0	Représentation
Diplomatie	$2^4 + 4$ CHA	6	0	0	FOR + 0	Saut
Discrétion	$0 + 1$ DEX	1	2	2	SAG + 0	Survie

DONS

Âme du nord

DD de sauvegarde : $10+1+4^{CHA}=15$

Un talent magique inné confère au personnage les pouvoirs magiques suivants (niveau 1 de lanceur de sorts) : contact glacial, rayon de givre et résistance, 1 fois/jour.

Cavalier émérite

Test d'Équitation remplace le JdR si raté (>= DD de sauvegarde)

Le personnage peut faire 10 aux tests d'Équitation, même s'il est pressé ou menacé.

On peut procéder à cette substitution 1 fois par round pour le cavalier ou pour la monture, au choix. Si les deux intéressés ratent leur jet de Réflexes contre un même effet (par exemple, une boule de feu ou un souffle de dragon rouge), le résultat du test d'Équitation s'applique aux deux jets de sauvegarde.



SORTILÈGES

Nombre de sorts par jour : 5|3|0|0|0|0|0|0|0|0

Nombre de sorts connus : 4|2|0|0|0|0|0|0|0|0

Illumination⁰

Bourse de composante | instantané

Ce petit tour de magie génère une vive lumière. Pour peu qu'on la fasse apparaître directement devant une créature, celle-ci se retrouve éblouie pendant 1 minute sauf si elle réussit un jet de Vigueur. Les créatures aveugles, et celles qui sont déjà éblouies, ne sont pas affectées par illumination.

Son imaginaire⁰

Cire ou laine brute | 1 round/niv

Ce sort permet de créer un son d'intensité stable ou changeante (montante, descendante, approchante, etc.). Le personnage choisit le type de bruit qu'il souhaite obtenir au cours de l'incantation, et il lui est par la suite impossible de le modifier.

Lumières dansantes⁰

Bourse de composante | 1min

Ce sort fait apparaître jusqu'à quatre lumières ressemblant à des lueurs de torches ou de lanternes (et qui éclairent autant), jusqu'à quatre globes lumineux ressemblant à des feux follets, ou une silhouette luisante et vaguement humanoïde.

Manipulation à distance⁰

Bourse de composante | concentration

En pointant le doigt vers l'objet de son choix, le lanceur de sorts peut le soulever et le déplacer sans le toucher. En sacrifiant une action de mouvement, il peut déplacer l'objet de 4,50 mètres au maximum (dans n'importe quelle direction). Le sort s'arrête instantanément si la distance séparant le personnage de l'objet dépasse les limites de portée indiquées.

Rayon de givre⁰ (Âme du nord)

Bourse de composante | instantané

Un rayon de givre jaillit du doigt tendu du mage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible.

Résistance⁰ (Âme du nord)

Cape miniature | 1min

Ce sort protège la cible en lui conférant temporairement un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde.

Monture¹

Poils de cheval | 2h/niv

Ce sort fait apparaître un cheval léger ou un poney (au choix) servant de monture au personnage. L'animal le sert fidèlement et de son plein gré. Il est harnaché d'un mors, de rênes et d'une selle.

Projectile magique¹

Bourse de composante | instantané

Un projectile d'énergie magique jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible, lui infligeant 1d4+1 points de dégâts. Il touche automatiquement, même si la créature visée se trouve au corps à corps ou bénéficie d'un camouflage ou d'un abri (autre que total). Il est impossible de la viser à un endroit précis (main, tête, etc.). Projectile magique ne permet pas d'endommager des objets (serrure, etc.).

Contact glacial¹ (Âme du nord)

Bourse de composante | instantané

Au terme de l'incantation, la main du mage se met à luire d'un éclat bleuté qui affecte la force vitale des créatures vivantes en leur faisant perdre 1d6 points de vie (pas de jet de sauvegarde). Si elles ratent un jet de Vigueur, elles subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de Force, récupéré au rythme normal. Le personnage peut user de cette attaque de contact au corps à corps jusqu'à une fois par niveau.





Aleksa ne diffère globalement pas des gens de son peuple : l'air entêtée et les sourcils froncés en quasi permanence (par suspicion ou par amusement) lui donnent un petit air sauvage bien mérité. Ses cheveux noirs de jais sont noués en nattes puis en queue-de-cheval et tombent malgré tout bien en deça de ses épaules. De stature plutôt maigre et petite pour une Nar, elle paraît chétive à côté de membres de son peuple, mais se fond plus ou moins face aux autres jeunes filles humaines. Sa posture est rarement droite ou tenue, souvent lâchement posée sur une jambe ou une autre.

Comme si la distance raffermissait son sentiment d'appartenance, il n'est pas rare de la voir barbouillée de peinture ou de boue aux formes artistiques sur le minois ou sur le corps, rehaussant, comme par défi, son incivilité.

Ses jambes sont faiblement arquées, faute d'avoir été à dos de cheval plus souvent qu'à pieds.

Entêtée, fière, arrogante et un tantinet insolente, sans compter son manque cruel de manières ou de politesse, la jeune fille ne manque pas de caractères. Si elle est à l'aise, elle saura toutefois preuve de beaucoup d'humour, s'amusant de rien et se moquant de tout. Toutefois, laissée seule à elle-même depuis un moment, cet aspect de sa personnalité a tranquillement laissé place à une petite bête insécuritaire et méfiante qui n'offre pas sa confiance facilement. Ignorante de la majorité des us et coutumes des peuples qu'elle cotoie à présent et n'avait jamais côtoyé vraiment auparavant, elle a tendance à s'effacer et demeurer à distance des conversations.

Elle ne l'avouera sans doute pas, mais son pays natal lui manque tout particulièrement et le sentiment de solitude l'écrase. Elle craint de ne jamais être capable de retourner près des siens ou pire : avoir tant changée qu'elle ne le souhaiterait plus, ou qu'ils la rejetteraient.

L'HISTOIRE

On lui a dit que sa mère était un moment de folie. Une relation sans queue ni tête, sans amour ni attachement. Ses oncles lui chuchotaient que cette étrangère était animée par de sombres présages et qu'elle avait ensorcelé son père de ses minauds sourires et de ses courbes de rêves. On lui dit que sa mère avait souhaité un fils plutôt qu'une fille et que, désappointée de l'échec de son père d'en faire un, s'en était allée en lui laissant ce petit bout de gamine qu'elle était. Son père lui avouera plus tard qu'il avait d'abord songé à s'en débarrasser, mais s'en était abstenu. Et d'une bourrade sur le crâne, il dira aussi que c'est ces yeux aux couleurs des aurores boréales qui l'auront fait changé d'idée : ses yeux à Elle.

...