

Fiche de personnage de **Tasia**



Race Demi-elfe lunaire (Lunargent)

Age (23) ans

Taille (1,63) m

Poids (48) kg

Niveau 1

Expérience 0

Classe Ensorceleur

Alignement Chaotique neutre (0/0) **Réputation** 0

Santé mentale Départ : (5 x Sagesse) / Effectif : (5 x Sagesse)

« Chacune de vos morts pourrait être la dernière. »

Divinité Fenmarel Mestarine

Gilde aucune

Force 10 (+0) **Intelligence** 14(+2)

Dextérité 16 (+3) **Sagesse** 14 (+2)

Constitution 12 (+1) **Charisme** 16 (+3)

Compétences Nombre de points de compétence au niveau 1 : (2+ 2 modif. INT)x4 = 16

Nombre de points de compétence par niveau : (2+ 2 modif. INT) = 4

Compétences hors classe

- **Art de la magie** : 4(Degré) +2 (modif. INT) = **+6**
- **Artisanat** : 0 (Degré) +2 (modif. INT) = **+2**
- **Bluff** :2 (Degré) +3 (modif. CHA) = **+5**
- **Concentration** : 3 (Degré) +1 (modif. CON) = **+4**
- **Connaissances** (mystères) : 4(Degré) +2 (modif. INT) = **+6**
- **Profession (marin)** : 3(Degré) +2(modif. SAG) = **+5**
- **Détection** : 0 (degré) + 2 (Sag) + 1(racial) = **+3**
- **Diplomatie** : 0 (degré) + 3 (Cha) + 2 (Racial)= **+5**
- **Perception auditive** : 0 (degré) + 2 (Sag) + 2(Racial)= **+4**
- **Fouille** : 0 (degré) + 2 (Int) + 1 (racial) = **+3**

Dons Maniement d'une arme exotique : griffes.

Langues Elfique , illuskan, orque, nain

Caractéristiques Raciales

- Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.
- Vision nocturne. Les demi-elfes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Bonus racial de +1 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.
- Bonus racial de +2 aux tests de Diplomatie et Renseignements.

Caractéristiques de Classe

• **Armes et armures.** L'ensorceleur est formé au maniement des armes courantes. Par contre, il n'est formé ni au maniement des boucliers, ni au port des armures. En effet, une armure restreint ses gestes, ce qui risque de faire échouer ses sorts à composante gestuelle.

• **Sorts.** Un ensorceleur peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des bardes et des magiciens) appartenant à la liste de sorts d'ensorceleur et de magicien, à quelques exceptions près.

Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts d'ensorceleur.

Contrairement à un magicien ou à un prêtre, un ensorceleur n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée.

• **Appel de familier.** L'ensorceleur a la possibilité d'appeler un familier, ce qui lui demande une

journée entière et des composantes matérielles valant 100 po. Un familier est une créature magique qui ressemble à un petit animal, mais plus résistant et plus intelligent. Il est autant le compagnon que le serviteur du personnage.

Jets de Sauvegarde • Vigueur : 0(Base)+1(modif.CON) + 2 (familier : rat) + * = +3
• Réflexes : 0(Base)+3(modif.DEX) + * = +1
• Volonté : 2(Base)+2(modif.SAG) +1(don) + * = +5

* + 2 vs. *Enchantement*

Caractéristiques en Combat • Initiative : 3 (**modif.DEX**)+(bonus divers)= +3
• BBA : +0
• Jet d'Attaque au corps à corps1 : 0 (BBA) + 0 (modif. FOR), (Griffes(M) 1d4 + 0 ; 19-20/x2)
• Jet d'Attaque au corps à corps2 : 0 (BBA) + 0 (modif. FOR), (Dague (M) 1d4 + 0 (modif. Force); critique : 19-20/x2; portée : 3m)
• Jet d'Attaque à distance1 : fronde : dégats (P) 1d3 + 3 (modif. DEX), (M) 1d4 + 3 (modif. DEX); critique : x2, portée : 15m
• Jet d'Attaque à distance1: 0 (BBA) + 3 (modif. DEX)(Fronde: 1d4 + 0 ; /x2, portée : 15m)
• Jet d'Attaque à distance2 : 0+3(**modif.DEX**)+(bonus divers)+1d20 (nom de l'arme, dégats, critique, portée)
• **CA** : 12= 10 + 0(armure) + 2 (Dex). **Contact**: 12 = 10 + 2 (Dex). **Pris au dépourvu** : 10 = 10 + 0(armure).
• **Dés de vie** : d4 ; Points de vie : **4+1(modif. CON) =5**

Sorts
Nombre de sorts par jour : (5/4/0/0/0/0/0/0/0/0)
Nombre de sorts connus : (4/2/0/0/0/0/0/0/0/0)
Sorts connus : aspersion d'acide, regard déstabilisant, rayon de givre, langue mordue; convocation de monstres I, contact glacial
Sorts mémorisés :

Familier
Rat : Animal de taille TP; Dés de vie : 1/4d8 (1 pv); **initiative** : +2; **vitesse de déplacement** : 4,50 m (3 cases), escalade 4,50 m, nage 4,50 m
Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte : +0/-12
Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d3-4)
Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d3-4)
Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
Attaques spéciales : —
Particularités : odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1
Caractéristiques : For 2, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 2
Compétences : Déplacement silencieux +10, Discrétion +14, Équilibre +10, Escalade +12, Natation +10
Dons : Attaque en finesse
Environnement : quelconque
Organisation sociale : nuée (10-100)
Facteur de puissance : 1/8
Trésor : —
Alignement : —
Évolution possible :
Ajustement de niveau :

Inventaire
• Vêtements portés : bottes cuir souple, 0,5kg; robe de voyageur; ceinturon. Poids total : 0,5kg.
• Fronde, 0kg; bracelet de griffes, 1kg; dague, 0,5kg; 20 billes, 5kg. Poids total : 6,5 kg.
• Armure : aucune.
• Sac : Havresac. (Poids à vide : 0Kg, Poids actuel : 0Kg). Contenu : glaive (0kg).
• **Broche du loup argenté** : La broche du Loup Argenté est taillée à partir d'un métal antique, uniquement trouvable en grande quantité dans le sol, à l'endroit où poussent les racines du Saule. On prétend même que l'arbre puiserait ses ressources à partir de ce métal naturel, datant de l'époque du royaume d'Earlann.

La légende veut que ce métal à l'aspect argenté et terni soit doté d'un pouvoir magique, qui le rendrait personnel, comme animé d'une conscience propre. Les broches sont donc intimement liées à leurs porteurs, faisant presque partie d'eux même, et symbolisant leur appartenance à la Confrérie, et à la Nature avant tout.

Le Loup Argenté possède des propriétés magiques uniquement utilisables lorsque son propriétaire le souhaite. Une broche perdue, volée ou égarée n'a donc plus aucun pouvoir tant qu'elle n'est pas en contact avec l'individu auquel elle est liée.

La Broche permet d'envoyer un message à n'importe quel autre gardien sylvestre, où

qu'il se trouve.

Ce pouvoir ne fonctionne que dans un environnement naturel, en raison de son pouvoir unique. Le Gardien qui le souhaite, peut réveiller la puissance du métal composant sa broche pour créer un petit mannequin de bois, fait à partir de brindilles, de petites roches et de feuillages. Ce mannequin n'a qu'une seule fonction, qui est de délivrer un message à un autre Gardien.

Selon la volonté du créateur, le mannequin de bois peut être une araignée, ou encore un oiseau, qui dans ce cas, volera grâce aux courants d'airs. Le créateur du mannequin peut alors parler à sa création, de vive voix, afin de transmettre le message. Le dernier mot doit être le nom de la personne à être contactée, pour que le mannequin parte immédiatement à sa recherche.

Une fois sa cible trouvée, le message est canalisée par la Broche du Gardien, qui peut entendre le message comme si on lui parlait à l'oreille. Une fois sa tâche accomplie, le mannequin retombe à l'état de brindilles et de composants.

Caractéristique du Mannequin :

Taille : TP, 1DV (5 Pv), initiative +2, vitesse 6m, CA 17, +2 attaques de griffes (1d3-1 dégâts) espace occupé 75cm allonge 75cm , For 9, Dex 13, Con 10, Int 9, Sag 10, Cha na.

Richesse Trésor : 8PP, 4PO, 5PA, 9PC. Poids : (23 x 0,01kg = 0,23kg)

Charge

- Poids transportable : Charge légère 25kg, Charge intermédiaire entre 25-50Kg, Charge lourde entre 50-75Kg.
- Poids transporté : **7 kg**, sans sac : **7 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)].

Description physique

Bien que demi-elfe, Tasia ressemble beaucoup à sa mère. Elle en a la peau plutôt grise aux reflets bleutés et les yeux bleus, couleur de givre. Ses longs cheveux gris accentuent encore la finesse de ses traits. Elle est mince et élancée, vêtue avec simplicité et, si l'on n'y prend garde, ses vêtements pourraient la faire passer pour un garçon. Son apparence varie d'ailleurs selon ses humeurs.

Chez elle, la grâce de l'elfe se pimente parfois d'une certaine maladresse... un héritage de son père, sans aucun doute !

Description psychologique

Pas nécessairement sûre d'elle, Tasia ne veut toutefois pas le montrer. Adulte et encore enfant, fille et garçon (ce que son père aurait souhaité qu'elle soit), elle éprouve parfois quelque difficulté à se situer. Ce qui ne l'empêche pas de se révéler obstinée et volontaire.

Elle ne supporte pas que l'on porte atteinte à sa liberté, physique ou psychologique. Cela peut la faire entrer dans des rages folles au cours desquelles toute sa violence s'exprime. Mais elle se calme très vite, dès que le danger est écarté. Très curieuse, il peut lui arriver de se lancer dans des entreprises risquées, juste pour voir ce qui va se passer. Elle aime apprendre et découvrir, c'est d'ailleurs sa principale motivation.

Insouciante et sérieuse à la fois, son comportement, relativement imprévisible, risque de surprendre. Il lui arrive d'ailleurs de se surprendre elle-même...

Background

Il paraît que je suis née à Lunargent. Mes parents ont ensuite émigré dans la région d'Eauprofonde, loin de toute cité.

C'étaient des gens tristes. Ils ne recevaient jamais personne... un peu comme s'ils se sentaient coupables. Je n'ai jamais osé les interroger à ce sujet. Mais peut-être regrettaient-ils tout simplement de s'être rencontrés, peut-être regrettaient-ils que je sois née, les obligeant à rester ensemble.

Ils m'ont transmis un peu de leur tristesse. Ils ne riaient jamais, ne plaisantaient pas non plus. Une ombre semblait planer sur nous, sur notre maison. Et dès que je pus, je tentai d'y échapper.

J'appris très tôt que chez les elfes, je les rencontrais une fois par an lorsque ma mère allait fêter le Nouvel An (c'est aussi l'époque de mon anniversaire, je suis une fille de l'hiver), que je n'étais pas une elfe. Dans la famille de mon père, que je ne voyais pas plus souvent mais à un autre moment de l'année, je n'étais pas une humaine. A la maison, je n'étais pas le garçon que mon père aurait souhaité. Et je n'avais ni frère, ni soeur. Les seuls dont je me sentais proche et qui m'acceptaient, c'était les animaux que je rencontrais dans mes promenades. Je leur parlais et ils me répondaient, dans leur langue.

D'eux, j'ai appris pas mal de choses aussi. Notamment à me méfier des êtres dits « intelligents » qui peuplent le monde. C'est là que j'ai rencontré celui que j'ai baptisé « Fir ».

C'était il a quelques mois, la veille de Samhain : ainsi mes parents appelaient-ils le rite de l'automne. Le temps était encore clément, le soleil dardait ses derniers rayons et se préparait à céder la place. Je rêvassais, comme souvent, assise sur les racines d'un arbre. Des cris, d'abord petits puis de plus en plus stridents, me firent sortir de ma torpeur.

J'ai contourné le tronc et observé les alentours pendant un moment sans rien remarquer, lorsque j'aperçus la queue d'un petit animal, sans doute une belette, sortir d'un terrier dissimulé sous une touffe d'herbe. Je me suis approchée doucement mais, au bruit de mes pas, elle s'était évanouie dans le sous-bois et le silence avait envahi la forêt...

Mue par je ne sais quel instinct, je me suis agenouillée face à ce petit tunnel et j'ai commencé à en dégager l'entrée, délicatement, jusqu'à ce qu'une substance poisseuse me colle aux doigts. Du sang s'y mêlait à la terre. Une sensation d'urgence m'envahit et je creusais toujours précautionneusement, mais plus vite. Lorsque que le terrier apparut au jour, je n'y vis qu'une bouillie rouge. Une mère rat y avait défendu ses petits âgés d'environ trois semaines jusqu'à la mort... plus rien ne bougeait.

Je m'apprêtais à quitter l'endroit, le laissant aux autres prédateurs de la forêt qui ne manqueraient pas de s'y régaler, quand un faible gémissement me retint. Alors, j'ai continué à écarter la terre et les chairs, jusqu'à ce que j'aperçoive une petite chose écarlate qui bougeait. L'un des jeunes semblait avoir échappé au massacre. Je le pris et le ramenai chez moi.

Je pris un linge que j'humidifiais pour lui faire un peu de toilette. Son pelage apparut, gris clair avec des reflets d'argent. L'animal restait cependant figé, comme dans l'attente d'une mort certaine. Je l'ai déposé sur mon lit, dans un nid de coton, qu'il a très vite quitté pour se glisser sous le meuble. Un peu timide au départ, il fuyait à mon arrivée, ne s'éloignant de sa cachette que lorsqu'il pensait que je ne le regardais pas pour manger la nourriture que j'avais déposée. Et puis, un jour, alors que je dormais, je l'ai retrouvé blotti contre moi... Nous avons alors commencé à nous parler, sans mots, comme seuls peuvent le faire deux esprits destinés l'un à l'autre.

Les rares fois où j'accompagnais mes parents dans la cité, j'en profitais pleinement. Je restais loin d'eux et n'hésitais pas à adresser la parole à tous qui voulait bien m'écouter, peu importe la race. C'est ainsi que j'ai appris des rudiments du langage des orques et des nains, que j'ai complété lorsque mes parents m'eurent appris à lire.

Quelques livres se trouvaient dans la maison. Je les emportais mes périples et pour les lire et les relire. Je ne connaissais le monde que comme ça. Je m'imaginai parcourant le monde, apprenant les arcanes de la magie, découvrant des lieux et même des mondes inconnus. J'étais jeune... (et je le suis encore !)

Je voulais apprendre à communiquer avec les choses et les gens. Durant toute mon enfance, je n'avais eu pour compagnons que la nature et mon esprit. Je sais que leurs forces peuvent être redoutables. Je voudrais les connaître mieux pour les apprivoiser. Et surtout l'esprit, celui des choses et des êtres, dont les méandres m'attirent. Je ne pouvais plus vivre cachée, sous la coupe de mes parents. Je devais partir.

Peu importe les dangers qui m'attendaient, je ne pouvais plus vivre une demi-vie. J'ai pris les seules choses que je possédais : mon havresac avec un peu de nourriture, mon glaive, dont j'aimais à jouer la nuit, loin de tout, ma fronde et quelques billes ricoches avec lesquelles j'avais l'habitude de m'entraîner, mon épée, presque une épée d'enfant, et aussi une espèce de bracelet orné de griffes, qui m'avait-on dit, était un cadeau de naissance de mon parrain. Il devait s'intéresser beaucoup à moi, puisque je ne rappelle pas l'avoir vu depuis mon baptême !

Après avoir laissé un mot, on ne peut plus bref, pour mes parents : « *Je pars. Ne vous inquiétez pas pour moi. Que les dieux vous protègent. Votre fille.* » (Je doutais d'ailleurs qu'ils s'inquiètent, mais trouvais que c'était bien de le dire.) Je suis partie en direction de Lunargent, peut-être y apprendrais-je quelque chose. Et puis, pourquoi pas là plutôt qu'ailleurs ?