

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			<p>« 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. »</p>
Alignement	(Chaotique Neutre) (0/0)			
Divinité	(Beshaba)			
Guilde	aucune			
Force	14 (+2)	Intelligence	14 (+2)	
Dextérité	16 (+3)	Sagesse	14 (+2)	
Constitution	12 (+1)	Charisme	14 (+2)	
Compétences	<p>Nombre de points de compétence au niveau 1: $(8 + \text{modif. INT } 2) \times 4 = 8 + 2 * 4 + 4$ (au niveau 1) = 44 Nombre de points de compétence par niveau : $(8 + \text{modif. INT } 2) = 8 + 2 + 1$ (humain) = 11 Compétences de classe : (*=innées) <i>Malus d'armure de 0.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Acrobatie : 0 (Degré) + 3 (modif. DEX) = +3 (<i>malus d'armure de -3</i>) = 0 • Artisanat (?)* : 0 (Degré) + 2 (modif. INT) = +2 • Bluff* : 4 (Degré) + 2 (modif. CHA) = +6 • Connaissances(folklore local de la région natale): 0 (Degré) + 2 (modif.INT)= +2 • Contrefaçon* : 0 (Degré) + 2 (modif. INT) = +2 • Crochetage : 4 (Degré) + 3 (modif. DEX) = +7 • Décryptage : 4 (Degré) + 2 (modif. INT) = +6 • Déguisement* : 0 (Degré) + 2 (modif. CHA) = +2 • Déplacement silencieux* : 4 (Degré) + 3 (modif. DEX) = +7 (<i>malus d'armure de -3</i>) = +4 • Désamorçage/sabotage : 4 (Degré) + 2 (modif. INT) = +6 • Détection* : 4 (Degré) + 2 (modif. SAG) = +6 • Diplomatie* : 0 (Degré) + 2 (modif. CHA) = +2 • Discrétion* : 4 (Degré) + 3 (modif. DEX) = +7 (<i>malus d'armure de -3</i>) = +4 • Equilibre* : 0 (Degré) + 3 (modif. DEX) = +3 (<i>malus d'armure de -3</i>) = 0 • Escalade* : 4 (Degré) + 2 (modif. FOR) = +6 +2 (don) = +8 (<i>malus d'armure de -3</i>) = +5 • Escamotage : 4 (Degré) + 3 (modif. DEX) = +7 (<i>malus d'armure de -3</i>) = +4 • Estimation* : 0 (Degré) + 2 (modif. INT) = +2 • Evasion* : 4 (Degré) + 3 (modif. DEX) = +7 (<i>malus d'armure de -3</i>) = +4 • Fouille* : 4 (Degré) + 2 (modif. INT) = +6 + 2(don) = +8 • Intimidation* : 0 (Degré) + 2 (modif. CHA) = +2 • Maîtrise des cordes* : 0 (Degré) + 3 (modif. DEX) = +3 • Natation* : 0 (Degré) + 2 (modif. FOR) = +2 (<i>malus d'armure de -3</i>) = -1 • Perception auditive* : 0 (Degré) + 2 (modif. SAG) = +2 • Profession (?) : 0 (Degré) + 2 (modif. SAG) = +2 • Psychologie* : 0 (Degré) + 2 (modif. SAG) = +2 • Renseignements* : 0 (Degré) + 2 (modif. CHA) = +2 + 2(don) = +4 • Représentation* : 0 (Degré) + 2 (modif. CHA) = +2 • Saut* : 0 (Degré) + 2 (modif. FOR) = +2 + 2(don) = +4 (<i>malus d'armure de -3</i>) = +1 • Utilisation d'objets magiques : 0 (Degré) + 2 (modif. CHA) = +2 			

	<p>Compétences hors-classe : (*=innées) <i>Malus d'armure de -3 pour charge intermédiaire.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Concentration* : 0 (Degré) + 1 (modif. CON) = +1 • Equitation* : 0 (Degré) + 3 (modif. DEX) = +3 • Premier secours* : 0 (Degré) + 2 (modif. SAG) = +2 • Survie* : 0 (Degré) + 2 (modif. SAG) = +2
<p>Dons</p>	<ul style="list-style-type: none"> • (niv1) <p>1 : <u>Pied sûr (régional)</u> le personnage 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> <hr/> <p>2 : <u>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), Elfique (INT) et Nain (INT).
Caractéristiques Raciales	<ul style="list-style-type: none"> • 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. <u>D'office</u> : commun. <u>Supplémentaires</u> : 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 subit ou non un malus de points d'expérience.
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> <hr/> <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> <hr/> <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) +1 (modif.CON) + 0(divers)= +1 • Réflexes : 2 (Base) +3 (modif.DEX) + 0(divers)= +5 • Volonté : 0 (Base) +2 (modif.SAG) + 0 (divers)= +2

<p>Caractéristiques en Combat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Initiative</u> : 3 (modif.DEX) + (bonus divers) = +(3) • <u>BBA</u> : +0 • <u>Jet d'attaque</u> : <ul style="list-style-type: none"> - <u>Dague</u> : 0 BBA +2 (modif.FOR) = 1d20 + 2 <u>Dégâts</u> : 1d4 +2 (modif.FOR), critique : 19-20/*2, portée = nulle - <u>Rapière</u> : 0 BBA +2 (modif.FOR) = 1d20 + 2 <u>Dégâts</u> : 1d6 +2 (modif.FOR), critique : 18-20/*2, portée = nulle - <u>Epée courte</u> : 0 BBA +2 (modif.FOR) = 1d20 + 2 <u>Dégâts</u> : 1d6 +2 (modif.FOR), critique : 19-20/*2, portée = nulle <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Arc court</u> : 0 BBA + 3 (modif.DEX) = 1d20 + 3 <u>Dégâts</u> : 1d6, critique : *3, portée = 18m - <u>Fronde</u> : 0 BBA + 3 (modif.DEX) = 1d20 + 3 <u>Dégâts</u> : 1d4 + 2 (modif.FOR), critique : *2, portée = 15m - <u>Dague</u> : 0 BBA +3 (modif.DEX) = 1d20 + 3 <u>Dégâts</u> : 1d4 +2 (modif.FOR), critique : 19-20/*2, portée = 3m <hr/> <p>Attaque soumoise = 1 d6</p> <ul style="list-style-type: none"> • CA : 16 = 10 + 3(Pro de l'armure) + 3(modificateur de DEX)+ éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. • Contact : 13 = 10 + 3(modificateur de DEX)+ éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. • Pris au dépourvu : 13 = 10 + 3(Pro de l'armure) + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. • Dés de vie : d6 ; Points de vie : 6+1(modif. CON) =7
<p>Inventaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Vêtements portés</u> : (Désignation de l'objet, Poids en Kg).Poids total en Kg/prix <ul style="list-style-type: none"> - Tenue d'aventurier : (gratuit, 0 Kg si on la porte, sinon 4 Kg) - Ceinturon (1 Po, 0Kg) <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Armes</u> : Poids en Kg/prix <ul style="list-style-type: none"> - Carquois et 20 flèches (gratuit, 0,250 Kg à vide 1,5 Kg avec les flèches) - 1 rapière (2Pp, 1 Kg) - 1 épée courte (1Pp, 1 Kg) - 2 dagues (2 * 2 Po = 4 Po, 1 Kg) - 1 fronde (0 Po, 0 Kg) - 1 arc court (3 Pp, 1 Kg) <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Armure</u> : type ou pièces (Bonus de Dex max. : +0; Malus d'armure : -0; VD : 9m; Poids total : 0Kg/prix). <ul style="list-style-type: none"> - Armure de cuir cloutée de maître : (gratuite, 10 Kg) <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Sac</u> : (Poids à vide : 0Kg/prix, Poids actuel : 0Kg/prix). <ul style="list-style-type: none"> - Havresac (1 Pa, 250 gr) <p><u>Contenu</u> : objet (Poids en Kg/prix).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Outils de cambrioleur (3 Pp, 500 gr) - 1 corde en soie 15 m (1 Pp, 2,5 Kg) - 1 diamant coupe-verre (1 Pp, 5 Po, 50 gr) - 1 bourse en cuir (1Pc, 0 Kg) - 1 noir pour épées (1 Pa, 500 gr) - Silex et amorce (1 Po, 0 Kg) - Pierre à aiguiser (2 Pc, 500 gr) - 1 outre (1 Po, 2 kg à plein) - 7 rations (5 Pa * 7 = 35 Pa, 0.500 gr *7 = 3,5 Kg) - 1 trousse 1^{er} secours (5 Pp, 500 gr) - 1 petit miroir en acier (1Pp, 250 gr) - 1 savon, 1 livre (5 Pa, 500 gr)

	<ul style="list-style-type: none"> - 1 paillasse (1 Pa, 2,5 Kg) - 1 couverture épaisse (5 Pa, 1,5 Kg) - 1 flasque d'acide (1 Pp, 500 gr) - 1 flasque de feu grégeois (2 Pp, 500 gr) - 1 onguent de soins (1 Pp, 100 gr) - 1 torche (1 Pc, 500 gr)
Richesse	Trésor : 1 PP ; 3 PO ; 1 PA ; 6 PC. Poids : 0,11 Kg (nb de pièces x 0,01kg)
Charge	<ul style="list-style-type: none"> • Poids transportable : Charge légère jusque 29 kg, Charge intermédiaire entre 29 à 58 Kg, Charge lourde entre 58 à 87,5 Kg. • Poids transporté : 32,26 kg, poids sans sac avec tenue explorateur portée : 5,61 kg, poids sans sac avec armure de cuir cloutée de maître portée : 15,61 Kg • Encombrement : Intermédiaire. <p>[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)].</p>
Description physique	<p>Cheveux blonds dorés jusqu'aux épaules avec des yeux vairons (œil droit bleu azur et œil gauche vert émeraude). Elrik portait également une cicatrice sur le côté gauche du visage (front et pommette) qu'il avait reçu lors d'un de ses nombreux abordages.</p> <p>Il a un teint pâle et une barbe de deux à trois jours. Les vêtements qu'il utilise (armure de cuir, cape à capuche, gantelets) sont sombres. Les armes qu'il aime utiliser sont l'épée courte (portée côté droit), une rapière (portée côté gauche), et les dagues (dissimulées dans ses bottes).</p> <p>Elrik possède un regard sévère et froid malgré les couleurs envoûtantes et différentes de ses yeux. Cette différence et aussi un avantage lors de combats car elle a tendance à divertir ses ennemis lorsqu'ils le regardent. Mais il a toutefois un visage sans expressions qui inspire à la fois crainte et confiance.</p>
Description psychologique	<p>Elrik est un personnage plutôt solitaire et réservé, il cache ses sentiments à son entourage. Ce qui en fait une personne mystérieuse et énigmatique.</p> <p>Il est assez tourmenté (à beaucoup de haine en lui) c'est la cause de son imprévisibilité. Mais il fait preuve d'intelligence quand il se prépare à agir. Il réfléchit avant d'agir ; il est stratégique (il cherche à établir tous les angles d'une situation), malicieux (prévoit toujours des solutions de rechange), et fourbe (attaque là où on ne l'attend pas).</p>

Background	<p>Nés en 1344, sur les terres de Valbise, Elrik et sa sœur jumelle Westra, avaient tous deux des yeux vairons. 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>Deux années après la naissance des jumeaux, les parents (commerçants) d'Elrik et de Westra, décidèrent de quitter Valbise et devenir des commerçants itinérants. Ils passèrent, tous les quatre, six 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. 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 huit ans sous son aile et l'aida à progresser dans le métier ; il fut son mentor.</p> <p>Elrik mena cette vie de roublard jusqu'à l'âge de dix-sept ans car le jour de son dix-septième 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 flanc droit. Celui-ci fut destabilisé 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 quelques jours puis réapparut en lui expliquant que la milice le recherchait pour meurtre. Son mentor lui confirma alors qu'il fallait qu'il quitte la ville le plutôt possible. 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. 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. Avec l'équipage, il perfectionna ses techniques de vols et apprit à manier l'épée courte, la rapière et la dague.</p> <p>Il passa cinq 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. 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 vairons 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>
-------------------	---