

Physique (public)		Mental	
Race & Ethnie	Sang-mêlé, Demi-drow	Classe	Prêtre 1
Sexe	Homme	Niveau de classe (NGE)	1 (1)
Age, taille et poids	21 ans, 1.70 m (cat. Moyenne), 55 kg	Ajustement de niveau, DV supplémentaires	+0, +0
Yeux	Bruns foncés	Région d'Origine	Vaux
Cheveux	Blancs	Trait régional	Force d'âme
Peau	Noire	Alignement	Neutre Strict
VD	9 de base ; 6 en armure (m)	Divinité	Oghma
Main directrice	Droite	Langues parlées	Chondathan, Commun, Drow profond, Elfique, Gobelin, Nain
Description physique	Reïlo est un demi-drow ayant hérité du teint basané et de la longue chevelure blanche de son père. Ayant passé plus de temps dans les bibliothèques que sur les terrains d'entraînement, son corps est fort peu musclé mais il sait se montrer agile si les circonstances l'exigent. Reïlo n'accorde que peu d'importance à son habillement : une simple tunique lui suffit amplement et il n'apprécie guère les colifichets en tous genres. Son visage est souvent impassible et concentré, le prêtre d'Oghma s'efforçant de retenir ou de mettre par écrit un maximum de ses observations : il passe d'ailleurs la plupart de son temps à rédiger ses notes.	Vision	nocturne
		XP	0
		Barre d'avancement Vers le niveau 2	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 15px; margin-bottom: 5px;"></div> 0%
		Description mentale	Du fait de son passé et de ses goûts personnels, Reïlo est véritablement passionné par le Savoir. Son objectif est de les accumuler afin de devenir l'un des plus grands érudits de Toril, une sommité que l'on lirait avec attention et que l'on contacterait pour éclairer des points épineux. Le demi-drow considère toute personne extérieure au travers de ce prisme : si elle est intelligente et cultivée ou qu'elle dispose d'informations utiles, il la jugera intéressante et se montrera cordial et bavard ; si elle est ignorante ou butée, il l'ignorera et ne lui accordera aucun intérêt. D'un point de vue moral, il est véritablement neutre : ne se sentant pas bien intégré au sein de la société, il trouve étrange le fait de porter secours à autrui sans obtenir le moindre avantage tout comme le fait de se montrer cruel ou cupide.

Caractéristiques		Compétences	
Force	8 (-1)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> * Agilité	0(deg) +2(dex) - 3 (charge) = -1
Dextérité	14 (+2)	■ Art de la magie	0(deg) +3(int) = 3
Constitution	10 (+0)	<input type="checkbox"/> Art Martial	0(deg) +3(int) = 3
Intelligence	16 (+3)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> * Athlétisme	0(deg) -1(for) - 3 (charge) = -4
Sagesse	18 (+4)	■ * Concentration	4(deg) +0(con) = 4
Charisme	12 (+1)	<input type="checkbox"/> Connaissance (architecture et ingénierie)	0(deg) +3(int) = 3
Dons		<input type="checkbox"/> Connaissance (exploration souterraine)	0(deg) +3(int) = 3
Esquive	[niveau 1]	<input type="checkbox"/> Connaissance (folklore local) ()	0(deg) +3(int) = 3
Capacités spéciales		<input type="checkbox"/> Connaissance (géographie)	1(deg) +3(int) = 4
Jets de sauvegarde		■ Connaissance (histoire)	4(deg) +3(int) = 7
Réflexe	0(base) +2 (DEX)= +2	■ Connaissance (mystères)	4(deg) +3(int) = 7
Vigueur	2(base) +0 (CON)+ 1 (don rég.)= +3	<input type="checkbox"/> Connaissance (nature)	0(deg) +3(int) = 3
Volonté	2(base) +4 (SAG) + 1 (don rég.)= +7	<input type="checkbox"/> Connaissance (noblesse et royauté)	0(deg) +3(int) = 3
Combat		■ Connaissance (plans)	0(deg) +3(int) = 3
PV Max	8 =	<input type="checkbox"/> Connaissance (psionique)	0(deg) +3(int) = 3
PV Actuel	0 = 8	■ Connaissance (religion)	4(deg) +3(int) = 7
Classe d'armure	15 = 10 + 3 (armure) + 2(DEX)	<input type="checkbox"/> Dressage	0(deg) +1(cha) = 1
CA de contact	12 = 10 + 2 (DEX)	<input type="checkbox"/> * Equitation	0(deg) +2(dex) = 2
CA dépourvu	13 = 10 + 3 (armure)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Escamotage	0(deg) +2(dex) - 3 (charge) = -1
Réduction des dégâts	0/	<input type="checkbox"/> * Estimation	0(deg) +3(int) = 3
Résistance à la magie	0	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> * Furtivité	0(deg) +2(dex) - 3 (charge) = -1
BBA	+0	<input type="checkbox"/> * Intimidation	0(deg) +1(cha) = 1
Lutte	-1 = 0(BBA) - 1 (FOR)	<input type="checkbox"/> Linguistique	0(deg) +3(int) = 3
Initiative	2 (DEX)	<input type="checkbox"/> * Maitrise des cordes	0(deg) +2(dex) = 2
Armes	<ul style="list-style-type: none"> • Jet d'Attaque lance de maître : 0 BBA - 1 (modif.FOR) + 1 (arme de maître) = 1d20 ; dégâts : 1d8 - 1 (modif. FOR) = 1d8 - 1 ; critique : 19-20*3 ; portée : 6 m. 	■ * Métier ()	0(deg) +3(int) = 3

	<ul style="list-style-type: none"> • Jet d'Attaque dague (corps à corps) : 0 (BBA) - 1 (modif.FOR) = 1d20-1 ; dégâts : 1d4 - 1 (modif. FOR) = 1d4 - 1 ; critique : 19-20/*2. • Jet d'Attaque dague (distance) : 0 (BBA) + 2 (modif.DEX) = 1d20 + 2 ; dégâts : 1d4 - 1 (modif. FOR) = 1d4 - 1 ; critique : 19-20/*2 ; portée : 3m. • Jet d'Attaque arbalète légère: 0 (BBA) + 2 (modif.DEX) = 1d20 + 2 ; dégâts : 1d8 ; critique : 19-20/*2 ; portée : 24 m. 	<ul style="list-style-type: none"> □ □ * Natation : 0(deg) -1(for) - 6 (charge) = -7 □ * Perception : 0(deg) +4(sag) + 1 (race) = 5 ■ * Premiers Secours : 0(deg) +4(sag) = 4 □ * Psychologie : 0(deg) +4(sag) = 4 □ * Représentation () : 0(deg) +1(cha) = 1 □ Sabotage : 0(deg) +3(int) = 3 ■ * Social : 0(deg) +1(cha) + 2 (race) = 3 □ * Survie : 0(deg) +4(sag) = 4 □ * Tromperie : 0(deg) +1(cha) = 1 □ Utilisation d'objets magiques : 0(deg) +1(cha) = 1 																													
Inventaire		Autre et divers																													
Bourse	5 PP, 6 PO, 4 PA																														
Inventaire	<table border="0"> <tbody> <tr> <td data-bbox="359 1041 470 1131"></td> <td data-bbox="494 1086 662 1120">Allume-feu</td> <td data-bbox="630 1064 662 1086">qtt</td> <td data-bbox="638 1086 662 1108">: 1</td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1176 486 1265"></td> <td data-bbox="494 1198 662 1265">Arbalète légère</td> <td data-bbox="630 1198 662 1220">qtt</td> <td data-bbox="638 1220 662 1243">: 1</td> </tr> <tr> <td data-bbox="375 1310 486 1400"></td> <td data-bbox="494 1332 662 1400">Armure de cuir clouté</td> <td data-bbox="630 1332 662 1355">qtt</td> <td data-bbox="638 1355 662 1377">: 1</td> </tr> <tr> <td data-bbox="375 1467 470 1556"></td> <td data-bbox="494 1467 662 1579">Cape de laine bouillie</td> <td data-bbox="630 1489 662 1512">qtt</td> <td data-bbox="638 1512 662 1534">: 1</td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1624 438 1691"></td> <td data-bbox="494 1646 662 1668">Carreau</td> <td data-bbox="630 1624 662 1646">qtt</td> <td data-bbox="638 1646 662 1691">: 10</td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1713 422 1780"></td> <td data-bbox="494 1736 662 1803">Cire à cacheter</td> <td data-bbox="630 1736 662 1758">qtt</td> <td data-bbox="638 1758 662 1780">: 1</td> </tr> <tr> <td data-bbox="375 1848 486 1937"></td> <td data-bbox="494 1870 662 1937">Couverture épaisse</td> <td data-bbox="630 1870 662 1892">qtt</td> <td data-bbox="638 1892 662 1915">: 1</td> </tr> </tbody> </table>				Allume-feu	qtt	: 1		Arbalète légère	qtt	: 1		Armure de cuir clouté	qtt	: 1		Cape de laine bouillie	qtt	: 1		Carreau	qtt	: 10		Cire à cacheter	qtt	: 1		Couverture épaisse	qtt	: 1
	Allume-feu	qtt	: 1																												
	Arbalète légère	qtt	: 1																												
	Armure de cuir clouté	qtt	: 1																												
	Cape de laine bouillie	qtt	: 1																												
	Carreau	qtt	: 10																												
	Cire à cacheter	qtt	: 1																												
	Couverture épaisse	qtt	: 1																												



Dague qtt
: 1



Eau bénite qtt
: 1



Feuilles de qtt
parchemin : 2



Fiole qtt
d'encre : 1



Habit qtt
d'Érudit : 1



Lance de qtt
maître : 1



Manteau qtt
de : 1
fourrure



Onguent qtt
de soins : 1



Outre de qtt
peau : 1

Papier, la qtt
feuille : 1



Plume qtt
d'écriture : 1



Symbole qtt
sacré en : 1
argent



Bourse en cuir qtt
: 1



Carquois à carreaux qtt
: 1



Étui à parchemin qtt
: 1



Sac à dos en cuir qtt
: 1
bouilli



Fiole qtt
: 3

Domaine : Connaissance

Sorts de prêtre :

- niveau 0 (3) : lecture de la magie, lumière, assistance divine.
- niveau 1 (1 + 1) : sanctuaire, soins légers.

Sorts de domaine :

- niveau 1 (1) : détection des passages secrets.

Sorts sans préparation : soins.

Renvoi des morts-vivants (4 x/jour) : 1d20+1 (CHA). Efficacité : 2d6+2 (niveau+CHA).

Les circonstances de la naissance de Reïlo restent nimbées de mystère. Sa mère, Anna, est tombée enceinte d'un elfe noir de passage dans les Vaux, sans qu'elle ne lui dise jamais si cette union était consentie ou pas. Toujours est-il que la petite communauté villageoise dans laquelle vivait Anna accepta fort mal l'arrivée d'un demi-drow en son sein : plusieurs anciens conseillèrent d'abandonner le nourrisson dans les bois situés aux alentours. La jeune femme s'y refusa mais fut peu à peu ostracisée par les siens, de même que son fils.

Désespérée, elle finit par quitter son village pour se rendre la ville la plus proche, Valherse, espérant y trouver plus de tolérance à leur égard. Si elle ne fit pas l'objet de regards aussi glacials que dans sa communauté natale, elle dut constater que la vie n'y était pas plus facile : vivant dans la pauvreté, elle eut bien du mal à trouver un emploi pour pouvoir se loger et se nourrir. Le petit Reïlo, sans être profondément rejeté, était cependant souvent mis à l'écart, surtout par les autres enfants. Il ne cherchait d'ailleurs guère leur compagnie, se sentant « différent » du fait de ses centres d'intérêt et de sa maturité.

Anna parvint à vivre d'expédients, acceptant tous les travaux qu'on lui proposait et mendiant s'il le fallait. Elle voulait offrir tout ce qu'elle pouvait à son fils pour lequel elle avait tout sacrifié. Constatant son intelligence nettement supérieure à la moyenne, elle décida de le scolariser avec ses maigres économies : à l'âge de huit ans, Reïlo reçut l'enseignement d'un érudit local : Roldan. Ce jeune dévôt d'Oghma offrait ses services de précepteur à faible coût, estimant qu'il était de son devoir de partager ses connaissances avec autrui. Bien vite, la curiosité de Reïlo apparut comme étant insatiable : il

voulait savoir tout sur tout. La magie, les langues, l'histoire et la géographie le passionnaient tout particulièrement. Il passait presque toutes ses journées en compagnie de Roldan ou à lire les livres que ce dernier lui apportait de la bibliothèque du temple.

Alors que Reïlo atteignit l'âge de seize ans, Roldan lui avoua lui avoir enseigné presque tout ce qu'il savait. S'il voulait poursuivre ses études, il devrait s'engager à servir : c'était à cette seule condition que Bentir, ami et mentor de Roldan, accepterait de poursuivre son instruction. Le jeune drow n'hésita pas un instant : Roldan était le seul (à l'exception de sa mère) à lui avoir accordé de la considération et Oghma lui-même semblait l'avoir comblé de ses faveurs en lui conférant sagesse et intelligence. Reïlo accepta donc la proposition.

Le jeune drow suivit alors les enseignements de Bentir, l'un des prêtres du temple et poursuivit son apprentissage, accumulant à la fois de nouvelles connaissances et les rudiments du culte à Oghma. Son nouveau mentor apprécia immédiatement la motivation de son élève qui faisait de rapides progrès. Lorsque Reïlo atteignit l'âge vingt ans, il lui proposa d'intégrer pour de bon le clergé d'Oghma : Reïlo décida alors de prendre le surnom de « Blanche flamme ». En se livrant à une expérience alchimique, il avait produit par accident une flamme blanche. Cette apparition le fascina et il décida de s'en inspirer pour se forger un surnom : la flamme symboliserait son désir ardent de savoir, sa blancheur serait son caractère inhabituel (en tant que drow) et une référence indirecte à la couleur de ses cheveux.

Âgé de vingt-et-un ans, Reïlo avait lu un nombre impressionnant d'ouvrages, sans toutefois assouvir complètement sa soif de connaissances. Maîtrisant désormais des rudiments en magie divine, il avait envie d'apprendre à manipuler également la Toile, tout en approfondissant les savoirs qu'il avait déjà accumulés. Bentir et Roldan lui conseillèrent alors de prendre la route, le voyage étant souvent le meilleur moyen d'apprendre de nouvelles choses sur le monde et sur soi-même. Bien n'aimant guère le contact avec autrui (hormis les intellectuels), le jeune demi-drow accepta la proposition : après avoir salué ses deux mentors et sa mère, il prit la route, bien décidé à devenir l'un des plus grands érudits de Toril.