

Fiche de personnage de Soran			
Race	Humain Damarien (Région : Damarie)		
Age	21 ans		
Taille	1,97 m		
Poids	87 kg		
Niveau	1		
Expérience	0		
Classe	Ensorceleur		
Alignement	Loyal Neutre (0/0)	Réputation	0
Divinité	Hoar		
Guilde	aucune		
Force	14 (+2)	Intelligence	10 (+0)
Dextérité	12 (+1)	Sagesse	14 (+2)
Constitution	16 (+3)	Charisme	16 (+3)
Compétences	Nombre de points de compétence au niveau 1 : (2+0modif. INT)x4 + 4 (humain) = 12 Nombre de points de compétence par niveau : (2+ 0modif. INT) +1 (humain) = 3		
Compétences de classe:	<ul style="list-style-type: none"> Art de la magie : 3(Degré) +0 (modif. INT) = +3 Artisanat : 0(Degré) +0 (modif. INT) = +0 Bluff : 0(Degré) +3 (modif. CHA) = + 3 Concentration : 3(Degré) + 3 (modif. CON) = +6 Connaissances (mystères) : 3(Degré) +0 (modif. INT) = +3 Profession (agriculteur) : 3(Degré) +2 (modif. SAG) = +5 		
Compétences hors classe	<ul style="list-style-type: none"> Contrefaçon : 0(dergré) +0(modif. INT) = 0 Déguisement : 0(degré) +3(modif. CHA) = +3 Déplacement silencieux : 0(degré) +1(modif. DEX) = +1 Détection : 0(degré) +2(modif. SAG) = +2 Diplomatie : 0(degré) +3(modif. CHA) = +3 Discretion : 0(degré) +1(modif.DEX) = +1 Equilibre : 0(degré) +1(modif. DEX) = +1 Equitation : 0(degré) +1(modif. DEX) = +1 Escalade : 0(degré) +2(modif. FOR) = +2 Estimation : 0(degré) +0(modif. INT) +3(familier corbeau) = +3 Evasion : 0(degré) +1(modif. DEX) = +1 Fouille : 0(degré) +0(modif. INT) = 0 Intimidation : 0(degré) +3(modif. CHA) = +3 Maîtrise des cordes : 0(degré) +1(modif. DEX) = +1 Natation : 0(degré) +2(modif. FOR) = +2 Perception auditive : 0(degré) +2(modif. SAG) = +2 Premier secours : 0(degré) +2(modif. SAG) = +2 Psychologie : 0(degré) +2(modif. SAG) = +2 Renseignement : 0(degré) +3(modif. CHA) = +3 Représentation : 0(degré) +3(modif. CHA) = +3 Saut : 0(degré) +2(modif. FOR) = +2 Survie : 0(degré) +2(modif. SAG) = +2 		
Dons	<ul style="list-style-type: none"> Intrépide Dispense de composantes matérielles (inférieures à 1 po) 		
Langues	Damarien, Commun		
Caractéristiques Raciales	<ul style="list-style-type: none"> +4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau additionnel. 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	<ul style="list-style-type: none"> 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. <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> Appel de familier (corbeau). 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. Langue parlée : Commun. <p>Le Corbeau Animal de taille TP Faculté : le maître obtient un bonus de +3 aux tests d'Estimation. Un corbeau familier parle une langue du choix de son maître en tant que pouvoir surnaturel. Dés de vie : 1/4d8 (1 pv) Initiative : +2 ; Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne) Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12 Attaque de base/lutte : +0/-13 ; Attaque : serres (+4 corps à corps, 1d2-5) ; Attaque à outrance : serres (+4 corps à corps, 1d2-5) Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m Attaques spéciales : — Particularités : vision nocturne Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +2 Caractéristiques : For 1, Dex 15, Con 10, Sag 14, Cha 6, Int (selon le niveau du jeteur de sort) Compétences : Détection +5, Perception auditive +3 Dons : Attaque en finesse Environnement : forêts tempérées Cet oiseau au plumage noir et lustré fait dans les 60 centimètre de long pour une envergue de 1,20 mètre. Il n'attaque qu'une fois par round, en combinant ses deux serres. Son profil s'applique à tous les oiseaux de taille similaire, rapaces exceptés. Vigueur : 0(Base)+3(modif.CON)+0(divers)=+3 Réflexes : 0(Base)+1(modif.DEX) 0(divers)=+1 Volonté : 2(Base)+2(modif.SAG) 0(divers)=+4 </p>		
Caractéristiques en Combat	<ul style="list-style-type: none"> Initiative : 1 (modif.DEX) +0(bonus divers)= +1 BBA : +0 Jet d'Attaque au corps à corps1 : 0BBA+2(modif.FOR)+1(Maitre)-4(Maniement) +1d20 = 1D20-1 (Épée Batarde* [tenue à deux mains], 1d10+3, 19-20 x2) Jet d'Attaque au corps à corps1 (bis) : 0BBA+2(modif.FOR) +1(Maitre)-4(Maniement) +1d20 = 1D20-1 (Épée Batarde* [tenue à une main], 1d10+2, 19-20 x2) Jet d'Attaque au corps à corps2 : 0(BBA)+2(modif.FOR)+1d20 = 1D20+2 (dague, 1d4+2, 19-20/x2) Jet d'Attaque au corps à corps2 (lancer) : 0(BBA)+1(modif. DEX)+1d20 = 1D20+1 (dague, 1d4+2, 19-20/x2 portée 3m) Avec le sort "Main de Maître" : <ul style="list-style-type: none"> Jet d'Attaque au corps à corps1 : 0BBA+2(modif.FOR)+1(Maitre)+1d20 = 1D20 +3 (Épée Batarde* [tenue à deux mains], 1d10+3, 19-20 x2) Jet d'Attaque au corps à corps1 (bis) : 0BB+2(modif.FOR)+1(Maitre)+1d20 = 1D20+3 (Épée Batarde* [tenue à une main], 1d10+2, 19-20 x2) CA : 10 + 1 (modificateur de DEX) = 11 Contact : 10 + 1 (modificateur de DEX) = 11 Pris au dépourvu : 10 Dés de vie : d4= 4+ 3 (modif. CON) + 5 (Don intrépide)= 12 PV Nombre de sorts par jour : (5/3+1/0/0/0/0/0/0/0) Nombre de sorts connus : (4/2/0/0/0/0/0/0/0) Sorts connus : Niveau 0 : Langue Mordue; Rayon de givre; Signature Magique; Son imaginaire Niveau 1 : Main de maître; Armure de Mage 		
Inventaire	<ul style="list-style-type: none"> Vêtements portés : (Manteau de fourrure,1kg; Bottes de peau,500g; Chaussettes,-; Cotte-; Gants en cuir,0,1kg; Cape en laine bouillie,1kg; Bourse en cuir,-;Fourreau, 1,5kg. Poids total 4,1Kg Dague,500g; Épée bâtarde de maître 3kg. Poids total 3.5 Kg Sac (Poids à vide : 250g, Poids actuel : 20,75Kg). Contenu : Tente (10kg) Ration de survie x2 (1kg) Couverture épaisse (1,5kg) Allume feu x3 (-) Outre en peau pleine d'eau (5kg). 		
Richesse Charge	<ul style="list-style-type: none"> Trésor : 9 PP, 3 PO, 3 PA, 2 PC Poids : 0,17kg Poids transportable : Charge légère entre 0 et 29kg, Charge intermédiaire entre 29 et 58Kg, Charge lourde entre 58 et 87,5Kg. Poids transporté : 28,7kg, sans sac : 7,6kg. Encombrement : Léger, Intermédiaire ou Lourd 		
Description physique	<ul style="list-style-type: none"> 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). Grand et massif, il porte l'épée bâtarde de son père dans une poche sur sa poitrine, qui si elle est vieille et usagée, est encore de bonne qualité, si bien qu'on peut aisément le prendre pour un guerrier, à la différence qu'il ne porte aucune armure. Il semble toujours avoir une barbe de quelques jours, ce qui lui donne un charme sauvage que certaines savent apprécier. Ses yeux comme ses cheveux sont du noir le plus profond, on ne distingue pas la pupille de l'iris. Il est ceinturé d'une cape en soie assortie, complétée par une broche dorée. Son visage aux traits larges semble toujours neutre, avec de vagues instants de jubilation quand il accomplit une vengeance méritée. Un manteau à lourde fourrure et de hautes bottes le protègent efficacement des intempéries du nord. Une vengeance se prépare et se délecte pendant de longs instants. Susceptible, comme seul peuvent l'être les adeptes d'Hoar, il se montre rapidement violent pour peu de chose. Dans une ville il tente d'être discret, ne révélant que peu de chose sur son état de vagabond, il éloigne au maximum ceux qui tentent de mettre un pied sur sa route, et élimine sans scrupule tout ceux qui sont gênants. Mais c'est en fait un homme tourmenté, qui a bien du mal à distinguer le bien du mal. Il se rend compte qu'il n'est pas irréprochable, mais il est absolument convaincu que la vengeance par tous les moyens, est une bonne chose, et qu'il ne fait que le bien des gens. Il écoute calmement les gens qui lui conte leurs malheurs, et prend des dispositions pour punir les coupables. Il n'est pas vraiment du genre à s'attacher aux gens. 		
Description psychologique	<ul style="list-style-type: none"> Mon père était un ancien aventurier. Comme son père avant lui. Il est probable que mon arrière-grand-père en fut un, bien que les récits familiaux l'ont oublié depuis déjà longtemps. Quant à ma mère, je ne l'ai pas connue aussi bien que je connais mon père. De ce que l'on m'a conté, c'était une aventurière elle aussi. C'est comme cela qu'ils se sont rencontrés. Et pourtant, mon enfance fut heureuse et bien peu agitée. Parce que mes parents étaient idiots. Parce que mes parents étaient fainéants. Craintifs. Du peu que je puis en juger, moi, leur fils. Avec l'argent durement acquis dans leurs quêtes, ils se sont achetés un terrain, en Damarie, le roi donnait alors des titres à qui en voulait. On peut penser que dans les terres froides de là-bas, leur petite exploitation allait bien mal se nourrir. Hélas, mes géniteurs avaient eu une illumination, selon les paroles de mon père lui-même. Après la mort de ma mère, il trouva une seconde compagne dans le travail de la terre. Sa vie, comme il le disait, n'avait jamais été aussi belle que depuis qu'il l'avait dédié à la déesse des moissons. Son champ s'étendait à une vitesse surprenante, pour devenir le plus riche de la région, et de loin. Il semblait impossible qu'un seul homme parvienne à cultiver tant de plantes. 		
Background	<ul style="list-style-type: none"> Les vingt premières années de ma vie, je les ai passées dans un océan de verdure et de bonté. J'étais moi aussi destiné à devenir brave fermier. Il y avait si peu de soleil, et pourtant tant de chaleur dans les plantations de mon père. Parfois, je comprends pourquoi il y était heureux. Mais souvent, je m'indigne de la simplicité de cette vie. Enfant inutiles, je fus choyé et gâté jusqu'à en devenir capricieux. A l'âge de huit ans, je commençais à montrer quelques aptitudes magiques. Loin de s'en surprendre et des les craindre, mon père en était ravi. Je me souviens encore de ce jour de ma tendre enfance où j'avais mis feu par accident à un petit bosquet coriace de plantes indésirables qui résistaient à ma truelle malgré mon acharnement. L'incendie n'avait pas prit d'ampleur, mais mon père m'avait hissé dans ses bras. « Tu ressembles déjà à ta mère » m'avait il dit. Ensuite, sans en avoir lui-même de capacité, il m'apprit à contrôler mon don. C'est peut-être pour cela que j'estime avoir un contrôle de ma magie bien supérieur à celui des ensorceleurs que j'ai rencontré par la suite. J'avais alors des convictions fortes d'être quelqu'un d'exceptionnel. Puis un jour, il m'a révélé la cause de ma mort de ma mère. Je n'aime pas beaucoup parler des raisons dévalorisantes qui ont poussé un ancien membre de la compagnie de mes parents à l'assassiner. Pour beaucoup, cela aurait été un choc émotionnel, que de savoir victima leur pauvre mère qu'ils croyaient morte au lit. Pour moi non. Ce fut bien pire. Ce n'est pas en apprenant la nouvelle que j'ai changé je crois. C'est plutôt quelques temps après, à force de ressasser sans cesse les infamies du crime. Alors, j'ai attendu patiemment, j'ai récolté des informations, par ici, par là. Quand mon père m'a envoyé faire une course à la ville, je me suis plantés préparé comme à l'habitude. J'ai pris sa vieille épée, de la viande et des aliments séchés pour quelques jours de voyage entre la plantation et le puits, et la tente en peau. Je ne suis pas allé à l'ouest, comme je le devais. Le meurtrier de ma mère vivait de son pécule mal perçu non loin d'ici. Alors je l'ai tué. C'était si simple. Je crois que j'y pris du plaisir. Comme mon père, il était vieux. Pire que mon père, il avait les deux jambes paralysées. Il était malade. Sans doute ne l'aurais-je pas tué, il n'aurait pas passé l'hiver. Mais voilà, j'ai vengé ma mère. Et je ne suis pas revenu chez moi. J'avais honte. Mais je remerciais alors le dieu de sa vengeance qui m'avait chuchoté ses doux mots à l'oreille. Il me fit don d'un corbeau au plumage noir qui se posa sur mon épéale 		

