


Fiche de personnage de Eyöli

Race	Halfelin pied-léger			
Age	29 ans			
Taille	0,85 m			
Poids	14 kg			
Niveau	1			
Expérience	0			
Classe	Roublard			« Ne jamais employer une hache pour ôter une mouche du nez d'un ami. De même pour celui d'un adversaire. »
Alignement	Chaotique Neutre (0/0)	Réputation	0	
Santé mentale	Départ : (5 x Sagesse) / Effectif : (5 x Sagesse)			
Divinité	Yondalla			
Gilde	Aucune			
Force	10 (+0)	Intelligence	12 (+1)	
Dextérité	16 (+3)	Sagesse	10 (+0)	
Constitution	16 (+3)	Charisme	16 (+3)	
Compétences	<p>Nombre de points de compétence au niveau 1 : $(8+1) \times 4 = 36$ Nombre de points de compétence par niveau : $(8+1) = 9$</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acrobaties : $0(\text{Degré}) + 3(\text{DEX}) = +3$ • Artisanat : $0(\text{Degré}) + 1(\text{INT}) = +1$ • Bluff : $4(\text{Degré}) + 3(\text{CHA}) = +7$ • Connaissances (folklore local) : $0(\text{Degré}) + 1(\text{INT}) = +1$ • Contrefaçon : $0(\text{Degré}) + 1(\text{INT}) = +1$ • Crochetage : $4(\text{Degré}) + 3(\text{DEX}) = +7$ • Décryptage : $0(\text{Degré}) + 1(\text{INT}) = +1$ • Déguisement : $4(\text{Degré}) + 3(\text{CHA}) = +7$ • Déplacement silencieux : $4(\text{Degré}) + 3(\text{DEX}) = +7$ • Désamorçage/sabotage : $0(\text{Degré}) + 1(\text{INT}) = +1$ • Détection : $0(\text{Degré}) + 0(\text{SAG}) = +0$ • Diplomatie : $0(\text{Degré}) + 3(\text{CHA}) = +3$ • Discrétion : $4(\text{Degré}) + 3(\text{DEX}) = +7$ • Équilibre : $0(\text{Degré}) + 3(\text{DEX}) = +3$ • Escalade : $0(\text{Degré}) + 0(\text{FOR}) = +0$ • Escamotage : $4(\text{Degré}) + 3(\text{DEX}) = +7$ • Estimation : $0(\text{Degré}) + 1(\text{INT}) = +1$ • Evasion : $4(\text{Degré}) + 3(\text{modif. DEX}) = +7$ • Fouille : $0(\text{Degré}) + 1(\text{INT}) = +1$ • Intimidation : $0(\text{Degré}) + 3(\text{CHA}) = +3$ • Maîtrise des cordes : $0(\text{Degré}) + 3(\text{DEX}) = +3$ • Natation : $0(\text{Degré}) + 1(\text{FOR}) = +1$ • Perception auditive : $4(\text{Degré}) + 0(\text{SAG}) = +4$ • Profession : $0(\text{Degré}) + 0(\text{SAG}) = +0$ • Psychologie : $0(\text{Degré}) + 0(\text{SAG}) = +0$ • Renseignements : $4(\text{Degré}) + 3(\text{CHA}) = +7$ • Représentation : $0(\text{Degré}) + 3(\text{CHA}) = +3$ • Saut : $0(\text{Degré}) + 0(\text{FOR}) = +0$ • Utilisation d'objets magiques : $0(\text{Degré}) + 3(\text{CHA}) = +3$ 			
Dons	• Force d'âme (don régional : Luirien)			
Langues	• Halfelin, Dambrathan, Durprari, Elfique, Gnoll, Halruaan, Nain, Orque			
Caractéristiques Raciales	<ul style="list-style-type: none"> • +2 en Dextérité, -2 en Force. • Petite taille. En tant que créatures de taille P, les halfelins ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un de +4 aux tests de Discrétion. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M). • Vitesse de déplacement de base au sol de 6 mètres. 			

	<ul style="list-style-type: none"> • Bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Escalade et Saut. • Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde. • Bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur • Bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec les armes de jet et les frondes. • Bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.
Caractéristiques de Classe	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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). 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.) 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). 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. • 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. 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. 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.
Jets de Sauvegarde	<ul style="list-style-type: none"> • Vigueur : 0(Base)+3(CON)+1(ivers)=+4 • Réflexes : 2(Base)+3(DEX)+1(ivers)=+6 • Volonté : 0(Base)+0(SAG)+1(ivers)=+1
Caractéristiques en Combat	<ul style="list-style-type: none"> • Initiative : 3(DEX)+0(bonus divers)= +3 • BBA : +0 • Jet d'Attaque au corps à corps¹ : 0+0(FOR)+1(bonus divers)+1d20 (Epée courte, Dégâts (P) : 1d4, Dégâts (M) : 1d6, Critique : 19-20/x2) • Jet d'Attaque à distance¹ : 0+3(DEX)+1(bonus divers)+1d20 (Pierre ricoche, Dégâts (P) : 1d2, Dégâts (M) : 1d3, Critique : x2 Facteur de portée : 3m) • CA : 10 + 0 + 3 + 0 + 1 = 14 Contact : 10 + 3 + 0 + 0 = 13 Pris au dépourvu : 10 + 0 + 0 + 0 = 10 • Dés de vie : d6 ; Points de vie : 6+3(CON) = 9

Inventaire	<ul style="list-style-type: none"> • Vêtements portés : <ul style="list-style-type: none"> - Cape d'aventurier, 1 Kg - Bottes de cuir souple, 0,5 Kg - Gant de cuir, 0,1 Kg • Arme : <ul style="list-style-type: none"> - Epée courte, 1 Kg. - Pierre ricoche, 0,125 Kg • Armure : Aucune pièce d'armure • Sac : Havresac (Poids à vide : 0,25Kg, Poids actuel : 5,5 Kg). Contenu : <ul style="list-style-type: none"> - Corde de chanvre (5 Kg) - Corne à boire (0,25 Kg) - Bourse en cuir (poids négligeable)
Richesse	Trésor : OPP, 200PO, OPA, OPC. Poids : 2kg
Charge	<ul style="list-style-type: none"> • Poids transportable : Charge légère jusqu'à 17,5 Kg, Charge intermédiaire entre 17,5 et 33 Kg, Charge lourde entre 33 et 50 Kg. • Poids transporté : 11, 225 Kg, sans sac : 11, 200 Kg. • Encombrement : Léger
Description physique	Conformément à sa race, Eyöli est dotée d'une fluette carrure et sa taille avoisine les 1 mètre. En revanche, elle ne fait pas partie des plus chétives Halfelines et s'apprête à franchir le seuil de la trentaine avec une charpente vigoureuse en muscles. Eyöli l'anime d'une démarche souple et impérieuse, sereine dans le silence rythmant ses pas. Une crinière rousse encadre son visage anguleux et hâlé, où est enchâssé un regard noisette empreint de malice, comme un sérieux lesté d'un perpétuel amusement.
Description psychologique	<p>L'un des traits dominants du caractère d'Eyöli est sa curiosité insatiable. Elle relève audacieusement bien des défis et est prête à encourir maints risques dans le dessein de l'assouvir. Diplomate et éloquente afin d'œuvrer en tant que Roublarde, l'hine manie la rhétorique avec adresse et est armée d'une redoutable patience.</p> <p>Cependant, Eyöli est loin d'être belliqueuse. Pragmatique et individualiste, seul compte son intérêt personnel et elle se révèle calculatrice dans l'unique dessein de tirer son épingle du jeu. D'un tempérament placide et serein, l'halfeline est peu encline aux démonstrations violentes et elle cultive un stoïcisme qui la fait parfois paraître hermétique à toute émotion. Ses éruptions de colère se révèlent extrêmement rares, mais celui qui éveille son courroux a tôt fait de le regretter amèrement.</p>
Background	<p>La pluie abreuvait les racines plantureuses du Lluirbois, ce jour là, lorsque les vagissements d'un nouveau-né brisèrent la quiétude de l'aube naissante. Ce jour là naissait Eyöli, fruit d'une union sincère entre deux Halfelins.</p> <p>Très tôt dans son enfance, elle cultiva le désir d'arpenter Faerûn par monts et pas vaux, extrêmement curieuse du monde qui l'avait engendré et de ses différences. Ce fut un enfant éveillé mais d'une témérité parfois peut être éreintante pour ses parents qui écoulaient une existence béate et sans tumulte sur la bordure côtière du Luirien, où le temps paraissait s'égrener avec langueur.</p> <p>Avec le temps, l'intrépidité de leur enfant unique empira et Eyöli fut bientôt une adolescente dotée de cette ardeur impétueuse qui faisait l'apanage de la jeunesse, se livrant à des expériences aussi hasardeuses que formatrices.</p> <p>Se sentant bientôt à l'étroit au sein de son quotidien nonchalant, Eyöli s'extirpa du cocon familial et entreprit de se heurter à la vie. Ce fut sans conteste l'une des épreuves les plus rudes de son existence, où s'effeuillèrent ses moindres bribes de naïveté et d'insouciance.</p> <p>Dans le même temps, Eyöli grandissait et mûrissait, et son espièglerie s'aiguïsa, empêchant qu'elle s'égaré deux fois dans les mêmes travers. Sa fougue insouciance s'estompa et elle ne connut plus ces éruptions de passion où les émotions jaillissent telles des gerbes incandescentes, ferventes et dévorantes. C'est peut être l'une de ces idylles amoureuses qui scella leur fin, mais quoi qu'il en soit, Eyöli en fit définitivement taire le souvenir de sa mémoire.</p> <p>A présent, elle constitue une roublarde redoutable de part l'expérience du métier qu'elle s'est forgée et le sang-froid qu'elle a acquit au fil des ans. Mais si un élément reste inchangé, c'est bien son désir d'explorer Faerûn sous toutes les coutures.</p>