

Wulfric Gova

Race

Humain

Avatar



Age

22 ans

Taille

1,92 m

Poids

102 kg

Niveau

1

Expérience

0

Classe

Barbare

« Les lâches meurt cent fois les braves une seul fois »

Alignement

Neutre bon

Réputation

0

Santé mentale

Départ : 40 / 40

Divinité

Tempus

Guilde

aucune

Force
18 (+4)
Intelligence
12 (+1)
Dextérité
14 (+2)
Sagesse
8 (-1)
Constitution
16 (+3)
Charisme
10 (+0)

Compétences

Nombre de points de compétence au niveau 1 : $(4+1 \text{ (Int)}) \times 4 + 4 \text{ (humain)} = 24$

Nombre de points de compétence par niveau : $(4+1 \text{ (Int)}) + 1 = 6$

Artisanat : $0(\text{Degré}) + 1 \text{ (modif. INT)} = +1$
Equitation : $4(\text{Degré}) + 2 \text{ (modif. DEX)} = +6$
Perception auditive : $4(\text{Degré}) - 1 \text{ (modif. SAG)} = +3$
Survie : $4(\text{Degré}) - 1 \text{ (modif. SAG)} = +3$
Intimidation : $4(\text{Degré}) + 0 \text{ (modif. CHA)} = +4$
Dressage : $0 \text{ (Degré)} + 0 \text{ (modif. CHA)} = 0$
Escalade : $2(\text{Degré}) + 4 \text{ (modif. FOR)} - 1(\text{Armure}) = +5$
Natation : $4(\text{Degré}) + 4 \text{ (modif. FOR)} - 2(\text{Armure}) = +6$
Saut : $2(\text{Degré}) + 4 \text{ (modif. FOR)} - 1(\text{Armure}) = +5$

Dons

- Attaque En Puissance
- Enchaînement

Langues

Commun, Damarien, géant

Caractéristiques Raciales

- 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. D'office : commun. Supplémentaires : 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

- **Armes et armures.** Le barbare est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception des pavais). Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.

● **Déplacement accéléré (Ext).** La vitesse de déplacement au sol d'un barbare est supérieure de +3 mètres à la norme de sa race. Ce bonus ne s'applique que s'il ne porte pas d'armure lourde ou de charge lourde.

● **Illettrisme.**

● **Rage de berserker (Ext).** 1/jour

Jets de Sauvegarde

Réflexes : $0(\text{Base})+2(\text{modif.DEX})+0(\text{divers})=+2$

Vigueur : $2(\text{Base})+3(\text{modif.CON})+0(\text{divers})=+5$

Volonté : $0(\text{Base})-1(\text{modif.SAG})+0(\text{divers})=-1$

Caractéristiques en Combat

● Initiative : **(modif.DEX)+(bonus divers)= +2**

● BBA : **+1**

Jet d'Attaque au corps à corps1 : $1+4(\text{modif.FOR})+0(\text{bonus divers})= 1d20+5$ (Grande Hache, 1d12+6, X3)

● Jet d'Attaque au corps à corps2 : **BBA+(modif.FOR)+(bonus divers)+1d20** (nom de l'arme, dégâts+modif.FOR, critique)

● Jet d'Attaque à distance1 : **BBA+(modif.DEX)+(bonus divers)+1d20** (nom de l'arme, dégâts, Critique, portée)

● Jet d'Attaque à distance2 : **BBA+(modif.DEX)+(bonus divers)+1d20** (nom de l'arme, dégâts, critique, portée)

● Jet d'Attaque à distance2 : **BBA+(modif.DEX)+(bonus divers)+1d20** (nom de l'arme, dégâts, critique, portée)

● **CA** : 15

Contact : 12 + (mod dex: +2)

Pris au dépourvu : 13 (armure: +3)

Dés de vie : D12 (12+3= **15**)

Inventaire

Vêtements portés : Tenue De voyage (2,5 kg)

Arme: Grande Hache (6 kg)

Armure : Armure de cuir cloutée (Bonus de Dex max. +5 : +0; Malus d'armure : -1; VD : 12m;

Poids total : 10 Kg).

Sac a dos (Poids à vide : 1 Kg, Poids actuel : 16 Kg). Contenu : Paillasse (2,5 Kg). 5 torches (2,5 Kg),

5 rations de survie (2,5 Kg)

2 parchemins de soins modéré

1 corde en soie (2,5 kg)

1 Briquet à amadou

1 Outre de peau(Poids à vide : 1kg,Poids actuel :5kg)

1 Bourse en cuir

Richesse

Trésor : 9PP, 8PO, 3 PA, 4 PC (24 x 0,01kg=0,24 kg)

Charge

Poids transportable : Charge légère jusqu'à 50kg, Charge intermédiaire entre 50 et 100Kg, Charge lourde entre 100 et 150Kg.

Poids transporté : 34,74kg, sans sac : 19,5kg.

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)].

4.

Description

Description physique

Il a des cheveux courts châtain toujours en bataille qui semblent capter toute la lueur du soleil, des yeux bruns, qui sont toujours à l'affût. Une musculature de titan et une taille imposante. Dans son village, il ressemblait à un colosse comparé à des halfelins. Un commencement de barbe sur son visage de jeune adulte. Il n'est pas vraiment un canon de beauté. Son visage bourru, à l'image de sa personnalité de barbare. Son visage et son corps semblent avoir été taillé dans la pierre de façon rudimentaire, plus pour représenter la puissance que la beauté. Il possède de puissants muscles nouveaux, aucun lutteur ne serait vraiment content de devoir l'affronter.

Description psychologique

Tout d'abord, il est colérique, il déteste qu'on l'insulte parce qu'il n'est qu'un paysan. Il n'hésite jamais à utiliser sa hache si les gens commencent à l'énerver. Il est insouciant, mais, lorsqu'il voit que la situation tourne en sa défaveur il se sert de sa matière grise. Il fait régulièrement des cauchemars sur son passé ce qui le rend nerveux et anxieux. La seule manière de lui faire oublier ce mauvais moment de sa vie, c'est lorsque l'acier de sa hache touche la chair d'un ennemi. Économe de paroles et prompt à agir, Wulfric se méfie des étrangers tant qu'ils n'ont pas fait leurs preuves, mais une fois qu'il appelle quelqu'un "ami", il est prêt à donner sa vie pour lui.

Background

Wulfric est né de l'union de Rothgar Gova et de Lumiana Nakistar. Né en Damara. Il eut une enfance heureuse, puis pendant une journée de chasse, Wulfric accompagnait son père. En revenant de la chasse, ils virent que leur village avait été mis à feu et à sang. Sa mère par chance avait survécu. Deux jours plus tard elle avoua avoir été violé par un homme. Alors, naquit Orinius, il ne ressemblait pas à Wulfric ni, à Rothgar. Il était maigre et blême, alors que Wulfric était grand, bien battu et avait la peau légèrement bronzé. Bien, qu'il était différent, Orinius ne se rendit pas compte qu'il n'était pas le fils de Rothgar, alors Rothgar l'aima comme si c'était son fils et sa mère aussi. Ils firent serment de ne jamais lui dire qui il était vraiment, car son père était la personne la plus malveillante qui soit... qui n'a que haine au coeur, qui a le front tatoué: "ASSASSIN". Galan était le chef de la tribu adverse à celle de Wulfric. Galan, avait eu des parents. Mais les parents de Galan ne l'aimait pas. Ils le battaient et le rejetaient, le traitaient comme de la vermine. Il fut laissé dans un petit boisé non loin du grand glacier alors naquit une haine si forte que plus rien ne lui réchauffe le coeur. Un vrai coeur de glace. Wulfric, par la suite amena son frère dans les montagnes, il passait des heures là, à parler ensembles du tous et du rien. Mais le jour qu'il redoutait vint.

Alors, une grande silhouette se dessinait sur la colline, un homme en armure montait une bête, un énorme cheval noir. C'était bien lui Galan. Sans que personne ne le sache, Galan et Orinius (avait des rencontres*) dans les montagnes et plus Orinius en apprenait plus il voulait en savoir. Au départ, Galan pensait qu'Orinius n'était qu'un jeune imbécile qu'il pourrait facilement recruté. Mais, à force de parler ensemble, il découvrit que c'était bien son fils. Par sa façon de parler et son physique. Puis, quand Orinius lui dit que sa mère était Lumiana, Galan fut persuadé que c'était bien sa progéniture. Un jour Galan lui révéla tout, TOUT! Alors, le jeune Orinius devint comme son vrai père... encore aujourd'hui on entend dans les montagnes près de Damara: Tout n'était que mensonge ! alors, Orinius fit ce que même un vrai démon n'aurait pas pu faire. Il entra dans la chaumière de Rothgar et le transperça de

son épée durant son sommeil. Sur son visage on ne voyait aucun remord, rien que la satisfaction. Il fit de même pour Lumiana, sa propre mère qui dormait d'un sommeil profond. Wulfric revenait des montagnes, car il cherchait Orinius justement. Arrivé en bas du village, trois cadavres jonchaient le sol. Wulfric se saisit d'une épée au sol puis hurla de rage. Orinius était dans le centre du village, il riait d'un rire dément. Wulfric était tellement enragé, il se rua sur Orinius. Les deux faux frères ce ruaient de coups, comme des pluies de lame, le combat dura une dizaine de minute.

-Pourquoi! Pourquoi a tu fais cela! Orinius! Hurla Wulfric

-Tout! Tout n'était que mensonge! Répliqua Orinius

-Attends! Écoutes moi!

-Dommage que tu ne dormais pas au village cette nuit. Mon frère, j'aurais voulu que tu aies une mort sans douleur dans ton lit comme chaque habitant du village... sauf les trois là... ils m'ont donné du fil à retordre mais toi tu mourras dans la souffrance!

A chaque coup, Orinius gémissait. Sa peau était rougie, par le froid glacial de l'hiver. Il se fit porté un puissant coup de Wulfric qui lui déchira une bonne partie de la poitrine. Wulfric jeta son épée au sol, puis se jeta sur son adversaire, le ruant de coups. Tellement il était enragé, il défigura son beau-frère. Le visage d'Orinius était méconnaissable. Une fois le combat terminé, Wulfric quitta son village puisqu'il n'y restait plus personne.

Il fit la connaissance durant son errance d'un jeune magicien. Celui-ci était attaqué par d'énormes Worgs. Wulfric lui prêta main forte durant le combat, gagnant sa gratitude. Le jeune mage lui tendit deux parchemins enroulés par un fil de soie.

-Des parchemins de soin. Voyant que tu n'as pas hésité à défendre un magicien, personne souvent traité à tort, tu en auras sûrement un dans ton cercle d'ami capable de s'en servir. Que ta route ne croise jamais les mauvais esprits homme du nord! Adieu!

Aujourd'hui Wulfric, voyage sur les terres de Faerun à la recherche de batailles et de sang, sa seule façon d'oublier son passé.