


Fiche de personnage d'Estran

Ma vie m'appartient, la votre vous regarde !

Race	Humain Théthyrien		
Age	51 ans		
Taille	1,65m		
Poids	58 kg		
Niveau	1		
Expérience	0		
Classe	Ensorceleur		
Alignement	Chaotique Neutre (0/0)		
Réputation	0		
Santé Mentale	Départ 70 / Effectif : 70		
Divinité	Shaundakul		
Gilde	Aucune		
Force	10 (+0)	Intelligence	
Dextérité	14 (+2)	Sagesse	15 (+2)
Constitution	10 (+0)	Charisme	18 (+4)

Compétences

Points de compétence au niveau 1	16 + 4
Points de compétence par niveau	4 + 1
Compétences de classe (*=innée)	
Art de la magie	6 = 4 (maîtrise) + 2 (modif INT)
Artisanat (-) *	2 = 0 (maîtrise) + 2 (modif INT)
Bluff *	8 = 4 (maîtrise) + 4 (modif CHA)
Concentration *	4 = 4 (maîtrise) + 0 (modif CON)
Connaissances (mystères)	2 = 0 (maîtrise) + 2 (modif INT)
Profession	2 = 0 (maîtrise) + 2 (modif SAG)
Compétences hors-classe (*=innée)	
Contrefaçon *	2 = 0 (maîtrise) + 2 (modif INT)
Déguisement *	4 = 0 (maîtrise) + 4 (modif CHA)
Déplacement silencieux *	2 = 0 (maîtrise) + 2 (modif DEX)
Détection *	2 = 0 (maîtrise) + 2 (modif SAG)
Diplomatie *	6 = 2 (maîtrise) + 4 (modif CHA)
Discrétion *	2 = 0 (maîtrise) + 2 (modif DEX)
Équilibre *	2 = 0 (maîtrise) + 2 (modif DEX)
Équitation *	2 = 0 (maîtrise) + 2 (modif DEX)
Escalade *	0 = 0 (maîtrise) + 0 (modif FOR)
Estimation *	2 = 0 (maîtrise) + 2 (modif INT)
Evasion *	2 = 0 (maîtrise) + 2 (modif DEX)
Fouille *	2 = 0 (maîtrise) + 2 (modif INT)
Intimidation *	4 = 0 (maîtrise) + 4 (modif CHA)
Maîtrise des cordes *	2 = 0 (maîtrise) + 2 (modif DEX)
Natation *	0 = 0 (maîtrise) + 0 (modif FOR)
Perception auditive *	2 = 0 (maîtrise) + 2 (modif SAG)
Premier secours *	2 = 0 (maîtrise) + 2 (modif SAG)
Psychologie *	4 = 2 (maîtrise) + 2 (modif SAG)
Renseignements *	4 = 0 (maîtrise) + 4 (modif CHA)
Représentation *	4 = 0 (maîtrise) + 4 (modif CHA)
Saut *	0 = 0 (maîtrise) + 0 (modif FOR)
Survie *	2 = 0 (maîtrise) + 2 (modif SAG)

Dons	Héritage draconique : Dragon du Chaos
	Robustesse draconique

Langues	Commun
	Chondathan
	Alzhedo
	Draconien

Caractéristiques Raciales	Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
	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. 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.

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.

Appel de familier. 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.

Jets de sauvegarde

Vigueur	0 = 0 (Base) + 0 (modif CON) + 0 (divers)
Réflexes	2 = 0 (Base) + 2 (modif DEX) + 0 (divers)
Volonté	4 = 2 (Base) + 2 (modif SAG) + 0 (divers)
Coercition	2 (don)

Caractéristiques de Combat

Initiative	+ 2 (modif DEX)
Bonus de base à l'attaque	0
Jets d'attaque au corps à corps	0 (BBA) + 0 (modif FOR) + 1d20
Bâton	1d6 + 0 (modif FOR) critique 20 *2
Jets d'attaque au corps à corps	0 (BBA) + 0 (modif FOR) + 1d20
Dague	1d4 critique 19-20 *2
Jets d'attaque à distance	0 (BBA) + 2 (modif DEX) + 1d20
Dague	1d4 (portée 3m) critique 19-20 *2
Jets d'attaque à distance	0 (BBA) + 2 (modif DEX) + 1d20
Fronde	1d4 (portée 15m) critique 20 *2
Classe d'armure	
Normal	13 = 10 + Pro armure + 2 (modif DEX)
Contact	13 = 10 + 2 (modif DEX)
Dépourvu	10 = 10 + Pro armure
Dés de vie	d4
Points de vie	4 (niv 1) + 4 (don) = 8 PVs

Sorts

Nombre de sorts par jour	5/4/0/0/0/0/0/0/0
Nombre de sorts connus	4/2/0/0/0/0/0/0/0
Niveau 0	Son imaginaire (V,G,M)
Niveau 0	Détection de la magie (V,G)
Niveau 0	Manipulation à distance (V,G)
Niveau 0	Rayon de givre (V,G)
Niveau 1	Charme-personne (V,G)
Niveau 1	Hypnose (V,G)

Inventaire

Vêtements			
	Tenue de voyage	NC	Gratuit
Armes			
	Dague + fourreau	0,75 kg	5 PO + 5 PA
	Baton	2 kg	1 PC
	Fronde	NC	1 PC
Accessoires			
	Boussole de marin	0,05 kg	8 PO
	Outre de peau (vide)	1 kg	3 PA
	Sacoche de composants mineurs	0,5 kg	4 PP
Sac à dos - vide : 0,25 kg - actuel : 5,65 kg - 1PA			
	Bougie x10	0,1 kg	1 PA
	Silex et amorce	0,05 kg	1 PO
	Potion de soins modérés	0,25 kg	Gratuit
	Vêtements de marin	1 kg	5 PO
	Paillasse	2,5 kg	1 PA
	Couverture épaisse	1,5 kg	5 PA
Bourse en cuir - actuel : 2,5 kg - 1 PC			
	Billes x10	2,5	1 PA
Bourse en cuir - actuel : 0,22 kg - 1 PC			
	Pièces	5 PP - 9 PO - 2 PA - 6 PC	
Charge			
	Charge légère	De 0 kg à 13 kg	
	Charge intermédiaire	De 13 kg à 26,5 kg	

Charge lourde	De 26,5 kg à 40 kg
Charge actuelle avec sac à dos	12,67 kg
Charge actuelle sans sac à dos	7,02 kg
Encombrement avec sac à dos	Léger
Encombrement sans sac à dos	Léger

Description

Physique

Estran est de taille moyenne pour un humain. Ses longues mains fines d'où saillent ses os sont à l'image de son corps squelettique. A ne pas s'y tromper, il a depuis longtemps passé l'âge adulte, comme l'indique sa frêle carrure. De toute évidence il n'a jamais vécu dans l'opulence. C'est un homme qui vit en toute simplicité. Néanmoins il dégage une aura de confiance et de défi pour tout ce qui l'entoure.

Ses longs cheveux poivre et sel tombent dans son dos et sur ses épaules en une crinière ébouriffée. Son oreille droite, entièrement cachée par cette masse de cheveux est privée de son tiers supérieur, signe de sa vie passée.

D'un regard d'émeraude perçant, il semble lire l'âme de ses pairs. Ses sourcils fins couleur marron, vestige de sa jeunesse, forment un arc pointu en son sommet, accentuant ainsi son air assurant. La fine barbe suivant le contour de sa bouche et de son menton atteste de l'attention qu'il porte à son apparence.

Les sobres habits de voyageurs bleu-violet qu'il arbore en permanence ne laisse aucun doute sur sa présence dans un lieu : il n'est que de passage. D'ailleurs ses vêtements poussiéreux et ternis par les kilomètres et les intempéries suscitent généralement la curiosité des gens qu'il croise. Un nuage de mystères l'entoure, une impression que le voyageur alimente en ne s'adressant à ses convives que par nécessité.

Psychologique

L'ensorceleur est très charismatique. Malheureusement pour les gens qu'il croise et qui considèrent son âge avancé pour une faiblesse, Estran sait très bien en jouer. Au contraire, il regarde sa longévité avec fierté, et la perçoit comme une grande force. Ses expériences passées l'ont forgé, elles ont créé l'être qu'il est aujourd'hui.

Il ne parle pas souvent, et rares sont les personnes qui ont cet honneur, renforçant ainsi son image d'aventurier secret. Une image qu'il s'est créé pour manipuler le monde à sa convenance. Lorsqu'il desserre les lèvres, il s'assure d'être entendu et que ses auditeurs perçoivent le message qu'il veut diffuser. Estran considère Faerûn comme un grand échiquier, et par conséquent utilise chaque être vivant comme un pion. Ne se souciant que de sa propre vie, il n'hésite pas un instant à tromper un village entier et à y laisser de fausses informations, au risque de soumettre chaque habitant à une mort certaine.

Son aura de confiance n'est pas qu'une image, le manipulateur est extrêmement téméraire et sa foi en lui même est inébranlable. Il se moque pas mal des opinions des personnes qu'il rencontre, même s'il laisse entendre le contraire. Il garde ses motivations pour lui seul, qui pourrait le conseiller mieux que sa propre personne ?

Lorsque le besoin s'en fait sentir, il change de nom comme on change de vêtements et s'invente une histoire nouvelle quant à la raison de sa présence en un lieu donné. La magie qui coule dans ses veines a longtemps été pour lui un élément incontrôlable de sa personne. Il lui aura fallu trois décennies pour maîtriser ses dons. Depuis il a appris à en user et à en abuser pour ensorceler les habitants de Faerûn et en faire des alliés à sacrifier.

Il sait depuis l'enfance que l'altruisme et la bonté ne mènent à rien, pas plus que la malfaisance ! Ce qui compte c'est de survivre dans ce monde et de s'y faire une place, au détriment des autres. Après tout, il ne peut jamais y avoir qu'un seul roi pour toute un royaume, qu'un seul commandant pour une armée ! Chacun à son rôle à jouer dans la vie, le sien n'est pas d'être un sous-fifre, sa vie lui appartient, il n'a que faire de celle des autres.

Background

Cf Background MOD