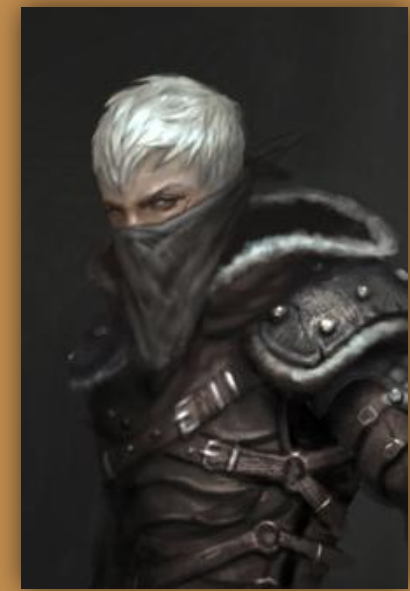


Fiche Corvo niveau 4

CORVO STERN					
Race	Humain - Chondathien				
Age	24 ans				
Taille / poids	1,65m / 65 kg				
Région natale	Pays : Cormyr - Ville : Marsembre				
Niveau	4				
Expérience	6501				
Classe	Roublard				
Alignement	Chaotique - Neutre				
Divinité	Tymora - Mask				
Guilde	-				
Caractéristiques	Force	10	Modificateur	0	
	Dextérité	18+1	Modificateur	4	
	Constitution	12	Modificateur	1	
	Intelligence	14	Modificateur	2	
	Sagesse	12	Modificateur	1	
	Charisme	14	Modificateur	2	
Compétences	Nombre de points de compétence au niveau 1 8 (base roublard) + 2 (Modif. INT) + 1 (humain) = 11 Nombre de points de compétence au niveau 2 8 (base roublard) + 2 (Modif. INT) + 1 (humain) = 11 Nombre de points de compétence au niveau 3 8 (base roublard) + 2 (Modif. INT) + 1 (humain) = 11 Nombre de points de compétence au niveau 4 8 (base roublard) + 2 (Modif. INT) + 1 (humain) = 11 Total points de compétences = 44				
	Compétences de classe				
	Si sac porté, encombrement intermédiaire : malus = -3				
	Agilité	4 (Dégré)	+ 4 (Modif. DEX)	+ 3 (Comp. de classe) = 11	si malus = 8
	Athlétisme	3 (Dégré)	+ 0 (Modif. FOR)	+ 3 (Comp. de classe) = 6	si malus = 3
	Connaissances (Folklor Cormyr)	1 (Dégré)	+ 2 (Modif. INT)	+ 3 (Comp. de classe) = 6	
	Escamotage	4 (Dégré)	+ 4 (Modif. DEX)	+ 3 (Comp. de classe) = 11	
	Estimation	0 (Dégré)	+ 2 (Modif. INT)	+ = 2	
	Furtivité	4 (Dégré)	+ 4 (Modif. DEX)	+ 3 (Comp. de classe) + 2 (don discret) = 13	si malus = 10
	Intimidation	3 (Dégré)	+ 2 (Modif. CHA)	+ 3 (Comp. de classe) = 8	
	Linguistique	3 (Dégré)	+ 2 (Modif. INT)	+ 3 (Comp. de classe) = 5	
	Maitrise des cordes	0 (Dégré)	+ 4 (Modif. DEX)	+ = 4	
	Métier (Marchand)	1 (Dégré)	+ 2 (Modif. INT)	+ 3 (Comp. de classe) = 6	
	Natation	0 (Dégré)	+ 0 (Modif. FOR)	+ = 0	si malus = -6
	Perception	4 (Dégré)	+ 1 (Modif. SAG)	+ 3 (Comp. de classe) + 2 (Trait - VS Gobel.) = 8	VS Gobel. = 10
	Psychologie	4 (Dégré)	+ 1 (Modif. SAG)	+ 3 (Comp. de classe) + 2 (Trait - VS Gobel.) = 8	VS Gobel. = 10
	Représentation	0 (Dégré)	+ 2 (Modif. CHA)	+ = 2	
	Sabotage	4 (Dégré)	+ 2 (Modif. INT)	+ 3 (Comp. de classe) = 9	
	Social	4 (Dégré)	+ 2 (Modif. CHA)	+ 3 (Comp. de classe) = 9	
	Tromperie	4 (Dégré)	+ 2 (Modif. CHA)	+ 3 (Comp. de classe) + 2 (Trait - VS Gobel.) = 9	VS Gobel. = 11
	Utilisation d'objets magiques	1 (Dégré)	+ 2 (Modif. CHA)	+ 3 (Comp. de classe) = 6	
	Total points de compétences 44				*compétences innées
	Compétences hors classe				
	Si sac porté, encombrement intermédiaire : malus = -3				
	Art de la magie	0 (Dégré)	+ 2 (Modif. INT)	+ = 2	
	Art martial	0 (Dégré)	+ 2 (Modif. INT)	+ = 2	
	Concentration	0 (Dégré)	+ 1 (Modif. CON)	+ = 1	
	Connaissances (autres...)	0 (Dégré)	+ 2 (Modif. INT)	+ = 2	
	Dressage	0 (Dégré)	+ 2 (Modif. CHA)	+ = 2	
	Equitation	0 (Dégré)	+ 4 (Modif. DEX)	+ = 4	
Premier secours	0 (Dégré)	+ 1 (Modif. SAG)	+ = 1		
Survie	0 (Dégré)	+ 1 (Modif. SAG)	+ 2 (Trait - VS Gobel.) = 1	VS Gobel. = 3	
Total points de compétences 0				*compétences innées	
Dons	Discret Niveau 1 -				
	Le personnage sait passer inaperçu. <u>Avantage:</u> Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.				
	Science de l'initiative Niveau 1 - Humain				



La plus belle des ruses est de faire croire qu'il n'en existe pas

Fiche Corvo niveau 4

	<p>Le personnage réagit plus rapidement que la plupart des gens.</p> <p><u>Avantage:</u> Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au test d'initiative.</p>
	Traqueur de Gobelinoïdes Niveau 1 - Trait Régional
	<p>Dans les contrées menacées par de féroces pillards, nombre de guerriers apprennent à combattre des créatures précises. Le personnage est donc capable de les combattre avec une redoutable efficacité.</p> <p><u>Avantage:</u> Le personnage acquiert un ennemi juré. Cet avantage fonctionne sur le même principe que l'aptitude de rôdeur du même nom, si ce n'est que le type exact de créature dépend de sa région natale.</p> <p>Pour avoir longuement étudié ses ennemis jurés et pour s'être exercé encore et encore aux techniques permettant de les vaincre, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il les utilise contre des créatures de ce type. Il bénéficie également d'un bonus de +2 sur les jets de dégâts d'armes contre ces créatures.</p>
	Attaque en finesse Niveau 3
	<p>Le personnage est particulièrement exercé au maniement des armes faisant appel autant à sa force qu'à sa dextérité.</p> <p><u>Avantage:</u> Lorsqu'il utilise une arme légère, une rapière, un fouet ou une chaîne cloutée (et que cette arme est destinée à une créature de sa catégorie de taille), le personnage peut choisir d'appliquer son bonus de Dextérité à ses jets d'attaque plutôt que celui de Force. Si le personnage utilise un bouclier, le malus d'armure aux tests imposé par ce dernier s'applique aux jets d'attaque.</p> <p><u>Condition:</u> Bonus de base à l'attaque de +1</p>
	Trait de Tymora Spécial - Gain du concours de création de personnage sur la Taverne
	<p>Une fois par jour RP le joueur peut décider d'un bonus sur un jet D20. Non cumulable avec d'autres bonus de traits de Tymora. Bonus accordé jusqu'à la fin de la quête actuelle du PJ. (action libre) - Bonus = 1d4</p>
Langues	Commun - Chondathan - Elfique - Orque - Gobelin - Illuskan - Nain
Caractéristiques raciales	<p>Taille: Moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.</p> <p>Vitesse: Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.</p> <p>Dons: 1 don supplémentaire au niveau 1.</p> <p>Points de compétences: 4 points supplémentaires au niveau 1 + 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau.</p> <p>Langues: D'office, le commun. Supplémentaires, au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides).</p> <p>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.</p>
Caractéristiques de classe	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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).</p> <p>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.)</p> <p>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).</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Esquive totale: L'agilité presque surhumaine d'un roublard de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une boule de feu ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un roublard portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages d'esquive totale.</p> <p>Sens des pièges (Ext): À partir du niveau 3, le roublard acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1</p>

Fiche Corvo niveau 4

aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 tous les 3 niveaux de roublard supplémentaires (+2 au niveau 6, +3 au niveau 9, +4 au niveau 12, +5 au niveau 15 et +6 au niveau 18). Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

Esquive instinctive: Dès le niveau 4, le roublard peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un roublard possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe (comme dans le cas d'un roublard possédant au moins 2 niveaux de barbare), il obtient l'esquive instinctive supérieure au lieu de l'esquive instinctive.

Jets de Sauvegarde

Vigueur	1 (Roublard niv4)	+	1 (Modif. CON)	+	0 (divers)	+	0 (divers)	=	2	
Reflexes	4 (Roublard niv4)	+	4 (Modif. DEX)	+	0 (divers)	+	0 (divers)	=	8	VS pièges = 9
Volonté	1 (Roublard niv4)	+	1 (Modif. SAG)	+	0 (divers)	+	0 (divers)	=	2	

Caractéristiques de combat

Initiative	4 (Modif. DEX)	+	4 (Don)	+	0 (divers)	+	0 (divers)	=	8	
BBA	3 (Roublard niv4)	+	0 (divers)	+	0 (divers)	+	0 (divers)	=	3	
Classe d'armure	10 (base)	+	2 (armure)	+	4 (Modif. DEX)*	+	0 (divers)	=	16	VS pièges = 17
Contact	10 (base)	+	4 (Modif. DEX)*	+	0 (divers)	+	0 (divers)	=	14	VS pièges = 15
Prise au dépourvu	10 (base)	+	2 (armure)	+	4 (Modif. DEX)**	+	0 (divers)	=	16	VS pièges = 17

* Modif. Dex limité à 3 si encombrement intermédiaire (havresac porté)

** Cf. Esquive instinctive

Attaque sournoise 2d6

Jet d'attaque au corps à corps

Épée courte de maître: 3 (BBA) + 4 (Modif. DEX) + 1 (arme de maître) + 0 (divers) = 8 + 1d20
 Dégats 0 (Modif. FOR) + 1 (arme de maître) + 0 (divers) + 0 (divers) = 1 + 1d6
 Critique 19/20x2

Dague: 3 (BBA) + 4 (Modif. DEX) + 0 (divers) + 0 (divers) = 7 + 1d20
 Dégats 0 (Modif. FOR) + 0 (divers) + 0 (divers) + 0 (divers) = 0 + 1d4
 Critique 19/20x2

Jet d'attaque à distance

Arbalète de poing: 3 (BBA) + 4 (Modif. DEX) + 0 (divers) + 0 (divers) = 7 + 1d20
 Dégats 0 (Modif. FOR) + 0 (divers) + 0 (divers) + 0 (divers) = 0 + 1d4
 Critique 19/20x2
 Portée 9 mètres

Dague: 3 (BBA) + 4 (Modif. DEX) + 0 (divers) + 0 (divers) = 7 + 1d20
 Dégats 0 (Modif. FOR) + 0 (divers) + 0 (divers) + 0 (divers) = 0 + 1d4
 Critique 19/20x2
 Portée 3 mètres

Dés de vie

Niveau 1: 1d6 points de vie	(Roublard niveau 1)	6 (base)	+	1 (Modif. CON)	=	7
Niveau 2: 1d6 points de vie	(Roublard niveau 2)	5 (lancé par MJ)	+	1 (Modif. CON)	=	6
Niveau 3: 1d6 points de vie	(Roublard niveau 3)	6 (lancé par MJ)	+	1 (Modif. CON)	=	7
Niveau 4: 1d6 points de vie	(Roublard niveau 4)	5 (lancé par MJ)	+	1 (Modif. CON)	=	6
					Total	26 points de vie

Inventaire

Vêtements portés

Tenue de voyage (gratuit)	0,00 kg	0 Pièces d'or	0 Pièces d'argent	0 Pièces de cuivre
Bottes fines en cuir noir				
Chausses en laine noire				
Chemise en coton blanche				
Veste courte en cuir bleu				
Manteau noir				
Solide cinturon en cuir				
Gants de cuir bleu				

Autres vêtements	0,10 kg	5 Pièces d'or	2 Pièces d'argent	3 Pièces de cuivre
Capuche de laine bleue	0,10 kg			3 PC
Bandeau/foulard noir	0,00 kg		2 PA	
Chevalière (sceau à tête de corbeau)	0,00 kg	5 PO		

Armes portées

Épée courte de maître (régional)	1,00 kg	310 Pièces d'or	0 Pièces d'argent	0 Pièces de cuivre
---	---------	-----------------	-------------------	--------------------

Fiche Corvo niveau 4

Arme à une main légère Bonus d'altération 1 (arme de maître) Dégâts (M) : 1d6 Critique : 19/20x2 Facteur de portée 0 mètres Type : perforant				
Dague	0,50 kg	2 Pièces d'or	0 Pièces d'argent	0 Pièces de cuivre
Arme à une main légère Bonus d'altération 0 (aucun) Dégâts (M) : 1d4 Critique : 19/20x2 Facteur de portée 3 mètres Type : perforant				
Arbalète de poing	1,00 kg	100 Pièces d'or	0 Pièces d'argent	0 Pièces de cuivre
Arme exotique à distance Bonus d'altération 0 (aucun) Dégâts (M) : 1d4 Critique : 19/20x2 Facteur de portée 9 mètres Type : perforant				
Carquois à carreaux (vendu avec arme)	0,90 kg plein	0 Pièces d'or	18 Pièces d'argent	0 Pièces de cuivre
Carreaux d'arbalète x 18	0,00 kg à vide 0,90	0 PO	18 PA	
Armure équipée				
Armure de cuir	7,50 kg	10 Pièces d'or	0 Pièces d'argent	0 Pièces de cuivre
Armure : légère Bonus d'armure 2 Bonus de DEX max 6 Malus d'armure aux tests 0 Risque d'échec des sorts profanes : 10%				
Sacs				
Havresac	11,25 kg plein	11 Pièces d'or	11 Pièces d'argent	1 Pièces de cuivre
Outre d'eau - pleine	0,25 kg à vide 2,00 kg	1 PO	1 PA	
Ration de survie	0,50 kg		1 PA	
Ration de survie	0,50 kg		1 PA	
Ration de survie	0,50 kg		1 PA	
Ration de survie	0,50 kg		1 PA	
Paillasse	2,50 kg		1 PA	
Couverture	1,50 kg		5 PA	
Corde en soie	2,50 kg	10 PO		
Torche	0,50 kg			1 PC
Sacoche de ceinture	1,50 kg plein	43 Pièces d'or	5 Pièces d'argent	1 Pièces de cuivre
Outils de cambrioleur	0,50 kg à vide 0,50 kg	1 PO 30 PO		
Bougie	0,00 kg			1 PC
Aiguille à coudre	0,00 kg		5 PA	
Carte des Contrées du Mitan Occidental en Orque (quête)	0,00 kg			
Etui à parchemin	0,00 kg	2 PO		
Parchemin x 10	0,00 kg	1 PO		
Fiole d'encre	0,00 kg	8 PO		
Cire à cacheter	0,50 kg	1 PO		
Bandoulière	0,48 kg plein	87 Pièces d'or	0 Pièces d'argent	2 Pièces de cuivre
Briquet à amadou	0,25 kg à vide 0,00 kg	11 PO 1 PO		
Onguent de soins	0,10 kg	10 PO		
Potion de soins légers (quête)	0,08 kg	50 PO		
Morceau de craie	0,00 kg			1 PC
Bougie	0,00 kg			1 PC
Diamant coupe verre (quête)	0,05 kg	15 PO		
Bourse en cuire	0,17 kg pleine	0 Pièces d'or	0 Pièces d'argent	1 Pièces de cuivre
Pièces de monnaie x 17	0,00 kg à vide 0,17 kg			1 PC
Richesse	Trésor de départ	200 Pièces d'or	0 Pièces d'argent	0 Pièces de cuivre

Fiche Corvo niveau 4

Valeur de l'équipement de départ (hors équipement régional et gains en quête)	193 Pièces d'or	38 Pièces d'argent	8 Pièces de cuivre
	<i>(soit 196,86 pièces d'or sur 200 pièces d'or = 3,34 pièces d'or restant)</i>		
Trésor en début de carrière	3 Pièces d'or	1 Pièces d'argent	4 Pièces de cuivre
Valeur totale de l'équipement	568 Pièces d'or	36 Pièces d'argent	8 Pièces de cuivre
Trésor total	3 Pièces d'or	2 Pièces d'argent	12 Pièces de cuivre
Pour rappel:			
Trésors trouvés/reçus en quête: 1 PA + 8 PC (Terre hostile pour la Compagne des marches)			
Objets trouvés/reçus en quête: Voir dans inventaire			

Charge	Poids transportable			
	Charge légère	0,00 kg jusqu'à	17,50 kg	
	Charge intermédiaire	17,50 kg jusqu'à	33,00 kg	
	Charge lourde	33,00 kg jusqu'à	50,00 kg	
	Immobilisé	au-delà de	50,00 kg	
	Encombrement			
	Léger	0 Malus armure	0 bonus DEX max	9 m - VD 6 x VD - course
	Intérmédiaire	-3 Malus armure	3 bonus DEX max	6 m - VD 4 x VD - course
	Lourd	-6 Malus armure	1 bonus DEX max	6 m - VD 3 x VD - course
	Poids transporté			
	Total	24,40 kg	Charge intermédiaire	
	Sans havresac	13,15 kg	Charge légère	

Description physique

Lorsqu'on le remarque pour la première fois, la chose qui distingue cet homme à la fine silhouette d'un autre est la couleur de ses cheveux. Bien qu'agé de seulement 24 ans, Corvo possède une courte chevelure blanc neige au reflet légèrement argenté. Cette caractéristique peu banale pour un chondathien est probablement due aux origines de sa mère demie-elfe d'Eauprofonde. Ses yeux vert émeraude son parsemés d'éclats gris métallique. Plutôt bel homme, le teint pâle de son visage et ses sourcils épais lui donnent un air mélancolique et soulignent les traits fins de son visage. Beaucoup le prennent pour un adolescent en le voyant de loin mais ont été surpris par sa voix profonde et grave et son ton posé. Il mets ainsi souvent les gens à l'aise. Ceci vient également du fait que sa petite taille porte régulièrement les autres à le dominer d'une tête. Bien qu'athlétique d'apparence, sa petite corpulence ne lui permet pas d'effectuer de grandes prouesses physiques. Il compense ce manque par une agilité hors du commun et se déplace de manière souple et légère.

Corvo est vêtu de manière sobre, pratique et élégante. Avec ses fines bottes de cuir droites et ses chausses noires, il porte une chemise de coton blanc au col en "V" laissant apparaître une large partie de son torse. Il garde en permanence une veste cintrée en cuir bleu cobalt se fermant par cinq boutons argentés et serrée à la taille. Le col montant de celle-ci possède de larges rabats et se ferme par une petite sangle dont la boucle en argent rappelle les boutons. Lorsqu'il le ferme complètement, le col lui couvre la nuque et la gorge en remontant jusqu'au menton et aux oreilles. Sa veste possède diverses poches, pour la plupart se trouvant à l'intérieur, les autres sont à peine visibles. Deux lanières aux boucles argentées lui permettent d'ajuster le serrage des poignets.

Afin de se protéger du mauvais temps et des regards, il porte une cagoule de laine et des gants du même bleu que sa veste. Il dissimule autour de son cou un foulard noir qu'il remonte sur son nez lorsque le besoin se fait sentir.

Par expérience de ses différents voyages, Corvo a pris l'habitude de porter une armure de cuir pour se prémunir des dangers de la route... Elle se ferme sur le flanc gauche par trois sangles. Deux autres sont présentes sur la partie supérieure des épaules lui permettant ainsi de l'ajuster au mieux et de fixer les épaulières qui viennent les recouvrir.

Corvo possède un long manteau à capuche de couleur noir qu'il préfère ne revêtir que par mauvais temps ou lors de ses déplacements. Sinon, il le transporte soigneusement plié dans son sac. Taillé dans un cuir épais est très robuste, sa coupe est cintrée et lisse jusqu'à la taille puis descend jusqu'aux genoux en devenant plus ample et en formant de nombreux plis. Comme pour la veste, il possède un grand et large col permettant de bien protéger le coup. La fermeture se fait à l'aide de six boutons partant de la clavicule et descendant jusqu'à la taille. De là, le vêtement est ouvert jusqu'au genoux permettant plus de mobilité en combat où à cheval.

Sur son flanc gauche repose son épée qui est retenue par un solide ceinturon de cuir à boucle d'argent. Dans de nombreux cas, la nécessité de bouger rapidement et sans bruit peut cependant amener Corvo à la fixer dans son dos plutôt qu'à la ceinture. De cette manière, il n'est plus gêné dans ses déplacements et est libre de tout mouvement. Pour cela, il porte une bandoulière en travers du torse. Il peut donc y attacher divers objets de petite taille et y fixer son arme au dos.

Adeptes des armes légères et discrètes, il garde une dague cachée au creux des reins. Le fourreau de celle-ci est fixé sur son ceinturon de manière horizontale juste au dessus de sa sacoche de ceinture.

Corvo ne se sépare que rarement de son havresac de cuir qu'il porte également en bandoulière sur la gauche et qui lui sert à transporter le reste de son équipement. Sur le haut de sa cuisse droite se trouve le carquois de cuir servant de holster pour son arbalète de poing ainsi que de rangement pour ses munitions.

L'arme principale de Corvo est une épée courte de maître. Sortie de son fourreau noir, la lame mesure soixante centimètres et ne possède qu'un seul coté tranchant. Elle s'affine aux deux tiers et se termine en une longue pointe qui remonte légèrement. Presque inexistante, la garde se résume en une demie lune argentée fusionnant avec la poignée et dont les pointes son orientées vers la lame. La poignée mesure vingt centimètres et est recouverte d'une bande de cuir bleu cousue en spirale et renforcée par un fil métallique argenté suivant la torsades des coutures. Le pommeau en argent reprend la forme d'un diamant taillé et sert à donner un équilibre parfait à l'arme.

Description psychologique

Le caractère de Corvo est largement conditionné par sa faiblesse physique et les problèmes que cela lui a apporté dans la vie. Habitué depuis l'enfance à être inférieur physiquement à ses semblables dans une société où la force est l'argument premier, il a toujours du s'imposer par d'autres moyens. La recherche de ces moyens a développé chez lui une sorte d'instinct de survie et de débrouillardise qui se traduit par un caractère curieux et une intelligence aiguisée.

En contre partie Corvo, est devenue très cynique. Ce trait de caractère se présente souvent sous forme d'humour teintée d'un fond de vérité. Se trait de caractère hérité de son père le rends très amère face aux prises de risques inconsidérés. Conscient de ses propres faiblesses et terre à terre, il n'hésite pas à se montrer très critique mais fait également preuve de beaucoup d'autodérision. Bien souvent, il joue sur la perception de faiblesse qu'on les gens à son égard pour minimiser ses

Fiche Corvo niveau 4

réelles capacités. Ce côté jovial et parfois railleur lui sert à masquer son réel manque de confiance en lui et le sentiment d'infériorité qu'il possède vis à vis des personnes beaucoup plus fortes que lui. Corvo peut en revanche se montrer plein d'assurance dans les situations qu'il maîtrise. Perfectionniste, il cherche à améliorer ses talents au maximum et considère chacun des exercices les requérant comme une étape de plus vers la perfection. Persuadé que chaque individu peut exceller dans un domaine, il voit l'utilisation de ses talents mais aussi ceux des autres comme une forme d'art.

En groupe, il a tendance à écouter avant d'exprimer son opinion afin de prendre en compte tous les points de vue. Doté d'un don d'empathie très développé, il se met à la place de chaque parti avant de prendre une décision. Ce qui rend son caractère imprévisible est qu'il ne prend pas forcément la décision allant dans son intérêt immédiat. Il reste la plupart du temps en retrait et cède volontiers la prise de décisions aux personnes plus charismatiques que lui. Son éducation et le milieu marchand dans lequel il a grandi lui ont appris que ce sont les échanges et les bénéfices communs qui apportent le plus dans de nombreux cas et qu'il ne faut pas toujours s'arrêter à voir l'arbre qui cache la forêt... Il peut alors faire preuve d'une impulsivité étonnante par rapport à son caractère pausé. Cela peut ainsi le pousser dans de délicates situations...

Les nombreux sévices et brimades qu'il a pu subir enfant ont en revanche développé chez lui certaines peurs et même quelques phobies. Régulièrement jeté à l'eau dans les canaux glauques de Marsembré par d'autres gamins alors qu'il était enfant, il a développé une phobie pour les créatures marines. Réussissant à se contrôler lorsqu'il voit le fond de l'eau, il est néanmoins terrorisé chaque fois qu'il voyage en mer où sur de grands cours d'eau. Ces mêmes gamins s'amusaient souvent à l'attacher avec des cordages ou des chaînes pour le battre et le maltraiter. La perspective d'être agrippé ou entravé contre son grès le terrifie également... Aujourd'hui encore, Corvo possède quelques manies que ses compagnons peuvent remarquer comme par exemple: sentir sa nourriture, marcher le long des murs,