

Rak de Delzoun				
Race	Nain d'Ecu			
Age	58 ans			
Taille	1 m 23			
Poids	72 kg			
Niveau	5			
Expérience	0			
Classe	Guerrier			
Alignement	Neutre bon (0/0)	Réputation	0	Ma hache a deux amis, ma main qui la manie avec amour, et le cou des impudents !!!
Santé mentale	Départ : 45 / Effectif : 45			
Divinité	Marthammor Duin			
Guilde	Compagnie des Marches			
Force	17 + 1 = 18 (+4)	Intelligence	10 (0)	
Dextérité	16 (+3)	Sagesse	11 (+0)	
Constitution	16 (+3)	Charisme	10 (+0)	
Compétences	<p>Nombre de points de compétence au niveau 1 : (2+modif. Int)x4 = 8            Nombre de points de compétence par niveau : (2+modif.INT) = 2            Total de points de compétences : 16</p> <p><b>Compétences de classe</b> : (*=innés)  <i>Malus d'armure de 0</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Artisanat* : 0(degré) +0(modif.INT) = +0 + 2(race, pierre/métal)</li> <li>• Dressage : 0(Degré) +0(modif. CHA) = +0</li> <li>• Équitation* : 2(Degré) +3(modif. DEX) = +5</li> <li>• Escalade* : 3(Degré) +4(modif. FOR) = +7</li> <li>• Estimation : 2(Degré) +0(modif. INT) +2(racial)= +4</li> <li>• <i>Intimidation*</i> : 4(Degré) +0(modif. CHA) = +4</li> <li>• <i>Natation*</i> : 0(Degré) +4(modif. FOR) = +4</li> <li>• Saut* : 3(degré) +3(modif. FOR) = +6</li> </ul> <p><b>Compétences hors-classe</b> : (*=innés)  <i>Malus d'armure de -1</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bluff* : 0(Degré) +0(modif. CHA) = +0</li> <li>• Concentration* : 0(Degré) +3(modif. CON) = +3</li> <li>• Contrefaçon* : 0(Degré) +0(modif. INT) = +0</li> <li>• Déguisement* : 0(Degré) +0(modif. CHA) = +0</li> <li>• Déplacement silencieux* : 0(Degré) +3(modif. DEX) = +3</li> <li>• Détection* : 0(Degré) +0(modif. SAG) = +0</li> <li>• <i>Diplomatie*</i> : 0(Degré) +0(modif. CHA) = +0</li> <li>• <i>Discrétion*</i> : 0(Degré) +3(modif. DEX) = +3</li> <li>• Equilibre* : 0(Degré) +3(modif. DEX) = +3</li> <li>• <i>Estimation*</i> : 2(Degré) +0(modif. INT) = +2 + 4(race, pierre/métal)</li> <li>• <i>Evasion*</i> : 0(Degré) +3(modif. DEX) = +3</li> <li>• Fouille* : 0(Degré) +0(modif. INT) = +0</li> <li>• Maîtrise des cordes* : 0(Degré) +3(modif. DEX) = +3</li> <li>• Perception auditive* : 0(Degré) +0(modif. SAG) = +0</li> <li>• Premier secours* : 0(Degré) +0(modif. SAG) = +0</li> <li>• Psychologie* : 0(Degré) +0(modif. SAG) = +0</li> <li>• Renseignements* : 0(Degré) +0(modif. CHA) = +0</li> <li>• Représentation* : 0(Degré) +0(modif. CHA) = +0</li> <li>• Survie* : 0(Degré) +0(modif. SAG) = +0</li> </ul>			

Dons	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arme de prédilection (La Hache de guerre naine) (niveau 1 global)</li> <li>• Attaque en puissance (niveau 1 guerrier)</li> <li>• Enchaînement (niveau 2 guerrier)</li> <li>• Science du renversement (niveau 3 global)</li> <li>• Art du lancer (niveau 4 guerrier)</li> </ul>
Langues	Nain, Commun
Caractéristiques Raciales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taille moyenne</li> <li>• Vitesse de déplacement au sol : 6 mètres</li> <li>• Vision dans le noir à 18 mètres</li> <li>• Connaissance de la pierre</li> <li>• Stabilité, bonus +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol (et pas en train de grimper, de voler ou sur une monture).</li> <li>• Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison et contre tous les sorts et pouvoirs magiques</li> <li>• Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques (y compris les demi-orques) et les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours).</li> <li>• Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant. Mais s'il perd son bonus de Dextérité à la CA, il perd également son bonus d'esquive</li> <li>• Bonus racial +2 aux tests d'Estimation et d'Artisanat liés aux objets métalliques ou en pierre.</li> </ul>
Caractéristiques de Classe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Armes et armures. Le guerrier est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (y compris les pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).</li> <li>• Dons supplémentaires. Au niveau 1, le guerrier peut choisir un don supplémentaire, en plus de celui auquel tout le monde a droit et de celui qui est offert aux humains. Par la suite, il en gagne un autre tous les niveaux pairs (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 et 20). Ses dons supplémentaires doivent forcément être choisis parmi ceux qui sont indiqués comme étant des dons de guerrier.</li> </ul>
Jets de Sauvegarde	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vigueur : <math>4(\text{Base})+3(\text{modif. CON}) = +7</math></li> <li>• Réflexes : <math>1(\text{Base})+3(\text{modif. DEX}) = +4</math></li> <li>• Volonté : <math>1(\text{Base})+0(\text{modif. SAG}) = +1</math></li> </ul>
Caractéristiques en Combat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Initiative : <math>3(\text{modif DEX}) + 0(\text{bonus divers}) = +3</math></li> <li>• BBA : +5</li> <li>• Jet d'Attaque au corps à corps1 : <math>+5 \text{ BBA} + 3(\text{modif. FOR}) + 1(\text{maître}) = 1d20 + 10(\text{Epée longue, dégâts (M) } 1d8 + 4 \text{ modif.FOR, critique } 19-20 \times 2)</math></li> <li>• Jet d'Attaque au corps à corps2 : <math>+5 \text{ BBA} + 3(\text{modif. FOR}) + 1(\text{maître}) = 1d20 + 10(\text{Marteau de guerre, dégâts (M) } 1d8 + 4 \text{ modif.FOR, critique } \times 3)</math></li> <li>• Jet d'Attaque à distance1 : <math>+5 \text{ BBA}+3(\text{modif.DEX}) = 1d20 + 9(\text{Epée longue, dégâts } 1d8 + 4 \text{ modif. FOR, critique } 19-20 \times 2, \text{ portée } 3\text{m})</math></li> <li>• Jet d'Attaque à distance2 : <math>+5 \text{ BBA}+3(\text{modif.DEX}) = 1d20 + 9(\text{Marteau de guerre, dégâts } 1d8 + 4 \text{ modif. FOR, critique } \times 3, \text{ portée } 3\text{m})</math></li> <li>• Jet d'Attaque à distance3 : <math>+5 \text{ BBA}+3(\text{modif.DEX}) = 1d20 (\text{Arc court de maître, dégâts } 1d6, \text{ critique } \times 3, \text{ portée } 18\text{m})</math></li> <li>• CA : <math>10 + 3 \text{ modif. DEX} + 3(\text{amure}) + 0 \text{ bonus de classe et de traits raciaux} = 16</math></li> <li>• Contact : <math>10 + 3 \text{ modif. DEX} + 0 \text{ bonus de classe et de traits raciaux} = 13</math></li> <li>• Dépourvu : <math>10 + 0 \text{ bonus de classe et de traits raciaux} = 10</math></li> <li>• Dés de vie : d10 ; Points de vie : <math>37+15(\text{modif.CON}) = 52</math></li> </ul>
Inventaire	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vêtements : Chemise, Braies, Bottes de cuir 0,5 Kg.</li> <li>• Arme : Epée longue 2 Kg, Marteau de guerre 2,5 Kg, Fronde et bourse de 10 billes 2,5 Kg, Arc court de maître 1 Kg, carquois à flèches 0,5 Kg, 20 flèches 1 Kg.</li> <li>• Armure : armure de cuir cloutée, 10 Kg (Bonus d'armure/bouclier : +3 ; Bonus de Dex max. : +5; Malus d'armure aux test: -1; Risque d'échec aux sorts profanes : 15% ; Poids total : 10 Kg).</li> <li>• Sac : Sac à dos en cuir bouilli, 1 Kg poids à vide, Poids actuel : 11,24 Kg. Contenu : outre de peau 2 Kg pleine (1 Kg à vide), 4 Ration de survie, 2 Kg, bouteille de vin, paillasse 2,5 Kg, sacoche de trésorerie 0,25 Kg, 3 morceaux de craie, pierre à aiguiser 0,5 Kg, 2 bandages 1m, onguent de soin 0,1 Kg, sacoche de ceinture 0,5 Kg, 4 bougies, aiguille à coudre et fil, briquet à amadou, corne à boire (contenance 0,5 L taille M) 0,25 Kg, couverture épaisse 1,5 Kg, bourse en cuir.</li> </ul>
Richesse	Trésor : 32 PP, 43 PO, 11 PA, 14 PC. Poids : (1,04kg)

Charge	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poids transportable : Charge légère &lt;38kg, Charge intermédiaire entre 38 et 76,5Kg, Charge lourde entre 76,5 et 115Kg.</li> <li>• Poids transporté : 31,64 kg, sans sac : 20,40 kg.</li> <li>• Encombrement : Léger</li> </ul> [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)].
Description physique	Il est de petite taille pour un Nain d'Ecu (1m23), mais d'un bon poids (72 Kg). Il a des cheveux longs, de couleur rousse. Sa moustache et sa barbe son tressées. Il est massif.
Description psychologique	Il est fier, têtu, fidèle. Il tient sa parole à tout prix. Toujours de bonne humeur, il perd rarement son calme. Il ne se laisse pas marcher sur les pieds.
Background	<p>Je m'appelle Rak de Delzoun. Comme mon nom l'indique, je suis un Nain d'Ecu originaire de l'ancien royaume de Delzoun aujourd'hui disparu. Je suis né dans la région d'Eau Profonde, dans une caverne où j'ai passé la plus grande partie de ma vie. Je suis bien fait de ma personne. En tout cas, c'est-ce que me disent les Naines auprès desquelles je ne manque pas de succès. Mes longs cheveux d'un beau roux, ma moustache et ma barbe soigneusement tressées, y sont pour beaucoup. De taille modeste, 1 m 23, je n'en suis pas moins bien charpenté et d'une force que l'on m'envie.</p> <p>J'ai 58 ans. Ma prime enfance est restée gravée dans ma mémoire. Naître au sein d'un clan de boulanger n'a pas été facile pour moi. Naturellement, mon père souhaitait que je suive cette voie. Comment en aurait-il pu être autrement ? La fierté de notre clan était en jeux.</p> <p>Dès mon plus jeune âge, je ne manifestai pas les qualités qu'on attendait de moi. Je n'avais qu'une idée en tête, devenir forgeron car les armes exerçaient sur moi une attirance irrésistible. Les efforts de mon père restèrent vains. Force lui fut de constater qu'en bon Nain d'Ecu, je faisais preuve d'une obstination que rien ne fléchirait. De guerre lasse, il abandonna ses prétentions. Dès lors, je ne comptai plus à ses yeux. L'ensemble du clan se détourna également de moi. Je le quittai peu avant mes vingt-cinq ans, sans la cérémonie que tout Nain d'Ecu attend avec impatience pour marquer son passage à l'âge de l'apprentissage.</p> <p>Je n'en fus guère affecté, car je rejoignis le maître de la guilde du clan des forgerons qui avait accepté de me prendre en apprentissage, grâce à une recommandation. En effet, un personnage hors norme occupait une grande place dans ma vie depuis de nombreuses années.</p> <p>Je me souviens avec précision qu'à l'âge de 11 ans, des coups assésés avec vigueur m'avaient attiré dans la forge d'un voisin qui désormais s'habitua à mes fréquentes visites. Vieux veuf sans enfant, il n'avait retrouvé que fort tard le métier de forgeron. Avant cela, pendant près de cent cinquante années, il avait été guerrier, un grand guerrier. Je ne pense pas qu'il embellissait les nombreuses histoires dont il régala mes oreilles.</p> <p>Je devins donc l'élève caché d'un vétéran aux nombreuses campagnes qui se fit une joie de m'initier au maniement des armes. Je passais également des heures à le regarder forger des armes. Parmi toutes celles dont il m'apprit à me servir, la Hache de guerre naine devint rapidement ma préférée. Quel plaisir intense de la planter dans les mannequins de bois qui servaient à mon entraînement.</p> <p>Je découvris également les sensations que l'on ressent quand on donne la mort. Bientôt, il n'y eut plus un rat vivant ni tout autre animal nuisible à des centaines de mètres à la ronde, car je passais une grande partie des nuits à traquer ceux-ci dans la caverne endormie. Je ne prenais aucun plaisir à tuer. Mais j'éprouvais une grande satisfaction d'éliminer des animaux malfaisants, donc de rendre service à la communauté.</p> <p>Mes vingt-cinq années d'apprentissage se déroulèrent sans encombre. Chaque semaine, tandis que mes camarades rejoignaient leur famille pour la seule journée de liberté, je retournais pour ma part chez mon vieux maître. Et c'est naturellement chez lui que je m'installai suite à la cérémonie qui marqua mon passage à l'âge adulte.</p> <p>Dès lors, ma mère qui avait été la seule à m'accepter tel que j'étais, prit l'habitude de venir nettoyer le logis de mon maître dont la tenue laissait à désirer, et ce malgré les remontrances de mon père et du clan. Chaque fois, elle nous apportait un petit chaudron d'où s'échappait des odeurs délicieuses.</p> <p>Mon maître s'éteignit moins d'un an plus tard. Sur son lit de mort, ses</p>

dernières paroles furent que je deviendrais un grand guerrier. Car quelques jours auparavant, il m'enseignait encore différentes techniques de combat. Resté seul, je décidai de quitter la caverne et de trouver à louer mes services comme guerrier. Mais je désirais vendre la demeure de mon maître afin de disposer d'une somme confortable.

Je n'en eus pas le temps. Une charmante naine dénommée Loranne se présenta, envoyée par ma mère. Celle-ci ne l'avait pas choisi par hasard. Elle était faite pour moi. Je l'épousai deux mois plus tard.

Elle me donna un petit nain et j'abandonnai provisoirement l'idée de devenir un guerrier. Face à un Nain, je sais me battre et imposer ma volonté. Mais une Naine telle que Loranne, impossible ! Partageant ma vie entre la forge et ma famille, je continuai néanmoins à m'entraîner régulièrement.

Je continuai également mes escapades nocturnes qui m'amenaient maintenant à sortir hors de la caverne dans le monde d'en haut, priant chaque fois Marthommor Duin de me tenir sous sa protection. Là, parmi la faune variée et inconnue, je m'en prenais aux animaux qui menaçaient régulièrement la caverne, s'attaquant aux gardes postés aux différentes entrées.

Le malheur bouleversa bientôt ma vie : en quelques semaines seulement, une maladie emporta Loranne et mon fils. Face à leurs cercueils, je plongeai dans une surprenante rétrospection de ma vie. J'en vins à la conclusion, alors que je pouvais espérer vivre deux cent ans encore, qu'il était inenvisageable de continuer à supporter cette routine qui deviendrait vite pesante sans la présence de Loranne. Ma décision fut vite prise : je pouvais enfin devenir un guerrier. Je quittai donc ma caverne.

Le monde d'en haut s'avéra fascinant et déconcertant. Que de races différentes ! Que d'êtres en tout genre ! Mais aussi, quel climat ! La pluie, le vent et tout autre élément de la nature étaient inconnus de moi jusqu'à ce jour. Mais au milieu de tout cela, je trouvai ma voie au travers de la Compagnie des Marches. En son sein, ma soif de combat pouvait être comblée, mais également ma soif de justice.

Et c'est ainsi que je partis en mission solitaire, pour enquêter sur la présence de Prêtres rouges. Ce qui m'amena aux abords de la Haute-forêt, de Fort Olostin, à Fort Noenar, puis dans des lieux perdus. Combattant les elfes au service d'un seigneur, j'appris par la suite de la bouche même de mes adversaires, que je servais le mal. Je retournai donc ma hache dans la bonne direction. La situation stabilisée, je pus enfin retourner au bastion de la Compagnie.