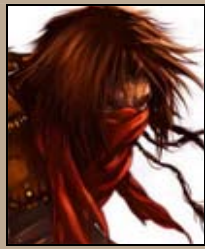


Fiche de personnage Elrin/Dark

<b>Race</b>	Humain Illuskien Région natale : îles Moonshae			
<b>Age</b>	28 ans			
<b>Taille</b>	1.92 m			
<b>Poids</b>	72 kg			
<b>Niveau</b>	3			
<b>Expérience</b>	2131			
<b>Classe</b>	Rôdeur			
<b>Alignement</b>	Neutre mauvais	<b>Réputation</b>	0	
<b>Santé mentale</b>	Départ : 70 / Effectif : 70			
<b>Divinité</b>	Aucune divinité			
<b>Guilde</b>	Aucune			
<b>Force</b>	14 (+2)	<b>Intelligence</b>	12 (+1)	
<b>Dextérité</b>	18 (+4)	<b>Sagesse</b>	14 (+2)	
<b>Constitution</b>	14 (+2)	<b>Charisme</b>	08 (-1)	
<b>Compétences</b>	Nombre de points de compétence au niveau 1 : 32 Nombre de points de compétence par niveau : 8			
<b>Compétences</b>	<p><b>Compétences de classes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Artisanat</b> : 0(Degré) +1 (modif. INT) = -1</li> <li>• <b>Concentration</b> : 0(Degré) +2 (modif. CON) = +2</li> <li>• <b>Connaissances</b> (exploration souterraine) : 0(Degré) +1 (modif. INT) = +1</li> <li>• <b>Connaissances</b> (géographie) : 0(Degré) +1 (modif. INT) = +1</li> <li>• <b>Connaissances</b> (nature) : 5(Degré) +1 (modif. INT) + 2 (synergie survie) = +8</li> <li>• <b>Déplacement silencieux</b> : 6(Degré) +4 (modif. DEX) = +10</li> <li>• <b>Détection</b> : 6(Degré) +2 (modif. SAG) = +8</li> <li>• <b>Discrétion</b> : 6(Degré) +4 (modif. DEX) = +10</li> <li>• <b>Dressage</b> : 0(Degré) -1 (modif. CHA) = -1</li> <li>• <b>Équitation</b> : 0(Degré) +4 (modif. DEX) = +4</li> <li>• <b>Escalade</b> : 0(Degré) +2 (modif. FOR) = +2</li> <li>• <b>Fouille</b> : 5(Degré) +1 (modif. INT) = +6</li> <li>• <b>Maîtrise des cordes</b> : 0(Degré) +4 (modif. DEX) = +4</li> <li>• <b>Natation</b> : 0(Degré) +2 (modif. FOR) = +2</li> <li>• <b>Perception auditive</b> : 6(Degré) +2 (modif. SAG) = +8</li> <li>• <b>Premiers secours</b> : 4(Degré) +2 (modif. SAG) = +6</li> <li>• <b>Profession</b> (herboriste) : 4(Degré) +2 (modif. SAG) = +6</li> <li>• <b>Saut</b> : 0(Degré) +2 (modif. FOR) = +2</li> <li>• <b>Survie</b> : 6(Degré) +2 (modif. SAG) +2 pour un environnement naturel à la surface (synergie connaissance nature)/+2 pour trouver et aider une piste(synergie fouille) = +8/+10 environnement naturel/+10 piste</li> </ul>			
<b>Dons</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• esquive</li> <li>• attaque en finesse</li> <li>• Pistage</li> <li>• Combat à deux armes</li> <li>• Endurance</li> <li>• Ennemis jurés : mort vivant</li> <li>• Atavisme « Ténébreux » (source : <i>le guide du voyageur planaire</i>)</li> </ul>			
	<p><u>Description</u> : Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 aux tests de Déplacement silencieux et Discrétion quand il se trouve dans une zone faiblement éclairée ou d'obscurité totale.</p>			

<b>Langues</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Commun</li> <li>• Elfique</li> <li>• Iluskan</li> </ul>
<b>Caractéristiques Raciales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• +1 don</li> <li>• +4 pts de compétences au niveau 1</li> <li>• +1 pts de compétences à chaque niveau</li> </ul>
<b>Caractéristiques de Classe</b>	<p><b>Armes et armures.</b> Le rôdeur est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est formé au port des armures légères.</p> <p><b>Empathie sauvage (Ext).</b> Un rôdeur peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal (comme un ours ou un varan). Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne.</p> <p><b>Ennemis jurés (Ext).</b> Au niveau 1, le rôdeur choisit un type de créatures. 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> <p>Lorsqu'un rôdeur choisit les Extérieurs ou les humanoïdes comme ennemi juré, il doit aussi choisir un sous-type associé. Si une créature appartient à deux sous-types d'ennemi juré (par exemple, les démons sont à la fois du sous-type Chaos et Mal), les bonus ne se cumulent pas, le rôdeur ne profite que du plus élevé des deux.</p> <p><b>Pistage.</b> Le rôdeur reçoit gratuitement le don Pistage en tant que don supplémentaire.</p>
<b>Jets de Sauvegarde</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vigueur : 3(Base)+2(modif.CON)+0(autres)=+5</li> <li>• Réflexes : 3(Base)+4(modif.DEX) 0(autres)=+7</li> <li>• Volonté : 1(Base)+2(modif.SAG) 0(autres)=+3</li> </ul>
<b>Caractéristiques en Combat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Initiative : 4</li> <li>• BBA : +3</li> <li>• Jet d'Attaque au corps à corps1 : <b>3+4(modif.DEX)+1d20</b></li> </ul> <p>Epée courte : dégâts 1D6+2 ; critique 19-20 x2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jet d'Attaque à distance1 : <b>3+4(modif.DEX)+1(Flèches*)+1d20</b></li> </ul> <p>Arc long composite: dégâts 1D8 ; critique x3 ; portée 33m</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dés de vie</b> : d8+2 ; Points de vie total/restant: 25/25</li> </ul>
<b>CA</b>	17/13/14 générale/prise au dépourvu/contact
<b>Inventaire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Vêtements portés</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manteau de fourrure 1kg</li> <li>• Echarpe</li> <li>• Bottes de peau 500g</li> <li>• Bracelets d'archer</li> <li>• Ceinturon</li> <li>• Carquois à flèches de maître (+1 bonus d'altération) 1.5kg ( sur le dos ) contenant 17 flèches</li> <li>• Fourreau 1.5 kg ( sur le dos ) contenant épée courte</li> </ul> </li> <li>• <b>Armes</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arc long composite (dégâts 1D8 ; critique x3 ; portée 33m ; 1.5kg)</li> <li>• Epée courte (dégâts 1D6 ; critique 19-20 x2 ; 1kg)</li> <li>• Dague à lame noire d'Elrin (dégâts 1D4 ; critique 19-20 x2 ; 500g)</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Armures :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• armure de cuir cloutée de maître (bonus d'armure : +3 ; Bonus de Dex max. : +5; Malus d'armure : 0; VD : 9m; Poids total : 10Kg).</li> </ul> </li> <li>• <b>bourse à composantes</b> (vide)</li> <li>• <b>Havresac</b> (poids=250g) : <ul style="list-style-type: none"> <li>• corde</li> </ul> </li> </ul>
<b>Richesse</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Trésor</b> : 9PP, 2PO, 2PA, OPC.</li> </ul>
<b>Charge</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Poids transportable</b> : Charge légère 21.5kg, Charge intermédiaire 21.5 - 43Kg, Charge lourde 43 – 65 g.</li> <li>• <b>Poids transporté</b> : 17,25kg, sans sac : 17,5kg.</li> <li>• <b>Encombrement</b> : Léger  <b>[Intermédiaire.</b> (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d'armure : -3, VD 6m, Course VDx4) ;  <b>Lourd.</b> (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d'armure : -6, VD 6m, Course VDX3)].</li> </ul>