

Fiche de personnage de Whÿn

Race	(Elfe de la Lune)		
Age	(118) ans		
Taille	(170) m		
Poids	(45) kg		
Niveau	2		
Expérience	0		
Classe	Roublard		
Alignement	(chaotique/neutre)	Réputation	0
Santé mentale	Départ : (5 x Sagesse) / Effectif : (5 x Sagesse)		<i>« Une bourse peut cacher de nombreux trésors ! »</i>
Divinité	Erevan Ileserë		
Gilde	aucune		
Force	12 (+1)	Intelligence	16 (+3)
Dextérité	18 (+4)	Sagesse	10 (±0)
Constitution	12 (+1)	Charisme	14 (+2)
Compétences	Nombre de points de compétence au niveau 1 : (8+modif. INT)×4 = 44 Nombre de points de compétence par niveau : (8+modif. INT) = 11		
	<ul style="list-style-type: none"> • Acrobaties : 5(Degré) +4 (modif. DEX) = +9 • Artisanat : 0(Degré) +3 (modif. INT) = +3 • Bluff : 3(Degré) +2 (modif. CHA) = +5 • Connaissances (folklore local) : 0(Degré) +3 (modif. INT) = +3 • Contrefaçon : 1(Degré) +3 (modif. INT) = +4 • Crochetage : 5(Degré) +4 (modif. DEX) = +9 • Décryptage : 0(Degré) +3 (modif. INT) = +3 • Déguisement : 2(Degré) +2 (modif. CHA) = +4 • Déplacement silencieux : 3(Degré) +4 (modif. DEX) = +7 • Désamorçage/sabotage : 4(Degré) +3 (modif. INT) = +7 • Détection : 3(Degré) +0 (modif. SAG)+2 (race) = +5 • Diplomatie : 0(Degré) +2 (modif. CHA) = +2 • Discrétion : 4(Degré) +4 (modif. DEX) = +8 • Équilibre : 2(Degré) +4 (modif. DEX) +2 (synergie) = +8 • Escalade : 2(Degré) +1 (modif. FOR) = +3 • Escamotage : 5(Degré) +4 (modif. DEX) = +9 • Estimation : 0(Degré) +3 (modif. INT) = +3 • Evasion : 2(Degré) +4 (modif. DEX) = +6 • Fouille : 2(Degré) +3 (modif. INT) = +5 (+2) • Intimidation : 0(Degré) +2 (modif. CHA) = +2 • Maîtrise des cordes : 1(Degré) +4 (modif. DEX) = +5 • Natation : 2(Degré) +1 (modif. FOR) = +3 • Perception auditive : 3(Degré) +0 (modif. SAG) +2 (race) = +5 • Profession : 0(Degré) +0 (modif. SAG) = +0 • Psychologie : 0(Degré) +0 (modif. SAG) = +0 • Renseignements : 1(Degré) +2 (modif. CHA) = +3 • Représentation : 1(Degré) +2 (modif. CHA) = +3 • Saut : 2(Degré) +1 (modif. FOR) +2 (synergie) = +5 • Utilisation d'objets magiques : 2(Degré) +2 (modif. CHA) = +4 		
Dons	<ul style="list-style-type: none"> • Main Magique (disque flottant de Tenser, manipulation à distance et ouverture/fermeture 1 fois/jour) 		
Langues	Commun, elfique, illuskan, nain, orque, chondathan		

Caractéristiques Raciales

- +2 en Dextérité, -2 en Constitution.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.
- Vision nocturne. Les elfes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Maniement des armes. Tous les elfes possèdent les dons Maniement d'une arme de guerre pour l'épée longue, la rapière, l'arc long (y compris les arcs longs composites) et l'arc court (y compris les arcs courts composites).
- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Lorsqu'ils passent à moins de 1,50 mètre d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, ils ont droit à un test de Fouille automatique afin de voir s'ils le remarquent

Caractéristiques de Classe

- **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.
- **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. 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).
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.)
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).
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.
- **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.
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.
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.
- **Esquive totale (Ext).** 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 de d'esquive totale.

Jets de Sauvegarde

- Vigueur : $0(\text{Base})+1(\text{modif. CON})+0(\text{divers})=+1$
- Réflexes : $3(\text{Base})+4(\text{modif. DEX})+0(\text{divers})=+7$
- Volonté : $0(\text{Base})+0(\text{modif. SAG})+0(\text{divers})=+0$

Caractéristiques en Combat

- Initiative : **(modif. DEX)+(bonus divers)= +4**
- BBA : **+1**
- Jet d'Attaque au corps à corps1 : **BBA+(modif. FOR)+(bonus divers)+1d20** (Epée longue de maître, 1D8 +1, 19-20/x2) = +3 (force et arme de maître)
- Jet d'Attaque au corps à corps2 : **BBA+(modif. FOR)+(bonus divers)+1d20** (dague, 1D4+1, 19-20/x2)=+2
- Jet d'Attaque à distance1 : **BBA+(modif. DEX)+(bonus divers)+1d20** (nom de l'arme, dégâts, critique, portée) fronde, 1D4, x2 = +5
- Jet d'Attaque à distance2 : **BBA+(modif. DEX)+(bonus divers)+1d20** (nom de l'arme, dégâts, critique, portée)
- **CA : 16** (10 + Pro de l'armure + modificateur de DEX + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issu de classe, de traits raciaux.) **Contact : 14** (10 + modificateur de DEX + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issu de classe, de traits raciaux.= **Pris au dépourvu : 12** (10 + Pro de l'armure + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issu de classe, de traits raciaux.)
- **Dés de vie : d6 ; Points de vie : 6+(modif. CON) +1d6 + (modif. CON) = 12 PV**

Inventaire

- Vêtements portés : (tenue d'explorateur, 4 Kg). 4 Kg.
- Arme : épée longue de maître (équipement supplémentaire régional), 2 Kg, dagues 0.5 kg, fronde poids nul.
- Armure : de cuir (Bonus de Dex max. : +6, bonus armure +2; Malus d'armure : -0; VD : 9m; Poids total : 7.5Kg).
- Havresac (Poids à vide : 250g, Poids actuel : 2.550Kg). Contenu : objet 2.300 kg.
01 Ceinturon
Accroché au ceinturon :
01 Etui a parchemin (négligeable)
01 Bourse en cuir (négligeable) (210g de pièces)
01 Boite à potions (négligeable)
01 Fronde (négligeable)
01 fourreau (1Kg)
Dans le sac :
01 Allume feu (négligeable)
01 Bille x5 (négligeable)
01 Flûte traversière (250g)
01 Jeu de Talis (négligeable)
01 Outils de cambrioleur (500g)
01 Outre d'eau (1kg)
01 Ration de survie (500g)

Richesse

Trésor : 8PP, 1PO, 4PA, 8PC. Poids : (nb de pièces x 0,01kg) = **210g**

Charge

- Poids transportable : Charge légère 21.5kg, Charge intermédiaire entre 21.5 et 43Kg, Charge lourde entre 43 et 65Kg.
- Poids transporté : **17.260 kg**, sans sac : **14.710kg**.
- 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)].

Description physique

Whÿn est un elfe de la lune mesurant 1.70m. Il est fin mais athlétique. Il possède des cheveux longs argentés qui encadrent un visage plutôt séduisant, ce qui l'aide parfois à accoster plus facilement ses futures cibles. Il possède des yeux argentés et son regard charmeur lui a souvent permis des « aventures » d'un soir avec de nombreuses et belles serveuses d'auberges. Il possède un tatouage en forme de lune sur chaque épaule. Il possède une couleur de peau bronzée héritage de sa grand-mère maternelle elfe du soleil.

Whÿn revêt souvent son armure de cuir qui épouse son physique athlétique et s'habille généralement avec des vêtements de couleur foncés. Il porte une dague dans chaque botte, une fronde avec des billes qu'il s'amuse à peindre de couleur chatoyante, une épée longue héritage de sa famille, une large cape de voyage verte avec de la fourrure en guise de col (le climat de Lunargent est parfois rigoureux), plusieurs ceinturons à poches multiples histoire de ranger ses outils et babioles qu'il affectionne

particulièrement.

**Description
psychologique**

Whÿn est un roublard sympathique, optimiste dans l'âme et toujours de bonne humeur. Même quand tout va mal il ne se départ pas de son sourire charmeur et insouciant ce qui à le don d'énerver pas mal de monde.

Il vit sa vie au jour le jour, se contentant de ce que la nature (parfois aidé d'une bourse par ci par là) peut lui donner. Il se fait souvent passer pour un troubadour multipliant pirouette, saut acrobatique, jonglage et jouant parfois d'une petite flûte en bois pour distraire ses compagnons ou gagner quelques pièces d'or plutôt que de les voler. Il est un plaisantin dans l'âme et n'hésites pas par pur amusement à envoyer ses petits camarades dans des situations cocasses.

Background

Whÿn est né à Lunargent, ou il y a d'ailleurs grandi en toute insouciance. En rentrant dans l'adolescence Whÿn se rendit vite compte que l'apprentissage de la magie n'allait pas être pour lui. Et comme le traditionnel combat à l'épée longue ou à l'arc l'ennuyait tout autant, il se mit en quête d'une vie qui lui plairait vraiment, une vie d'aventure. Son rêve se réalisa peu après son passage à l'âge adulte. Ses parents furent appelés à se rendre au chevet d'un ami à Everlund et Whÿn fut enfin libre de ses mouvements.

C'est en se rendant à la taverne de « La Vive et Fièrè Lame », qu'il fit la connaissance d'un jeune humain Mirlin, voleur de son état, qui subsistait en détroussant les honnêtes (ou moins) habitants de la cité.

Devenant rapidement inséparable, Mirlin convertit Whÿn aux joies de l'escamotage de bourses. Les deux amis en vinrent à concocter des plans particulièrement bien pensés qui les amèneraient à devenir riche et célèbre. Bien qu'ils aient réussi à amasser un peu d'argent, la célébrité vint rapidement quand la garde de Lunargent les pris la main dans le sac et les fit enfermer pour leurs larcins.

Les talents grandissants des deux voleurs leur permirent cependant de s'enfuir de leur lieu de détention.

Divergent sur le fait de devoir quitter la cité ou non, les deux amis se séparèrent et Whÿn partit pour un temps de Lunargent vers des ciex plus cléments.

Depuis peu, après cinq années d'absence, il est cependant revenu dans sa ville natale et a pris une chambre dans la taverne ou il a jadis fait la rencontre de Mirlin.