

Artharak				
Race	Demi-elfe de la Lune			
Age	24 ans			
Taille / Poids	1,73m / 69Kg			
Région natale	Les Vaux			
Niveau	1			
Expérience	0			
Classe	Rôdeur			
Alignement	Chaotique bon (0/0)			
Divinité	Sylvanus			« L'aventure est un retour à l'essentiel. »
Guilde	Aucune			
Force	15 (+2)	Intelligence	14 (+2)	
Dextérité	16 (+3)	Sagesse	14 (+2)	
Constitution	14 (+2)	Charisme	10 (+0)	
Compétences	Nombre de points de compétence au niveau 1 : (6+2modif. INT) x4 = 32 Nombre de points de compétence par niveau : (6+2modif. INT) = 8			
Compétences de classe (* = innées)	Malus d'armure de 0.			
	Degré	Mod.carac	Mod.race/classe	Total
Artisanat (?)*	0	+2 (INT)		+2
Concentration*	0	+2 (CON)		+2
Connaissances (explo. souterraine)	0	+2 (INT)		+2
Connaissances (géographie)	2	+2 (INT)		+4
Connaissances (Nature)	2	+2 (INT)		+4
Déplacement silencieux*	4	+3 (DEX)		+5
Détection*	2	+2 (SAG)	+1 (bonus race) +2 (si vermine)	+5 +7 si vermines
Discrétion*	4	+3 (DEX)		+7
Dressage	0	+0 (CHA)		+0
Equitation*	0	+3 (DEX)		+3
Escalade*	2	+2 (FOR)		+4
Fouille*	4	+2 (INT)	+1 (bonus race)	+7
Maîtrise des cordes*	2	+3 (DEX)		+5
Natation*	0	+2 (FOR)		+2
Perception auditive*	0	+2 (SAG)	+2 (si vermine)	+2 +4 (si vermine)
Premier secours*	4	+2 (SAG)		+6
Profession (?)	0	+2 (SAG)		+2
Saut*	2	+2 (FOR)		+4
Survie*	4	+2 (SAG)	+2 (si vermine)	+6 +8 (si vermine)

Compétences hors classe (*=innées)	Malus d'armure de 0.			
	Degré	Mod.carac	Mod.race/classe	Total
Bluff*	0	+0 (CHA)	+2 (si vermine)	+0 +2 (si vermine)
Contrefaçon*	0	+2 (INT)		+2
Déguisement*	0	+0 (CHA)		+0
Diplomatie*	0	+0 (CHA)	+2 (bonus race)	+2
Equilibre*	0	+3 (DEX)		+3
Estimation*	0	+2 (INT)		+2
Evasion*	0	+3 (DEX)		+3
Intimidation*	0	+0 (CHA)		+0
Psychologie*	0	+2 (SAG)	+2 (si vermine)	+2 +4 (si vermine)
Renseignements*	0	+0 (CHA)	+2 (bonus race)	+2
Représentation*	0	+0 (CHA)		+0
Don	Arme de prédilection: Epée longue (niv1) Pistage (niv1 classe) Ennemis jurés (Ext) : Vermines (niv.1 classe)			
Langues	Commun, Chondathan, Elfique, Sylvestre, Commun des profondeurs.			
Caractéristiques raciales	<ul style="list-style-type: none"> • 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 demi-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. • Bonus racial de +1 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Les demi-elfes ne remarquent pas les passages secrets en passant à côté. Leurs sens sont affûtés, mais pas autant que ceux des elfes. • Bonus racial de +2 aux tests de Diplomatie et Renseignements. Les demi-elfes s'entendent facilement dans n'importe quelle société. • Sang elfique. Ils sont considérés comme des elfes à part entière pour tous les effets dépendant de la race. Les demi-elfes sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les elfes que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux elfes. 			

<p>Caractéristiques de Classe</p>	<p>Armes et armures. 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>Empathie sauvage (Ext). 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. 1d20 + 1(niv rôdeur) + 0(CHA) = 1D20 + 1</p> <p>Ennemis jurés (Ext) : 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. 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>Pistage. Le rôdeur reçoit gratuitement le don Pistage en tant que don supplémentaire.</p>
<p>Jets de Sauvegarde</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vigueur : 2(Base) + 2(CON) = +4 • Réflexes : 2(Base) + 3(DEX) = +5 • Volonté : 0(Base) + 2(SAG) = +2
<p>Caractéristiques en Combat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Initiative : +3(DEX) = +3 • BBA : +1 • Jet d'attaque : <p>Epée longue : 1 BBA +2(FOR) + 1(Don)= 1d20 +4 Dégâts : 1D8 +2(FOR), critique : 19-20 /x2</p> <p>Dague : 1BBA +2(FOR)= 1d20+3 Dégâts : 1D4 +2(FOR), critique : 19-20 /x2</p> <p>Arc long composite (+2 FOR) : 1BBA +3(DEX)= 1d20+4 Dégâts : 1D8 +2(FOR), critique : x3, portée= 33 m</p> <p>Dard : 1BBA +3(DEX)= 1d20+4 Dégâts : 1d4, critique : x2, portée= 6m</p> <p>CA : 10 + 3(armure) + 3(DEX) = 16</p> <p>Contact : 10 + 3 DEX = 13</p> <p>Pris au dépourvu : 10 + 3(armure) = 13</p> <p>Dés de vie : d8 ; Points de vie : 8 + 2(CON) = 10</p>
<p>Sorts</p>	<p>Nombre de sorts par jour : (0/0/0/0)</p> <p>Sorts mémorisés :</p>

Inventaire	• Vêtements portés : 0Kg / 1Po, 8Pa		
	Tenue d'explorateur	1	0Kg 0Po
	Bracelets d'archer	1	0Kg 1Po
	Cape de laine bouillie	1	0Kg 8Pa
	• Arme : 5,25Kg / 19,5Po		
	Epée longue	1	2Kg 15Po
	Dague	1	0,5Kg 2Po
	Arc long composite (+2 FOR)	1	1,5Kg 0Po
	Dard	5	1,25Kg 2,5Po
	• Armure : 10Kg / 25Po		
	Armure de cuir clouté Armure : +3, Bonus de DEX max : +5	1	10Kg 25Po
	• Havresac (Poids à vide : 0,25Kg/1Pa, Poids actuel : 6Kg/6Pp, 2Po, 27Pa, 6Pc).		
	Pierre à aiguiser	1	0,5Kg 2Pc
	Bandage (1m)	2	0Kg 4Pc
	Aiguille à coudre	1	0Kg 5Pa
	Outre de peau	1	2Kg 1Po
	Ration de survie	4	2Kg 20Pa
	Briquet	1	0Kg 1Po
	Petit miroir en acier	1	0,25Kg 1Pp
	Noir pour épées	1	0,5Kg 1Pa
	Trousse de premiers secours	1	0,5Kg 5Pp
	• Ceinturon : (Poids a vide : 0Kg / 1Po Poids actuel 0,35Kg / 1Pp,1Po, 1Pc		
	Bourse en cuir	1	0,25Kg 1Pc
	Onguent de soins	1	0,1Kg 1Pp
	• Carquois (Poids à vide : 0,25Kg, Poids actuel : 1,5Kg / 1Po)		
	Flèches	20	1,25Kg 1Po
	• Poches : 0,5Kg / 3Po, 2Pa		
	Blague à tabac	2	0,5Kg 2Po
	Pipe en bois	1	0Kg 2Pa
	Allume feu	1	0Kg 1Po
	• Cheval léger (Prix du cheval: 75Po, Poids actuel : 63,5Kg / 2Pp, 92Po, 11Pa, 22Pc)		
	Mors et bride	1	0,5Kg 2Po
	Selle d'équitation	1	12,5Kg 1Pp
• Fontes: Poids a vide: 4Kg / 4Po Poids actuel: 50,5Kg / 1Pp, 15Po, 11Pa, 22Pc			
Nourriture pour animaux	4	20Kg 20Pc	
Grappin	1	2Kg 1Po	
Corde de chanvre	1	5Kg 1Po	
Paillasse	1	2,5Kg 1Pa	
Nécessaire de cuisine	1	4Kg 9Po	
Savon, 1 livre	1	0,5Kg 5Pa	
Couverture épaisse	1	1,5Kg 5Pa	
Torche	2	1Kg 2Pc	
Tente	1	10Kg 1Pp	
Richesse	0Pp 0Po 4Pa 1Pc Poids = 0,05Kg		

Charge	<p>Charge légère jusque 33kg</p> <p>Poids transportable : Charge intermédiaire entre 33 et 66,5Kg</p> <p>Charge lourde entre 66,5 et 100Kg</p> <p>Poids transporté : 23,74kg, sans sac : 17,74kg</p> <p>Encombrement : légère</p>
Charge du cheval léger	<p>Charge légère jusque 75kg</p> <p>Poids transportable : Charge intermédiaire entre 75 et 150Kg</p> <p>Charge lourde entre 150 et 225Kg</p> <p>Poids transporté : 63,5Kg</p> <p>Encombrement : légère</p>
<p>Intermédiaire. (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d'armure : -3, VD 6m, Course VDx4)</p> <p>Lourd. (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d'armure : -6, VD 6m, Course VDx3)</p>	
Description physique	<p>De corpulence moyenne du point de vue d'un humain, mais légèrement plus imposante pour un elfe, le corps du jeune homme est à la fois sec et musclé. Ses oreilles en pointe ainsi que les reflets argentés de sa chevelure, à peine perceptible au premier regard, trahissent ses origines elfiques. Ses yeux marron foncé, presque noirs contrastent avec la couleur de sa peau, blanche d'ivoire. Son visage de forme triangulaire et légèrement allongé, reflète sa confiance en lui ainsi que son honnêteté.</p>
Description psychologique	<p>Le jeune garçon possède un caractère facile, ouvert à de nouvelles rencontres. Il aime échanger une discussion aux tours d'un feu de camp ou d'un verre à la taverne du coin. Cependant il lui est difficile de côtoyer des personnes foncièrement mauvaises et son côté passionné peu lui attirer des ennuis quand ce dernier se retrouve par hasard à discuter avec des personnes ayant de mauvaises intentions. Quand la passion ne le pousse pas à commettre des actions irréfléchies, Artharak est une personne faisant preuve de prudence, bien que courageux il ne tombe pas bêtement dans les pièges qui lui sont tendus. Désorganisé, le jeune homme ne ferait pas un bon chef et n'aime pas non plus recevoir des ordres. D'un naturel aventureux, il aime découvrir de nouveaux lieux et malgré le fait qu'il soit très attaché à ses proches il ne lui est pas difficile de se séparer d'eux pendant de long mois.</p>
Background	<p>Mon nom est Artharak, comme vous pouvez le constater je ne suis pas cent pour cent humain, mais demi-humain, ou demi-elfe, selon les gens. Je n'ai pas connu mes parents biologiques, ayant été recueilli par un groupe de rôdeur alors que je n'étais encore qu'un bébé, j'ai été confié par ces derniers à un petit temple dédié au père des forêts, situé à la lisière des bois de l'arche. Saevel, Stedd et Dorn, les trois prêtres habitant les lieux de culte devinrent mes éducateurs.</p> <p>Durant les dix premières années de ma vie passé au temple les trois prêtres furent mes professeurs et m'enseignèrent l'elfique qui était la langue natale de Saevel ainsi que le commun des profondeurs que ce dernier avait appris durant ces expéditions dans les entrailles de Toril. Ils m'enseignèrent également les préceptes de Sylvanus, espérant faire de moi un prêtre, mais la vie d'ecclésiastique ne m'a jamais intéressé et ai toujours rêvé de voyages, d'exploration, d'aventure...</p> <p>Des pèlerins venaient de temps à autre au temple pour adresser des prières au père des forêts, ainsi que des rôdeurs venant récupérer des blessures acquises durant leurs aventures. L'un d'entre eux, du nom de Malark venait plus souvent que les autres, accusant le coup des années ce dernier était moins endurant que par le passé. J'aimais passer du temps avec Malark, il me racontait ses aventures passées et accentua par la même occasion mon désir d'aventures, il me fie donc la promesse de me former, à condition que je poursuive mes études, avec assiduité auprès des prêtres.</p>

Background

Quelques années plus tard Malark vint s'installer au temple, en effet ce dernier étant maintenant proche de la soixantaine n'avait plus la force de parcourir les forêts et les plaines de la région. C'est durant cette période de ma vie que commença ma formation de rôdeur. Contrairement à mes attentes les premières années de ma formation étaient surtout composées de cours sur la géographie et la nature ainsi qu'à l'apprentissage de la langue sylvestre.

Un matin, mon maître me fit savoir que nous partions pour Hautelune, dans le but d'acquérir de l'équipement. J'avais pour habitude, dans ma jeunesse d'accompagner Saevel en ville quand celui-ci devait ci rendre pour affaire. J'ai toujours préféré la campagne à la ville, mais la cité de Hautelune, qui par ailleurs était la seule que je connaissais, avait quelque chose d'envoutant pour le jeune garçon que j'étais. Et l'annonce d'y retourner provoqua un enthousiasme étrange. Arrivé dans la cité, Malark nous trouva une auberge non loin de la place du marché. Mon maître m'annonça alors que nous passerions deux nuits en ville avant de repartir pour le temple. Après nous être installés dans nos chambres, Malark me remis quelques pièces et m'a dit de profiter de ma journée. Le lendemain, le rôdeur me confia une bourse ainsi qu'une liste d'équipements à acheter. Je revins le soir avec tout l'équipement inscrit sur la liste, et nous fûmes prêts à repartir le surlendemain. C'est de retour au temple que mon entraînement aux armes commença.

Après des mois d'entraînement Malark consentis enfin à me confier ma première mission, qui consistait à exterminer une colonie de vers géants ravageant les cultures d'un pauvre paysan. La plupart des tâches suivantes que me confia mon maître n'étaient guère différentes de la première, ce qui me valut de devenir un expert en vermine.

Cinq années s'étaient écoulées depuis le début de mon entraînement, quand mon maître m'annonça qu'il était temps que je vole de mes propres ailes. Le rôdeur m'offrit un arc composite pour l'occasion et c'est ainsi qu'une semaine plus tard je prenais la route pour vivre mes propres aventures.