

Horin Brisefer			
Race	Nain d'écu		
Age	53 ans		
Taille	1.29 m		
Poids	105 kg		
Niveau	4		
Expérience	3707		
Classe	Guerrier		
Alignement	(neutre bon) (0/0)	Réputation	0
Santé mentale	Départ : 65 (5 x Sagesse) / Effectif : 65 (5 x Sagesse)		
Divinité	Marthammor Duin		
Guilde	aucune		
Force	17 (+3)	Intelligence	10 (+0)
Dextérité	12 (+1)	Sagesse	14 (+2)
Constitution	18 (+4)	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</p> <p>Compétences de classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artisanat (taille de pierres précieuses): +2(Degré) +0 (modif. INT) +2 (racial) = +4 • Dressage : 0(Degré) +0 (modif. CHA) = +0 • Équitation : +1(Degré) +1 (modif. DEX) = +2 • Escalade : 0(Degré) +3 (modif. FOR) - 3 (charge intermédiaire) - 2 (écu) -5 (armure) = -7 • Intimidation : +5(Degré) +0 (modif. CHA) = +5 • Natation : 0 (Degré) +3 (modif. FOR) - 3 (charge intermédiaire) - 2 (écu) -5 (armure) = -7 • Saut : 0(Degré) +3 (modif. FOR) - 3 (charge intermédiaire) - 2 (écu) -5 (armure) = -7 <p>Compétences hors-classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bluff : 0 (degré) + 0 (modif INT)= +0 • Concentration : 0 (degré) + 4 (modif CON)= +4 • Contrefaçon : 0 (degré) +0 (modif INT)= +0 • Déguisement : 0 (degré) +0 (modif CHA)= +0 • Déplacement silencieux : 0 (degré) +1 (modif DEX) -3 (charge intermédiaire) -2 (écu) -5 (armure) = -9 • Détection : 1 (degré) +2 (modif SAG)= +3 • Diplomatie : 0 (degré) 0 (modif CHA)= +0 		

« Plus dur que la pierre et deux fois plus obstiné. »

	<ul style="list-style-type: none"> • Discrétion : 0 (degré) +1 (modif DEX) -3 (charge intermédiaire) -2 (écu) -5 (armure) = -9 • Equilibre : 0 (degré) +1 (modif DEX) -3 (charge intermédiaire) -2 (écu) -5 (armure) = -9 • Estimation : 0 (degré) +0 (modif INT)= +0 <ul style="list-style-type: none"> • +2 aux tests d'estimation liés aux objets métalliques ou en pierre • Evasion : 0 (degré) +1 (modif DEX) -3 (charge intermédiaire) -2 (écu) -5 (armure) = -9 • Fouille : +1 (Degré) +0 (modif INT) = +1 <ul style="list-style-type: none"> • +2 aux jets de fouille pour la pierre, ou pour les surface en ayant l'aspect. • Maîtrise des cordes : 0 (degré) + 1 (modif DEX)= +1 • Perception auditive : 0 (degré) +2 (modif SAG)= +2 • Premiers secours : 0 (degré) +2 (modif SAG)= +2 • Profession (mineur) : +0 (degré) +2 (modif SAG) +2 (racial) = +4 • Psychologie : 1 (degré) +2 (modif SAG)= +3 • Renseignements : 0 (degré) +0 (modif CHA)= +0 • Survie : 0 (degré) +2 (modif SAG)= +2
Dons	<ul style="list-style-type: none"> • Attaque en puissance • Arme de prédilection Marteau de guerre Nain • Science de l'initiative • Endurance (pris au niveau 3) • Spécialisation martiale Marteau de guerre Nain (pris au niveau 4)
Langues	Commun, Turmic et nain
Caractéristiques Raciales	<ul style="list-style-type: none"> • La VD n'est pas réduite en cas de port d'armure intermédiaire ou lourde, ou même en cas de charge intermédiaire ou lourde. • Vision dans le noir jusqu'à 18 mètres. • +2 aux jets de fouille pour la pierre, ou pour les surfaces en ayant l'aspect. • Sait toujours à quelle profondeur il se trouve sous terre. • La hache de guerre naine et le marteau de guerre nain sont considérés comme des armes de guerre et non comme des armes exotiques. • +4 aux tests pour résister à une bousculade ou à un croc-en-jambe. • +2 aux jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et effets imitant des sorts. • +1 aux jets d'attaque contre les orques, demi-orques et gobelinoïdes. • Bonus d'esquive de +4 contre les géants. • +2 aux tests d'estimation liés aux objets métalliques ou en pierre • +2 aux tests d'artisanat liés à la pierre ou aux métaux.
Caractéristiques de Classe	<p>• 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).</p> <p>• 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.</p>
Jets de Sauvegarde	<ul style="list-style-type: none"> • Vigueur : 4(Base)+4(modif.CON)+0(divers)= +8 • Réflexes : 1(Base)+1(modif.DEX) 0(divers)= +2 • Volonté : 1(Base)+2(modif.SAG) 0(divers)= +3

	<ul style="list-style-type: none"> +2 aux jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et effets imitant des sorts.
Caractéristiques en Combat	<ul style="list-style-type: none"> Initiative : $+1(\text{modif.DEX}) + 4(\text{science de l'initiative}) = +5$ BBA : +4 Jet d'Attaque au corps à corps1 : $+4 (\text{BBA}) + 3 (\text{modif.FOR}) + 1 (\text{arme de prédilection}) + 1d20 = 1d20 + 8$ <ul style="list-style-type: none"> +1 aux jets d'attaque contre les orques, demi-orques et gobelinoïdes (Marteau de guerre nain, 1d10+5, critique X3) Jet d'Attaque au corps à corps2 : $+4 (\text{BBA}) + 3 (\text{modif.FOR}) + (\text{bonus divers}) + 1d20 = 1d20 + 7$ <ul style="list-style-type: none"> +1 aux jets d'attaque contre les orques, demi-orques et gobelinoïdes (Dague, 1d4+3, critique 19-20X2) Jet d'Attaque à distance1 : $+4 (\text{BBA}) + 1 (\text{modif.DEX}) + (\text{bonus divers}) + 1d20 = 1d20 + 5$ <ul style="list-style-type: none"> +1 aux jets d'attaque contre les orques, demi-orques et gobelinoïdes (Javeline de maître, 1d6+3 (modif.FOR), critique 20X- facteur de portée : 9m) CA : 19 : 10 + 5 (Pro de l'armure) + 1 (modificateur de DEX) + 3 (éventuel bonus de bouclier) + éventuel bonus d'esquive de +4 contre les géants. <ul style="list-style-type: none"> Bonus d'esquive de +4 contre les géants. Contact : 11 : 10 + 1 (modificateur de DEX) + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. <ul style="list-style-type: none"> +4 aux tests pour résister à une bousculade ou à un croc-en-jambe. Bonus d'esquive de +4 contre les géants. Pris au dépourvu : 18 : 10 + 5 (Pro de l'armure) + 3 (éventuel bonus de bouclier) + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. Dés de vie : 3d10 ; Points de vie : $10 + 4 (\text{modif.CON}) + 10 + 4 (\text{modif.CON}) + 9 + 4 (\text{modif CON}) + 9 + 4 (\text{modif CON}) + 3 \text{ pv (don Robustesse)} = 57 \text{ pv}$
Inventaire	<ul style="list-style-type: none"> Habits portés : Tenue de voyage de couleur sombre (0kg, offerts) avec ceinturon, cape d'aventurier sombre et bottes de cuir souple, chevalière de l'aigle, bague en acier sertie d'une pierre noire, boucle en acier pour sa barbe Armes : <ul style="list-style-type: none"> Marteau de guerre Nain, (3.5 kg 3 pp 2 po) (porté au ceinturon) Dague (0.5kg 2po) dissimulée dans botte. Javeline de maître (1kg) Dague coup de poing de maître (0.5kg) Armure <ul style="list-style-type: none"> Ecu en acier de maître (7.5 kg, régional) (tenu au bras) Cotte de mailles : type intermédiaire (Bonus de Dex max +2; Malus d'armure : -5; VD : 6m; Poids total : 20Kg).(15 pp) Heaume de milicien (1.5kg 1pp 5po) Bandoulière (0.25kg 5pa) Poids actuel : 0.8kg Contenu : <ul style="list-style-type: none"> Blague à tabac (0.25kg 1po) Morceau de craie (1pc) Bandage (1m) (2pc) Boussole de marin (0.05kg 8po) Jeu de talis (1 pa) Cor d'alarme (0.25kg 1po) Pipe en bois (2pa) Briquet en amadou (1po) Bourse en cuir avec 8 pièces dedans (2PP, 4PO, 2PA) et deux morceaux de ravenoir (0.04kg) (Attachée au ceinturon) (0.12kg) Sac à dos en cuir bouilli, porté au dessus de la cape. (Poids à vide : 1Kg, Poids actuel : 26.13Kg, 2po).

	<p>Contenu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paillasse (2.5Kg 1pa). • Ration de survie x3 (1.5kg en tout, 15pa) • Couverture épaisse (1.5kg 5pa) • Corde de chanvre (5kg 1po) • Outre de peau. Poids : 1kg + 4 litres d'eau : 5kg • Pierre à aiguiser (0.5kg 2pc) • Matériel de mine (8kg 2po) • Sacoche de trésorerie (0.250kg à vide) contenant : 75 PP, 7 PO. Poids : 0.82 (nb de pièces x 0,01kg) = 1.13kg <p>→ poids total : 61.57 kg</p>
<p>Richesse</p>	<p>Trésor : 77 PP, 11 PO, 2 PA. Poids : 0.90 (nb de pièces x 0,01kg) Deux morceaux de ravenoir (0.04 kg)(valeur estimée : 130po) 1 bourse avec:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Turquoise d'une valeur de 10 pièces d'or • 1 Agate iris d'une valeur de 6 pièces d'or • 1 Hématite d'une valeur de 13 pièces d'or • 1 Violine d'une valeur de 11 pièces d'or • 1 Quartz laiteux d'une valeur de 9 pièces d'or • 1 Obsidienne d'une valeur de 6 pièces d'or • 1 Perle (irrégulière) d'une valeur de 8 pièces d'or • 1 clef en cuivre dont l'anneau représente un sablier.
<p>Charge</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Poids transportable : Charge légère 43kg, Charge intermédiaire entre 43 et 86.5Kg, Charge lourde entre 86.5 et 130Kg. • Poids transporté : 61.57kg, sans sac : 35.44kg. • Encombrement : Intermédiaire avec sac (la VD reste la même pour les nains, quelque soit la charge). Léger sans sac <p>Malus d'armure total de - 5 (armure) - 2 (écu) = -7 Malus d'armure sans l'écu : -5 (armure) = -5</p> <p>Le malus d'armure affecte seulement les tests de compétence suivants : Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Equilibre, Escalade, Escamotage, Evasion, Natation et Saut.</p> <p>[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)].</p>
<p>Description physique</p>	<p>Physiquement, Horin est plutôt commun pour un Nain. En effet les humains ne verrait en lui qu'un Nain de plus, avec sa barbe abondante, sa solide charpente, sa lourde cotte de mailles et son marteau de guerre Nain à la ceinture.</p> <p>Cependant, un œil plus avisé remarquerait quelques éléments notables ; Tout d'abord il porte grand soin à sa barbe sombre, élément de fierté pour lui. Celle-ci n'est pas tressée mais est ornée à son extrémité d'un bijou en acier représentant une enclume, le symbole de Moradin, et permettant de maintenir la barbe en place, notamment pour éviter toute gêne lors d'éventuels affrontements.</p> <p>Horin porte deux autres bijoux. Tout d'abord une bague en acier prenant toute la largeur de la phalange de son annulaire gauche. Ce qui semble être une pierre sombre y est sertie. Il s'agit en fait d'un morceau de roche de la mine dans laquelle il travaillant pour son clan. N'ayant quasiment aucune valeur monétaire, cette bague est cependant très importante pour Horin. Il porte à l'index de sa main droite la chevalière de de la Phalange de l'Aigle, preuve de son appartenance à la Compagnie des Marches.</p> <p>Au niveau de son équipement, un forgeron avisé appréciera la cotte de mailles qu'il porte par-dessus des vêtements simples. Celle-ci, sans être une œuvre d'art, est clairement issue d'une forge Naine ; chaque maille est parfaitement formée et assemblée avec les autres, afin de protéger de manière optimale son porteur tout en lui permettant le plus de</p>

	<p>mobilité possible.</p> <p>L'écu en acier de maître de forme ronde qu'Horin utilise est par contre un ouvrage d'une qualité supérieure, sa forge constituant un des secrets les mieux gardés de son clan ; l'acier est si fin qu'il semble fragile, et pourtant il peut résister aux assauts les plus féroces tout en étant moins encombrant qu'un écu ordinaire.</p> <p>Enfin, pour compléter sa tenue de guerrier, Horin possède un heaume simple de bonne facture, indispensable malgré sa tête solide.</p> <p>Par-dessus son armure, il porte une bandoulière avec les objets qu'il souhaite garder à portée de main et une cape sombre bien usée par les intempéries du voyage. Elle a en effet été rapiécée plusieurs fois et quelques petits trous mériteraient également quelques points de couture.</p> <p>Concernant ses armes, Horin porte à la ceinture un marteau de guerre Nain. Celui-ci a deux têtes rondes, permettant des coups de revers. Il s'agit d'une arme possédant un grand pouvoir destructeur, pouvant enfoncer une armure et briser plusieurs os d'un seul coup. Plusieurs gobelins et orques ont déjà constaté son efficacité. Malheureusement peu sont encore capables d'en témoigner.</p> <p>Il possède également une dague simple, dissimulée dans sa botte et soigneusement affûtée, qu'il n'utilise qu'en de rares situations.</p> <p>On peut observer qu'il est prêt pour des voyages de longue distance, avec tout l'équipement que l'on peut supposer contenir son sac à dos, sa bandoulière et sa bourse.</p> <p>D'une démarche assurée, parfois même intimidante à cause de sa corpulence, il transporte son fardeau comme si de rien n'était et voyage en emmenant ainsi d'errance en errance l'ensemble de ses maigres possessions.</p> <p>Lorsqu'il peut enfin prendre du repos au bord du chemin ou dans une auberge si le destin lui a été clément, vous le trouverez la plupart du temps sa pipe à la bouche, enfumant les environs immédiats d'une forte odeur de feuille de tabac Nain.</p> <p>[HRP : Voici quelques images pour vous aider à vous représenter Horin : Au niveau de sa corpulence et de son attitude en combat, je me le représente comme ceci : http://mythicmktg.fileburst.com/war/us/home/images/conceptart/CA_May_2006_ex02.jpg Son arme (celle de droite) : http://mythicmktg.fileburst.com/war/us/home/images/conceptart/0607_Cat_15.jpg Son casque (le premier en partant du haut de la troisième colonne) : http://mythicmktg.fileburst.com/war/us/home/images/conceptart/ConArt20070905_04.jpg Son écu : http://mythicmktg.fileburst.com/war/us/home/images/conceptart/CncArt0907_30.jpg</p> <p>L'écu et le heaume sont par contre couleur acier.</p> <p>/HRP]</p>
<p>Description psychologique</p>	<p>Il est plutôt sûr de lui et n'hésite pas à donner son avis sur tous les sujets, même si parfois il ferait mieux de réfléchir avant de parler.</p> <p>Une de ses caractéristiques dominantes, et qui fait sa valeur, est sa loyauté à toute épreuve, envers son peuple tout d'abord, mais aussi envers les personnes qu'il considère comme ses amis, même s'ils sont d'une autre race. Malgré ses réticences envers des races comme les elfes, c'est un nain bien plus ouvert que la majorité en ce qui concerne les relations interraciales. Il est également plutôt curieux, ne refusant jamais d'acquiescer de nouvelles connaissances.</p> <p>Finalement, vous remarquerez rapidement que c'est un nain jovial, mais qu'il est fortement déconseillé de le « taquiner » avec trop d'insistance.</p>

Background

Horin Brisefer, fils de Hagar Brisefer, mineur nain, est né et a grandi au sein de son clan, situé dans les montagnes de la région du Turmish, tout près de la forteresse des Gorges des Dents de Fer. Il fut élevé avec tout le soin dont les nains sont capables envers leur progéniture.

Lors de son éducation, il suivit l'enseignement commun à tous les nains (apprentissage de la langue naine, notions de forge, respect des cultes et de la mémoire des anciens, entre bien d'autres choses) puis, lorsqu'il atteignit l'âge de choisir un sens à sa vie, il décida de devenir mineur, comme son père et le père de son père.

Il explora alors les entrailles de la montagne pendant quelques années et c'est à lui que l'on confia, entre autres, la tâche de tailler les pierres précieuses qu'il arrivait que l'on découvre dans les filons. En effet, c'était lui le plus adroit et le plus précis pour cette activité. Bien sûr, cela n'arrivait pas si souvent et la plupart du temps il minait comme tous les autres, bien qu'il fût bien moins doué pour cette tâche.

C'est de cette période qu'il tire sa force, son excellente forme physique et une constitution à toute épreuve ; nombreux ont été les imprévus dans la mine ! Poches de gaz, éboulements et rixes entre nains armés de pioche après un repas un peu trop arrosé étaient, entre autres, le lot quotidien.

Mais malgré toute la volonté et le cœur qu'il mit à l'ouvrage, donnant chaque jour des coups de pioche par milliers, et aiguisant son esprit à repérer le moindre petit bout de minerai, il ne se sentit pas capable de continuer cette existence toute sa vie comme le fit son père. Il parla alors à celui-ci pour lui avouer ses sentiments et qu'il préférerait abandonner la profession. Hagar fut fortement opposé à cette décision mais suite à une violente dispute où ils faillirent en venir aux mains, il déclara que ce bon à rien pouvait bien faire ce qu'il voulait.

Il ne gardera de cette expérience dans les mines que les bons souvenirs de la franche camaraderie qui régnait, ainsi que sa passion de la taille des pierres précieuses.

Il réfléchit alors et décida de devenir, pour le moment du moins, un aventurier explorant le monde pour mieux le connaître et voir du pays. De toute façon sa présence n'était guère plus souhaitée dans le clan, suite à la honte qu'il avait faite à son père.

Il demanda aux guerriers du clan, les seuls à comprendre son besoin d'aventure, de découvertes et de sensations fortes, de lui enseigner. Ainsi il apprit le maniement du marteau de guerre nain, du bouclier et comment porter une armure.

Ensuite il dépensa l'argent obtenu grâce à ses quelques années passées dans les mines pour acheter le matériel indispensable à tout aventurier. Ainsi il acheta des armes, une armure d'occasion et un écu en acier, spécialité des nains du clan. Puis il dépensa ce qui lui restait afin d'avoir de quoi pouvoir manger et dormir.

Après de brefs adieux, n'ayant pas le consentement de son clan pour ce voyage (excepté celui des guerriers), il tourna les talons et partit vers l'inconnu. Son père ne daigna pas venir voir son fils quitter le foyer clanique.

Il ne retournera dans son clan que quand il estimera avoir suffisamment vagabondé, espérant que celui-ci accueillera son retour avec chaleur, à la différence de son départ, et que son père sera alors fier de lui et de ce qu'il aura découvert, exploré ou accompli.

Pour le moment hélas il est encore loin d'avoir accompli cet objectif, n'ayant pour le moment eu qu'un goût amer de son voyage dans ces terres inhospitalières.

En effet peu après être parti à l'aventure, il s'était réveillé prisonnier de Yuan-Ti, dégoûtantes créatures mi-hommes mi-lézard, en compagnie d'autres infortunés.

Cette aventure reste floue dans les souvenirs du Nain qui ne s'en souvient que difficilement, peut-être à cause du coup reçu sur la tête lors de sa capture. Il ne se souvient en effet que d'avoir réussi à se libérer, ainsi que les autres prisonniers, et de s'être échappé en retrouvant miraculeusement son équipement. Il ne sait pas ce qu'il est advenu des autres captifs. Ont-ils réussi à s'enfuir également ou bien ont-ils été repris par leurs geôliers ?

Horin aura peut-être la réponse un jour, en attendant il a décidé de ne pas s'arrêter sur ce coup du sort et cette mauvaise expérience et de continuer l'aventure.

Par la suite il arriva à Sundabar où il s'engagea auprès de la Compagnie des Marches, dans la Phalange de l'Aigle.

Pendant ses voyages il rencontra Ank, un compagnon de route qui devint rapide son ami et qu'il considéra comme son frère.

Celui-ci tomba au combat contre des Kir-Lanan, espèces de gargouilles vestiges d'un très ancien temps alors que lui et Horin enquêtaient sur une étrange série de meurtres ciblant principalement les serviteurs de Dieux. La mort d'Ank contribua fortement à la destruction de cette escouade de Kir-Lanan extrêmement dangereuse pour la région mais le Nain en fut profondément meurtri. Les elfes d'un hameau qui les avaient accueillis lors de leur chasse des assassins enterrèrent la dépouille de son ami et promirent à Horin de toujours veiller sur sa tombe.

Unis à d'autres aventuriers depuis peu, Horin tente malgré ce sombre évènement de continuer à avancer, notamment au service de la Compagnie des Marches dans laquelle il a trouvé une véritable famille.