

Personnage : Jan Ib'el Agan

Race : Demi-Elfe



Classes(s) : Clerc / Rôdeur

Niveau(x) : 2/4

Alignement : LN

Domaine : Soleil/Voyage

Sexe : M

Age : 31

Taille (jeu) : M

Taille (m.) : 1m77

Poids : 77kg

Cheveux : Noirs

Yeux : Marrons

Bras d'arme : droit

Points d'expérience : 18 000

Niveau suivant : 21 000

CARACTERISTIQUES			
Carac.	Valeur	Mod.	
FOR	12	+1	
CON	11	0	
DEX	16	+3	
INT	12	+1	
SAG	15	+2	
CHA	12	+1	

JETS DE SAUVEGARDE						
JS	Tot.	Base	Mod.	Mag.	Divers	
Vigueur	+7	7	0			
Réflexes	+4	1	3			
Volonté	+6	4	2			
Modificateurs conditionnels		+2 en volonté contre les enchantements et charmes				

POINTS DE VIE			
Total	PV temp.	Actuel	Dommage étourdissant
32			
Courants			
INITIATIVE			
Total	Dex	Don	Magie
+3	3		

CLASSE D'ARMURE						
Total	DEX	Arm.	Bouc.	Div.	Mag.	Taille
16	3	3				
CA surpris		13	CA contact		13	
CA sans armure				13		
CA sans bouclier				16		

ARMURES ET PROTECTIONS						
Désignation	Bonus	DEX Max	Malus	échec sort	Vit.	Poids
Cuir renforcé de maître	+3	+5	0	15%	10	10
Maîtrise	● Armure légère ● Armure moyenne ● Armure lourde ● Bouclier					

COMBAT						
Bonus de base à l'attaque				+5		
Type	Total	Base	Carac.	Taille	Mag.	Divers
CC	+6	+5	+1			
CD	+8	+5	+3			

MAITRISE D'ARMES	
Maîtrise	Armes courantes, Armes de guerre
Spécialisation	

ARMES								
Arme	Attaque	Dommages	Critique	Portée	Taille	Type	Poids	Pouvoirs magiques
Rapier de feu +1	+10	1d6+2 +1d6(<i>feu</i>)	18-20/x2	-	M	P	1.5	Arme +1 Lame de feu
Arbalète composite de maître	+9	1d6	X3	24m	M	P	1	Arme de maître

PARTICULARITES DE CLASSE ET DE RACE	
Sang elfique	
Immunité aux sorts de sommeil	
Vision dans le noir	
Renvoi des morts-vivants	
Renvoi suprême (1x/jr) (Soleil)	
Liberté de mouvement (1tr/niv/jr) (Voyage)	
Ennemis jurés : Goblinoïdes	

TALENTS	
Pistage	Esquive
Botte secrète : rapier	
Arme de prédilection : rapier	

LANGUES
Elfique
Commun

POIDS TRANSPORTABLE	
Poids transportable maximum	65
Lever au dessus de la tête (Pt max x1)	65
Lever du sol (Pt max x2)	130
Pousser/Tirer (Pt max x5)	325

ENCOMBREMENT ET DEPLACEMENT					
Encombrement	Vitesse dépl.	Poids transp.	DEX Max.	Pénalité	Course
Léger	9	21.5	-	-	
Médium	6	43	+3	-3	
Lourd	6	65	+1	-6	

VALEURS ET MONNAIES DIVERSES				
Monnaies		Gemmes et bijoux		Divers
12	PO			
5	PA			
8	PC			

COMPETENCES DE MAGIE										
Niveau du sort	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Max Sorts connus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Sorts lancés par jour (prêtre)	4	2+1	-	-	-	-	-	-	-	-
Sorts lancés par jour (rôdeur)	-	1								
Sorts supplémentaires (carac.)	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-
DD du Jet de Sauvegarde	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

[illegible]

* Courte : 7.5m + 1.5m/2niv	Moyenne : 30m+3m/niv	Longue : 120m+12m/niv
-----------------------------	----------------------	-----------------------

Longue : $120m + 12m/niv$

Jan Ib'el Agan, le Chevalier Soliris



HISTORIQUE

En tant qu'enfant de nomades, c'est naturellement que vous êtes devenu un guerrier de la Caste Soliris. Voyageant à l'est des Monts de Pourpre, dans les Forêts et les plaines, vous avez appris l'artisanat du bois et dans les courts d'eau et les torrents violents, vous êtes devenu un excellent nageur.

Votre engagement sur la voie de l'Astre Solaire vous a fait connaître bien d'autres péripéties. Celle qui vous a le plus marqué a eu lieu deux mois auparavant. Une caravane avait requis votre aide pour traverser les Bois de Doriandre, dans la baronnie du même nom. Cette forêt est connue pour abriter des petites bandes d'orques et de trolls.

Vous aviez fait serment de protéger ces marchands, selon la Voie du Soleil, et vous avez échoué. Alors que vous faisiez l'éclaireur plus en avant sur le chemin, les marchands furent attaqués par de mystérieux agresseurs. Alors que vous couriez pour les secourir, le destin mit sur votre route un sanglier. La bête effrayée vous percuta de plein fouet, vous envoyant dans les taillis, inconscient.

Cela dut d'ailleurs vous sauver la vie. Tous les marchands furent massacrés et leurs marchandises pillées. Vous ignorez toujours pourquoi mais les bandits ont tenu à signer leur méfait d'un dessin sur un bout de tissu :



DERNIERS EVENEMENTS

Vous voilà à présent désœuvré et légèrement revanchard. Vous avez décidé de vous diriger vers Gohacci, la ville où séjourne votre meilleur ami. Vous n'avez pas revu Faeris depuis longtemps. La dernière fois, il vivait avec une belle elfe se nommant Chriswal.

CE QUE VOUS SAVEZ

La Caste Soliris



C'est votre caste de Chevaliers-Nomades. En tant que Soliris, vous vénerez l'Astre Solaire et le Voyage que symbolise son mouvement.

L'initiation des Soliris est une série d'épreuves basées sur l'habileté, la rapidité et l'initiative. Elles furent assez difficiles, mais vous avez réussi et l'on vous a offert l'équipement du guerrier nomade.

Celui-ci comprenait la Tunique Soliris en cuir, seule armure que le chevalier ait le droit de porter ainsi qu'une des armes de feu de la Caste, pour vous une rapière à lame de feu.

On raconte dans la caste que les plus vieux chevaliers peuvent se métamorphoser en brasier vivant, tandis que vous, encore jeune, ne possédez que quelques pouvoirs mineurs.

La Ville Mère de la Caste Soliris se trouve à l'ouest d'Astoribo, dans les Steppes au delà des Monts de Pourpre. Il s'y produit tous les ans, pour la fin de la Révolution Solaire, la Setch, le grand rassemblement des Chevaliers-Nomades.

C'est la seule occasion où les Maîtres Soliris se montrent. Ils sont présidés par Fayre Dragon, le fondateur de la caste que les légendes Soliris disent aussi immortel que le Soleil.

PSYCHOLOGIE

L'âme aventureuse et généreuse, le danger ne vous fait pas peur. Vous savez vous adapter à toutes les conditions. Vous ne jugez pas les gens et attendez de même de leur part.

PRELUDE

Ceci est votre deuxième journée dans Gohacci. Loin des steppes, vous vous sentez perdu. Nombreux sont ceux qui, dans votre taverne de l'Avenue Bleue, vous ont laissé entendre que vous pourriez retrouver votre ami dans les Taudis, « là où vivent tous les gens de votre espèce » ont ajouté certains. Ceux du Sud-Est furent les premiers que vous avez décidés d'explorer.

Vous avez vu beaucoup d'endroits sordides mais celui-là dépasse tout. En plus, c'est un véritable labyrinthe. Vous venez de vous perdre. Cette certitude frappe votre esprit lorsque vous entendez des cris devant vous. Une bataille a lieu. Vous tirez votre lame, conscient que vous allez devoir vous défendre.

EQUIPEMENT MAGIQUE :

Vous ne voyagez pas sans votre *Raprière de Feu*, ni sans votre *Arbalète de Maître* que vous avez fabriqué vous-même. La caste Soliris vous a également confié une *Torche éternelle*, et, dans une caverne, vous avez trouvé encore d'autres objets magiques.

Torche éternelle :

C'est une simple torche, sur laquelle a été jeté le sort Flamme Eternelle.