

Personnage : Chriswal

Race : Elfe



Classes(s) : Roublard

Niveau(x) : 6

Alignement : CB

Dieu :

Sexe : F

Age : 112

Taille (jeu) : M

Taille (m.) : 1m65

Poids : 44 kg

Cheveux : Blonds

Yeux : Verts

Bras d'arme : droit

Points d'expérience : 18 000

Niveau suivant : 21 000

CARACTERISTIQUES			
Carac.	Valeur	Mod.	
FOR	10	0	
CON	10	0	
DEX	18	+4	
INT	15	+2	
SAG	12	+1	
CHA	13	+1	

JETS DE SAUVEGARDE						
JS	Tot.	Base	Mod.	Mag.	Divers	
Vigueur	+2	2	0			
Réflexes	+9	5	4			
Volonté	+3	2	1			
Modificateurs conditionnels		+2 en volonté contre enchantements et charmes				

POINTS DE VIE			
Total	PV temp.	Actuel	Dommage étourdissant
23			
Courants			
INITIATIVE			
Total	Dex	Don	Magie
+8	4	4	

CLASSE D'ARMURE						
Total	DEX	Arm.	Bouc.	Div.	Mag.	Taille
18	4	4				
CA surpris		18	CA contact		14	
CA sans armure				14		
CA sans bouclier				18		

ARMURES ET PROTECTIONS						
Désignation	Bonus	DEX Max	Malus	échec sort	Vit.	Poids
Cuir clouté +1	+4	+5	0	15%	10	10
Maîtrise	<input checked="" type="radio"/> Armure légère <input type="radio"/> Armure moyenne <input type="radio"/> Armure lourde <input type="radio"/> Bouclier					

COMBAT						
Bonus de base à l'attaque				+4		
Type	Total	Base	Carac.	Taille	Mag.	Divers
CC	+4	+4	0			
CD	+8	+4	+4			

MAITRISE D'ARMES	
Maîtrise	Arbalète, arc court, dague, dard, épée courte, masses, matraque, bâton, gourdin, rapière
Spécialisation	

ARMES								
Arme	Attaque	Dommages	Critique	Portée	Taille	Type	Poids	Pouvoirs magiques
Arc court composite de rapidité (+2)	+10/+10	1d6 +2	x3	21m	M	P	1 kg	Arme +2, 1 att. Suppl.
Epée courte de maître	+5	1d6	19-20/x2	3m	P	P	0.5kg	Arme de maître

PARTICULARITES DE CLASSE ET DE RACE	
Sang elfe	
Vision dans le noir	
Immunité aux sorts de somme il	
Esquive instinctive (jamais pris en tenaille)	
Esquive instinctive (Bonus de Dex à la CA)	
Esquive totale	
Attaque sournoise (+3d6)	

TALENTS	
Tir à bout portant	
Tir de précision	
Science de l'initiative	

LANGUES
Elfique
Commun

POIDS TRANSPORTABLE	
Poids transportable maximum	50
Lever au dessus de la tête (Pt max x1)	50
Lever du sol (Pt max x2)	100
Pousser/Tirer (Pt max x5)	250

ENCOMBREMENT ET DEPLACEMENT					
Encombrement	Vitesse dépl.	Poids transp.	DEX Max.	Pénalité	Course
Léger	9	16.5	-	-	
Médium	6	33	+3	-3	
Lourd	6	50	+1	-6	

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

Chriswal, la voleuse.



HISTORIQUE

Aussi loin que vous pouvez vous souvenir, vous avez toujours été orpheline. Vous avez été recueillie et élevée par les Prêtres du Temple des Flots, dans la Ville Libre de Gohacci. Jeune enfant elfe, vous avez rencontré Atiswus, d'un an votre aîné et également orphelin. C'était pour vous le grand frère idéal, ce fut le début d'une amitié solide.

Puis votre goût commun de l'action (surtout dangereuse et illégale) vous a tout deux menés du Temple à la rue. Puis de la rue à la Guilde des Lames d'Ebène. Au sein de cet organisation du crime, vous avez été formés au vol et au cambriolage, à la persuasion et à l'assassinat. Atiswus a commencé alors à changer, il se montrait plus zélé à la torture que vous. Ses instincts sadiques et cruels percèrent à jour.

Tandis que votre « frère » se faisait sa place parmi les dirigeants de la Guilde, impressionnés par ses qualités d'assassin, vous restiez une voleuse, mais quand même un agent efficace et respecté.

Durant cette période, vous fîtes la connaissance de votre fiancé, Faeris, un barde au service de la Guilde. Votre amour grandissant, vous avez décidé de vous marier auprès de l'Aubédian, le Dieu de l'océan et de Gohacci. Atiswus ne fut pas consulté car vous étiez devenu très distant. Vous ignoriez quel fou, votre frère de rue était devenu.

Le cauchemar se produisit pour la cérémonie du mariage. Atiswus était bien entendu invité, rien ne laissait prévoir sa réaction. Lorsqu'il disparut, il laissait derrière lui les cadavres égorgés d'une dizaine de convives, dont celui de votre amant, le riant Faeris.

C'était il y a maintenant plus d'un an, presque deux. Atiswus semblait avoir quitté Gohacci...

DERNIERS EVENEMENTS

Vous avez porté votre deuil quelques mois puis vous êtes revenu au service de la Guilde des Lames d'Ebène.

Quand les meurtres barbares de l'organisation connue sous le nom du Dard & l'Epine ont commencé à ensanglanter les rues, vous ne vous êtes pas inquiétée, pensant qu'il ne s'agissait que d'une secte démoniaque de plus.

Totalement dans votre activité, vous ne pensiez plus aux événements passés, jusqu'à ce qu'une rumeur circule au sein des Voleurs : Atiswus serait de retour à Gohacci, dirigeant ces fous fanatiques du Dard & l'Epine.

Il est temps pour vous d'avoir quelques explications.

CE QUE VOUS SAVEZ

La Guilde des Lames d'Ebène

Il s'agit de la plus puissante Guilde de Voleurs de Gohacci. Très influents dans les Taudis, on raconte que la guilde aurait l'un de ses hommes dans la Haute-Administration de La Ligne Mercantile Côtière ; vous ignorez si cela est vrai.

Les activités de la guilde vont du cambriolage au chantage, en passant par l'arnaque et le marché noir. Tous les moyens sont bons pour s'enrichir, néanmoins la Guilde n'est pas coutumière de l'assassinat sauvage et gratuit, comme ceux qui se produisent depuis quelque temps.

Vous ne connaissez que cinq autres membres de la Guilde. C'est grâce à cette organisation que la Garde de la Ligne n'a jamais réussi à capturer votre chef, le mythique Main Noire. Les Lames d'Ebène n'ont pas de symbole, vous vous reconnaissez entre vous par des signes complexes de la main. C'est pourquoi les Bannis de la Guide ont les deux mains coupées.

Le Dard & l'Epine



Il y a peu, une nouvelle organisation s'est fait connaître à Gohacci en perpétuant des séries de meurtres barbares. En quelques nuits, des spadassins non identifiés ont transformés les canaux des Taudis en mares sanglantes, laissant derrière eux leur sinistre symbole.

Il fallut attendre plusieurs jours avant qu'un nom ne circule : le Dard & l'Epine.

Le Dard & l'Epine se présente elle-même comme une organisation libre. Ses membres sont des fous sanguinaires dénués de raison.

Si on la suspecte d'être une secte démoniaque, les motivations du Dard & l'Epine restent un mystère complet.

PSYCHOLOGIE

Rebelle et charmeuse, vous détestez l'agitation, et lui préférez le calme de la nuit. Vous n'aimez pas vous mêler des affaires des autres. Mais si vous y êtes amené, vous prendrez plutôt la défense des pauvres.

PRELUDE

Sur les toits, la nuit vous êtes dans votre élément. C'est donc tout naturellement que ce soir-là, vous déambulez sur les toits des Taudis du Sud-Est de Gohacci, à la recherche d'un cambriolage facile.

Vous avez vite repéré un groupe d'individus étranges, voyageurs eux aussi par les toits, mais moins discrètement que vous. Ne pouvant les identifier comme des membres d'une Guilde locale, votre curiosité vous a poussé à les suivre.

Vous comprenez rapidement qu'ils s'intéressent à un groupe de paladins marchant dans les taudis comme en territoire conquis. Ils se positionnent selon une logique d'embuscade : deux archers restent sur les toits, tandis que les trois autres ont dû descendre se cacher au sol : vous ne pouvez plus les voir.

Sans que vous puissiez intervenir, un des archers tire une flèche, abattant net le leader des paladins. Deux autres traits transpercent la poitrine d'un second. Un troisième blesse au bras un paladin blond. Celui-ci se met alors à vaciller et s'effondre. Les flèches sont sûrement empoisonnées.

Vous pouvez voir les deux survivants courir se cacher. Mais soudain un assassin surgit de l'eau et tranche la gorge à l'un d'eux puis jette son corps dans l'eau du canal. Le tueur semble alors entrer dans une transe, créée par le sang de sa victime, dont il se couvre le visage.

Nul doute, ce sont des Spadassins du Dard & l'Epine, des assassins toxicomanes. Vous percevez le cri étouffé d'une personne poignardée par surprise avant d'être à distance d'agir. Le Paladin blond, inconscient derrière son tas de caisses, est le dernier survivant.