

Elisheva



FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de création 19.07.13

Nom

Année 1057

Elisheva

Classe Guerrier/Assassin Seigneur/Chef assassin Niveau **12 / 13**
 Race Demi orc Sexe F Age 42 ans Poids 90 kg Taille 1m83
 Dieu HEL Talents acquis _____ Classe sociale LMC

Couleur de peau Verte Couleur des yeux Vert Couleur des cheveux Roux Autres longévité 93 ans

Signes particuliers :

Vision 20m infravision Ecoute Normale Langues Humain, Orque, Commun, Elfique

Détection pièges 80% Résistances +1 poison

Force +1 race + souhait

F19	F21	Ajustement	toucher +3	dommages +7	Ajustement poids 6000	Défonçage porte 9-10	Torsion barreau 70%
------------	------------	------------	-------------------	--------------------	------------------------------	-----------------------------	----------------------------

Intelligence

I12	I12	Langues additionnelles 0	Chance de connaître les sorts \	Min. de sorts/niv. \	Max. de sorts/niv. \
------------	------------	---------------------------------	---------------------------------	----------------------	----------------------

Sagesse

S17	S17	Ajustement d'attaque magique +3	Bonus sorts	1er niveau	2ème niveau	3ème niveau	4ème niveau	Echec sorts \
------------	------------	--	-------------	------------	-------------	-------------	-------------	---------------

Dextérité 19 Lycanthropie

D18	D19	Ajustement réaction +3	Ajustement projectiles +3	Ajustement classe d'armure -4
------------	------------	-------------------------------	----------------------------------	--------------------------------------

Constitution +1 race

C18	C19	Ajustement point de vie +5	Choc métabolique 99%	Chance de résurrection 100%	Nbre de résurrections \
------------	------------	-----------------------------------	-----------------------------	------------------------------------	-------------------------

Charisme

Ch11	Ch11	Nbre max. de suivants 4	Ajustement loyauté N	Ajustement réaction N
-------------	-------------	--------------------------------	-----------------------------	------------------------------

Beauté 12

Classe d'armure			
Armure portée	Bracelets AC0	CA	0
Bouclier portée		Bonus	
Autres	Anneau Izmur +3, Bottes +1	Bonus	-4
Dextérité		Bonus	-4
CA Elisheva			-8
CA Panthère Garou			-8

Jets de protection

Poison +1 /Mort magique	7	Bonus magique
Pétrification/Paralysie	8	+3 anneau +1 botte
Souffle	8	+3 sagesse +2 fétiche
Baton/Baguette/Batonnet	8	Bonus dextérité
Sorts	9	+3
Psionic Blast		

Talents d'assassin

Voleur niv 11

Pickpocket 105%
 Crochetage 97%
 Détection pièges 80%
 Dissimulation ds l'ombre 112%
 Acuité auditive 40%
 Escalade 114%
 Lecture langues 45%
 Déplacement silencieux 128%
158% Garou
228% Panthère

50% invisible infra et ultra dans la quasi pénombre

Backstab +4 touché x5 dégâts

Armes utilisées

Toucher AC0	Att./Round	Arme	Force	Magie	P/M	G	Force	Magie	Commentaires
9	3/2	Cimeterre +2*	+3	+2	1-8	1-8	+7	+2	Speed 2 att par rnd
		Epée courte +2	+3	+2	1-6	1-8	+7	+2	Speed 2 att par rnd
		Tanto +4	+3	+4	1-4	1-3	+7	+4	Poison
		Dague hiver +2/+4	+3	+2	1-4	1-3	+7	+2	1D4 dégâts pendant 4 rnd
		Arc court +3	dex +3	+3 + fleche	1-6	1-6	0	+3 + fleche	2 attaques par rnd
		Dague hiver +2/+4	dex +3	+2	1-4	1-3		+2	Lancé : voir à bout portant
		Garou							+ 1/2 att / rnd

Pénalité de non-maîtrise -2

Points de vie : **125**

Tiré : **64**

Ajustement +5

-10 -9 -8 -7 -6 -5 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10 11 12 13 **14** 15 16 17 18 **19** 20 21 22 23 24 25
 26 27 28 29 30 31 **32** 33 34 35 36 37 38 **39** 40 41 42 **43** 44 45 46 47 48 **49** 50 51 52 53 54 **55**
 56 57 58 **59** 60 61 **62** 63 **64** 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85

Vitesse de déplacement

Pied Vol Nage
 12" " "

Faits marquants

Assassinat Roi Nain niv 16 (au niv 6 d'assassin) / Assassinat Araignée Monstrueuse (paralysée) Niv 20
 Respiration aquatique at will (souhait).
 Pouvoir inné comme fétiche de guérison des blessures, mais JS avec bonus contre mort magique (souhait)
 Maîtrise : Cimeterre, Dague, Arc, Sarbacane, Tanto, Epée courte, reste 1 à définir (niv12)

Points d'expérience

Bonus 10 %
G 1.075.894 / 900.894 A xp
 Niv. Sup. à:
 1.250.001 / 1.000.001 xp

Née d'une mère humaine violée par un Orque. Sa mère est morte à sa naissance. Elle est recueillie par un Orque cupide, proxénète qui propose les services de filles de tout âge et de toute race, ce qui a permis à Elisheva de se lier d'amitié dans son malheur avec d'autres races. Excédée, battue, prenant son courage à deux mains, à l'âge de 12 ans, Elisheva a égorgé son bourreau et cambriolé son coffre, trouvant une cape d'araignée et un anneau de caméléon. Depuis, elle vit de larcins et d'assassinats mais elle ne prend de contrats que sur les têtes de victimes « mauvaises ».

De son origine orque, Elisheva a hérité d'oreilles pointues masquées par ses cheveux roux.

Connaissances : Frida, Gunter, Mamoud, Flashburn, Lux, Tiamat, Veladorn D'Espada, Torom Kazadri, Deneb Drei, Ibrahim Enoch, Gwénaël Mac Turel (Royaume de Glisson), Geoffroy d'Elbaz, Duncan Idao, Gurney, tous les seigneurs de Norwold, Nicolas TWIN, Lorivade, Snowl, Milandrine (nouvelle place dans le désert), Brokk, Lauéria Caldrom, Féolas, Ulrich von Carstein.

A vu un fantôme, un spectre, un vampire.

Assassinats :



Roi Nain Niv 16 (contre niveau 6 5% de chance)



Araignée monstrueuse paralysée Niv 20 (contre niveau 8)
(Scénario : Le Cœur de Glace)

Suite à sa rencontre avec Valentin, Elisheva s'est installée sur son île, dans le village portuaire de Grandloup. Elle y dirige une guilde sous couvert d'une auberge appelée La Sirène d'Emeraude. Elle tient l'auberge avec 4 voleuses qu'elle a recueillies, armées et entraînées.

L'auberge se compose d'une grande salle réfectoire avec un bar et une cheminée, plusieurs chambres à l'étage, une cave pour entreposer les vivres et les boissons. Un passage secret piégé qui s'ouvre à l'aide d'une émeraude taillée en forme d'étoile, montée en collier, que chaque membre de la guilde possède autour du cou. Le passage secret mène à une cave immense où se trouve un laboratoire. Et dans le laboratoire se trouve de quoi préparer toutes sortes de « potions », de nombreuses étagères avec des bocaux petits ou grands et à l'intérieur des poudres, liquides, végétaux, mais surtout des insectes, grenouilles, scorpions, araignées et serpents... et dans des cages et des geôles des animaux dangereux, venimeux.

À l'extérieur, à l'arrière de l'auberge, un joli jardin gigantesque, entouré d'un grand mur, regorge de plantes et arbres rares, ainsi qu'une grande mare recouverte de lotus, dans laquelle nagent des poissons méconnus du public. Tout ceci permet à Elisheva de concocter tout type de poisons et antidotes, maintenant qu'elle a atteint le niveau suffisant pour les réaliser. Afin de ne pas laisser de traces, de rester discrète, elle recherche elle-même les plantes et animaux composantes de ces potions spéciales.

	Pick pocket	Crochetage	Détection pièges et portes secrètes	Déplacement silencieux	Dissimuler dans les ombres	Acuité auditive	Escalade	Lecture
Bonus DEX 19	15	20	10	12	12			
Bonus race	-5	5	5			5	5	-10
Voleur Niv11	90	72	65	86	70	35	99	55
Lycanthrope				20				
Veste ombres					25			
Arcana bonus sans armure	5			10	5		10	
	105	97	80	128	112	40	114	45

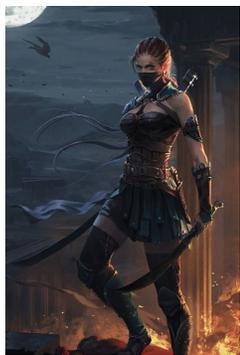
COMPAGNONS D'ELISHEVA, SERVEUSES À L'AUBERGE LA SIRÈNE D'EMERAUDE.



NAELLÄ : Gnome
Voleuse Niv 3
For 15
Int 10
Sag 10
Dex 16
Con 13
Cha 12 Beauté 12
Armure de cuir, Epée courte +3



GLYDITH : Elfe
Assassin Niv 4
For 16
Sag 11
Dex 16
Con 13
Cha 14 Beauté 14
Armure de cuir, Katana +4, Tanto +2



SHIMOSSEL : Humaine
Voleuse Niv 4
For 13
Int 11
Sag 12
Dex 16
Con 14
Cha 10 Beauté 14
Armure de cuir, Cimenterre +2, Tanto +2



SOLERIES : Humaine asiatique
Assassin Niv 3
For 16
Int 11
Sag 9
Dex 17
Con 11
Cha 11 Beauté 12
Armure de cuir, Katana +4, Tanto +2

Aventures :

Nosgoroth en 1053

le 13^{ème} prophète sur l'île du levant en 1054

Gorges de Galamus I en 1056

Recherche de la sphère d'annihilation 1057

Elisheva

Panthère Garou

Sous forme Demi-Orc :

Dex : 19 (ou Dex d'Elisheva si plus élevée)

CA Naturelle : 5

Ambidextrie : Ajoute 1 Att/Rd de la main gauche sans bonus FOR

Déplacement silencieux : +20%

Chance de Surprendre : 5/6

Armure tolérée : Cuir

Sous forme de Garou :

Dex : 20 (ou Dex d'Elisheva si plus élevée)

CA Naturelle : 2

Déplacement silencieux : +50%

Ne peut être touché que par des armes en argent ou +1

Combat avec armes : Tranche supérieure du Nbr d'Att/Rd

Combat à mains nues (Griffes) : 4 Att/Rd (2 par patte avant) pour 1d6+2 deg sans bonus FOR.

Si au moins 2 attaques touchent :

- Soit on ajoute 2 attaques supplémentaires de griffures avec les pattes arrière pour 1d8+2 deg
- Soit on tente une Morsure pour 1d10 supplémentaire et l'adversaire doit sauver contre le poison pour ne pas être infecté par la Lycanthropie. L'envie de mordre est irrésistible

Sous forme de Panthère :

For : 18 (ou For d'Elisheva si plus élevée)

Dex : 20 (ou Dex d'Elisheva si plus élevée)

CA Naturelle : 2 (ou CA d'Elisheva si plus élevée)

Déplacement silencieux : +100%

Chance de surprendre : 7/8

Combat à mains nues (Griffes) : 4 Att/Rd (2 par patte avant) pour 1d6 deg chacune sans bonus FOR

Si au moins 2 Attaques touchent :

- Soit on ajoute 2 Attaques supplémentaires de griffures avec les pattes arrière pour 1d8 deg
- Soit on tente une Morsure pour 1d8 supplémentaire. Sur un score de 18-19-20, l'adversaire est saisi à la gorge : Chaque Rd suivant, il doit tenter de se dégager sous peine de prendre 2d8 cumulatifs supplémentaires (2d8 au 1^{er} Rd, 4d8 au 2^{ème} Rd, etc ...). Pour se dégager, les 2 adversaires confrontent leur force : 1D10 + FOR, le plus élevé remporte le duel. Cette attaque ne peut être tentée sur une grande taille.

Transformations (5seg):

Sous sa forme initiale, chaque fois que le personnage perd 20% de ses PV, il a 100% -1%/nbr de transformations de se changer en Garou.

Sous la pleine lune, ses chances passent à 150% -1%/nbr de transformations.

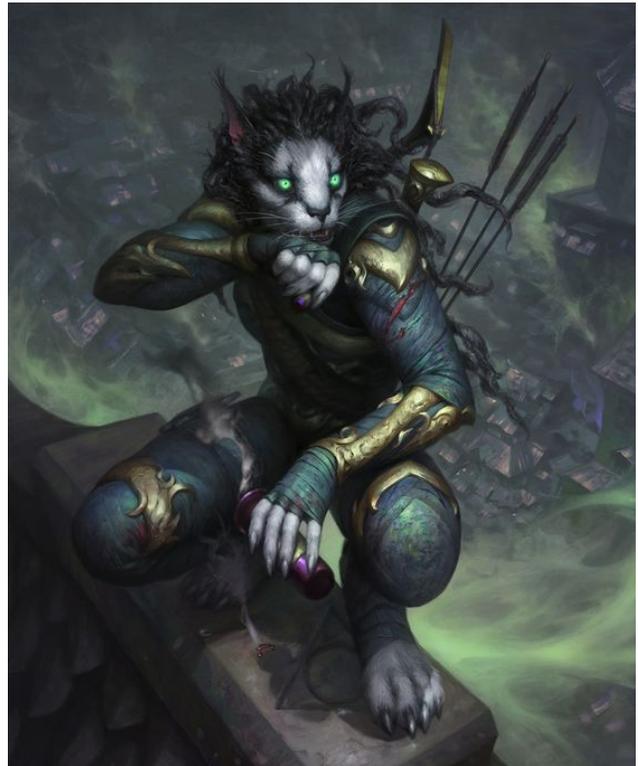
Plus il se transforme, plus il contrôle sa « maladie ». Il est donc important de tenir le compte des transformations.

Le garou reprend sa forme initiale 1Tr après le combat, ou après s'être mis à l'abri de la pleine lune.

La forme animale peut être prise à tout moment avec une chance de 5%/nbr de transformations.

Sous toutes les formes, tout jet de sagesse s'effectue avec un dé supplémentaire.

Nombre de transformations (1057) : 40 -

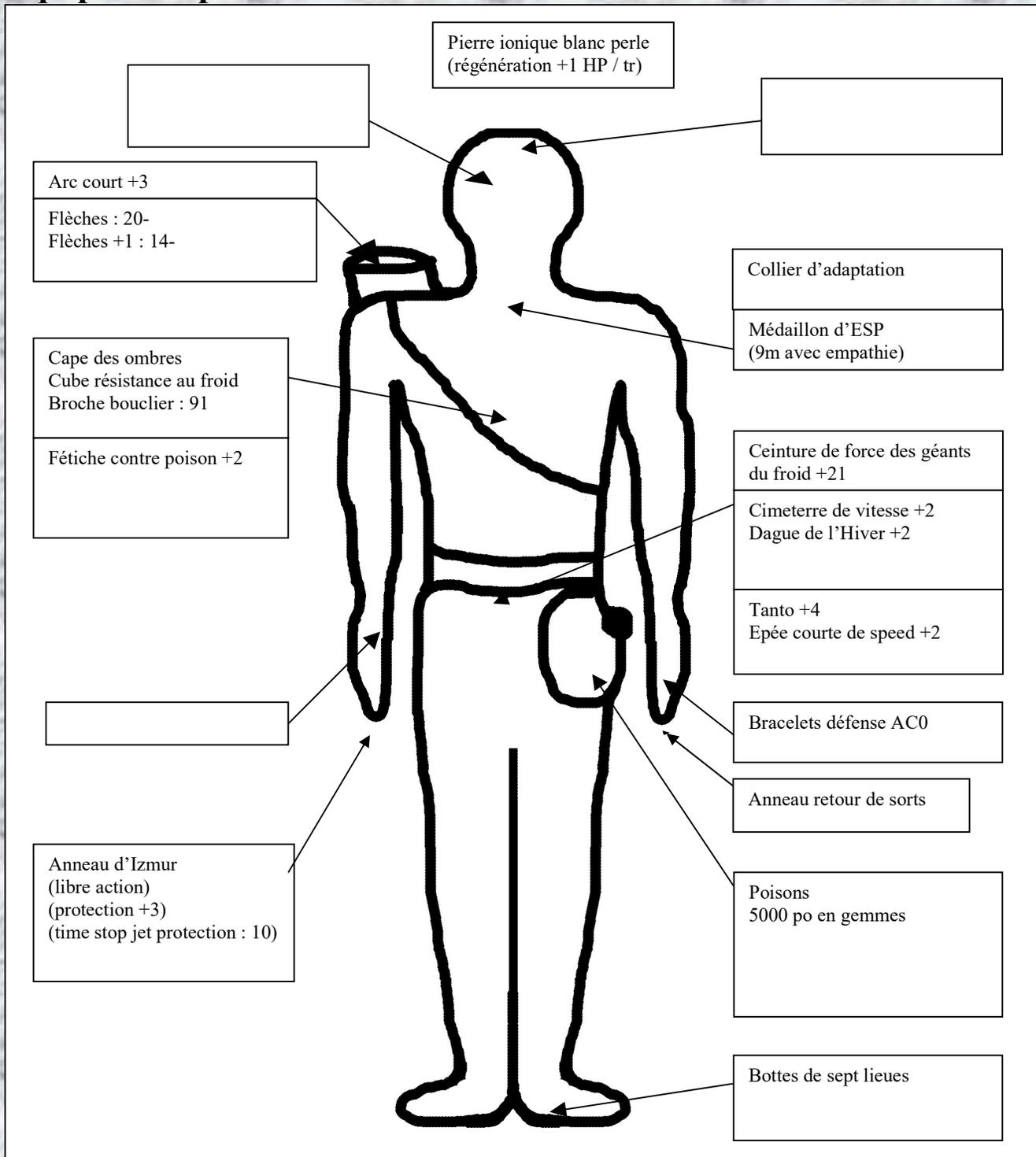


Équipement transporté (poche, sac, ceinture) Potions (bourse)

Anneau de résistance au feu	P	Anneau de bélier 24 charges	P
Anneau de blink	P	Figurine panthère	P
Équipement standard	S	Poudre de sommeil : 8 doses	S
Anneau de Valentin : 17	P	Antidote : 3	S
Figurine de Dragon	S	Cape d'araignée	S
Cape de chauve souris	S	Parchemin prot. élémentaire terre	C
Parchemin protection pièges	C	Parchemin protec morts vivants	C
Cape protection +4	S	Pantoufles d'escalade araignée	S

Voir tableau équipement
1 Graine lotus blanc : sort restauration
Venin araignée paralysie 1-10tr : 10
Potion de speed
Potion extra healing

Équipement porté



Equipement à la maison

Arbalète de poing Anneau de protection +3	4 Katanas +2 Fers à cheval de zéphyr	Katana d'AKUMA +5
Or : 350 168 po	15000 po en gemmes	1 gemme 1000 po

Equipement standard

Corde 30m	Torches 2	Huile
Repas 14 jours	Briquet	Petit miroir
Flacons vides 10	Dague en argent	Bourse pleine de poussière
Loupe	Cordelette 5m	Eau bénite
Rosignols	Pas feutrés	Charbon de bois
Cône d'écoute	Diamant coupe verre	Lamelles de bois
Papier collant	Pied de biche	Billes
Lampe torche	Aiguilles, clous, hameçons	Garrot
12 fioles de concentré d'aïl mélangé à de l'eau bénite.		

Bourse contenant 5 cailloux avec continual darkness.

5 flèches équipées avec une coquille de noix renfermant un caillou avec continual darkness.

1 pierre avec continual light

Bague spéciale : d'un côté se trouve un compartiment creux pour recevoir une dose de poison ingestif à mélanger dans un verre ou une assiette, et de l'autre côté, un mécanisme laissant sortir une pointe qui pourra injecter un poison contenu dans la bague. Finalement, la bague contient un aimant qui pourra activer un mécanisme contenu dans la flasque.

Flasques spéciales : c'est une flasque somptueuse pouvant contenir un alcool raffiné à partager entre amis. Lorsque la bague est rapprochée de la flasque, un mécanisme se déclenche, obstruant la flasque et empêchant tout liquide de s'écouler. **1 flasque avec whisky et Fansolin : 7 doses. 1 flasque avec whisky et Piedlent : 7 doses.**

Fourreaux de tanto étanches : ce fourreau a pour utilité d'éviter que la dose de poison enduite sur la lame du tanto ne sèche. **Vignemort : JS -4 Mort ou -25 PV.**

Nom	Type	JS	Effet	Dose/an	Stock 1057
Fenouil	Ing		Antidote	2	4
Belladone	Ing	-4	Mort ou -2 att et +2 CA	1	4
Bryonix	Ing	-1	Mort ou coma	1	4
Champignon fouet	Ing	+1	Ivresse	2	8
Coprin encrier	Ing	0	5D4 ou 1/2 dégâts Alcool	1	4
Fansolin	Ing	-1	Drogue	2	2
Fleur voilée	Ing	0	Paralyse ou rien	2	9
Mandragore	Ing	0	Sommeil ou 1/2 dégâts	1	4
Opium	Inh/Ing	-2	Mort ou rien	1	4
Piedlent	Ing	-1	Sommeil ou -2 att et +2 CA	2	2
Ricine	Ing	0	Mort ou rien	2	9
Poudre de lotus vert	Inh	-1	Paralyse 7-12hr	1	2
Spores de basidiron	Inh	0	Hallucination / peur	1	5
Bloodthorn	Ins	-1	Paralyse ou rien	2	9
Curare	Ins	-4	Mort ou rien	1	3
Cyanure	D/I/I	-4	Mort ou 1D4PV pendant 4rd	1	1
Khaless	Ins	-4	Sommeil ou rien	1	3
Nicotine	Ins	0	Mort ou rien	2	9
Salive de goule	Ins	+1	Paralyse ou rien	2	8
Toxine de poisson dragon	Ins	-4	Mort ou -2 att	2	5
Vignemort	Ins	-4	Mort ou -25PV	1	2



CAPE DES OMBRES

La cape des ombres a été enchantée par un magicien à partir du cuir des ailes d'un shadow dragon. La cape a été confectionnée par un elfe magicien qui lui a inculqué la magie mais sans lui donner aucune capacité particulière. La cape est alors prête pour un enchantement ultérieur. Le coût de la confection de la cape est de *10.000 po*.

Un autre magicien doit ensuite l'enchanter pour lui donner toutes ses capacités potentielles. Le coût d'enchantement de la cape est de *30.000 po*, comprenant les recherches, les composantes spéciales et les sorts lancés.

Capacités basiques

Lorsqu'un voleur la met, ses chances de "se cacher dans l'ombre" sont améliorées de 25%, et il a 50% de chances d'être invisible dans une obscurité quasi-complète (même vis-à-vis de l'infravision, de l'ultravision, etc.). On peut aussi utiliser la cape pour lancer les sorts de

- *ténèbres*,
- *ténèbres, rayon de 5 mètres*,
- *ténèbres continues*,

une fois par jour chacun (au 12ème niveau de magie). Celui qui porte une cape d'ombre fait toujours ses jets de sauvegarde à -2 contre les attaques à base de lumière (p. ex., un sort de lumière jeté dans ses yeux). Le porteur est considéré comme originaire du plan des ombres. Sa pénalité de vision dans un darkness est de -2 au lieu de -4.

Capacités particulières

Elles sont de la nature du dragon qui a été tué :

Dragon		Cape		Niveau requis
Juvenile: mirror image	3F/J	<i>Mirror Image</i>	2F/J	7
Adult: dimension door	2F/J	<i>Dimension Door</i>	1F/J	9
Old: non detection	3F/J	<i>Non detection</i>	2F/J	11
Venerable: shadow walk	1F/J	<i>Shadow walk</i>	1F/J	13
Great wyrm: create shadows	3F/J	<i>Create shadows</i>	2F/J	15

Non détection

En invoquant ce sort, le magicien rend la créature ou l'objet qu'il touche impossible à détecter par les sorts de divination tels que clairaudience, clairvoyance, localisation d'un objet, ESP et par les sorts de détection (sauf la détection des pièges). Il empêche également la localisation par des objets magiques tels que boules de cristal ou médailles d'ESP. Il n'affecte ni le sort de connaissance des alignements ni la capacité des créatures intelligentes ou de haut niveau de détecter des créatures invisibles. Dans le cas où une divination est tentée, le magicien qui a invoqué la non-détection doit tenter un jet sauvegarde contre les Sorts. S'il réussit, la divination ou la détection échoue. L'élément matériel est une pincée de poudre de diamant d'une valeur de 300 po.

Shadow walk

Pour utiliser ce sort, le magicien doit se trouver dans une zone d'ombres épaisses. Lui-même et toutes les créatures qu'il touche sont alors transportés en bordure du plan Matériel Primaire, là où celui-ci rejoint le plan de l'Ombre. Là, il leur est possible de se déplacer à la vitesse maximale de 12 km par tour, une avance normale au bord du plan de l'Ombre correspondant à une distance beaucoup plus grande dans le plan Primaire. Ainsi, il est possible de voyager très vite. Lorsqu'il a atteint sa destination, le magicien n'a plus qu'à revenir dans le plan Matériel Primaire: il sait toujours où il se trouve au sein de ce dernier.

Le parcours de l'Ombre peut aussi être utilisé pour voyager sur d'autres plans voisins à celui de l'Ombre, mais il convient pour cela de traverser celui-ci pour atteindre une autre de ses frontières (un voyage potentiellement dangereux). Toutes les créatures touchées par le magicien au moment où le sort est invoqué effectuent elles aussi la transition jusqu'à l'orée du plan de l'Ombre. Elles peuvent ensuite choisir de suivre le magicien, de s'enfoncer dans le Pays de l'Ombre, ou de replonger dans le plan Matériel Primaire (50% de chances pour chacun de ces deux derniers résultats si elles sont perdues ou abandonnées par leur guide). Les créatures ne désirant pas accompagner le magicien dans le parcours de l'Ombre bénéficient d'un jet de sauvegarde contre les Sorts (une réussite annule pour elles l'effet).

Create Shadows

Cette capacité crée une masse d'ombres dansantes dans un rayon de 90m pendant une heure. Toutes les sources de lumière et de ténèbres magiques (et normales) sont annulées à l'intérieur de cette aire d'effet. Les créatures capables de se cacher dans les ombres peuvent le faire dans ces ombres magiques, même si elles font l'objet d'une observation directe. Les dragons de l'ombre et d'autres créatures du Plan des Ombres peuvent se déplacer et attaquer normalement en se cachant dans ces ombres, leur donnant ainsi une meilleure invisibilité. Une dissipation de la magie annule ce sort.

Sicil Halcin, Les Dagues de l'Hiver

Sicil Halcin, Dagues de l'hiver sont 2 dagues Frostbrand +2/+4 contre les créatures du feu, forgée sur le plan des Glaces éternelles, et enfermant l'énergie d'une créature élémentaire de glace.

Lorsqu'un touché est réussi, la lame se détache du manche et reste plantée dans le corps de la victime, alors qu'une autre lame se reforme automatiquement au bout du manche.

Elle infligera 1d4 dégâts supplémentaires pendant 4R, durée pendant laquelle elle fond dans le corps de la victime.

Les lames de glaces peuvent aussi être utilisées comme des armes de jet, jusqu'à 1m/Niv, au rythme de 2/R, comme un lancé de dagues classique. Seule la lame est éjectée, le manche restant dans la main et une lame de glace s'y reformant dès éjection de la précédente. Le lancé se faisant à la main, on ajoute au touché les bonus de Dex, et à bout portant (de 2 à 9m) viennent s'ajouter les bonus de For au touché comme aux dégâts.

Elles sont enchantées au 12^{ème} Niveau

