

# Falnar



A l'âge de 11 ans, alors qu'il était aux champs à jouer avec ses camarades, un dragon rouge nommé Melniirkumaukrekon a attaqué son village et l'a réduit en cendres, ne laissant aucun survivant. De rage, Falnar se précipita vers le village, mais il se rendit bien vite compte qu'il courrait au suicide. Depuis ce jour, il s'est fait tatouer un dragon rouge sur le bras droit afin de se souvenir de son ennemi, et s'entraîne au combat et au pistage pour retrouver sa trace, et lui faire payer la mort des villageois et de sa famille...

Falnar s'est tourné irrémédiablement vers la classe de ranger, et au cours de ses premières aventures à délivrer une belette qui l'accompagne depuis.

# FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de créatic 17/03/2018

Nom

Année **1059**

Faldar

Classe Chasseur Titre \_\_\_\_\_ Niveau **9**  
 Race Demi Elfe Sexe M Age 74 Poids 63kg Taille 1,65  
 Dieu \_\_\_\_\_ Talents acquis \_\_\_\_\_ Classe sociale \_\_\_\_\_

Couleur de peau Rose Couleur des yeux Bleu Couleur des cheveux Blond Autres mort à  
 Signes particuliers : Dragon rouge tatoué sur le bras droit  
 Vision Infravision 20m Ecoute \_\_\_\_\_ Langues Commun, Elfe, Gnome, Petites-Gens, Gobelin, Hobgobelin, Orc, Gnc

Détection Porte dérobée à 3m 1 chance sur 6, 3/6 en cherchant Résistances 30% aux sorts de charme et sommeil  
Porte secrète 2 chance sur 6 en cherchant

**Force**

<b>F</b> 18 <sup>95</sup>	<b>F</b> 20	Ajustement	toucher <b>+3</b>	dommages <b>+8</b>	Ajustement poids <b>5000</b>	Défonçage porte <b>1-3</b>	Torsion barre au <b>60%</b>
---------------------------	-------------	------------	-------------------	--------------------	------------------------------	----------------------------	-----------------------------

**Intelligence**

<b>I</b> 12	<b>I</b> 12	Langues additionnelles	Chance de connaître les sorts	Min. de sorts/niv.	Max. de sorts/niv.
-------------	-------------	------------------------	-------------------------------	--------------------	--------------------

**Sagesse**

<b>S</b> 14	<b>S</b> 14	Ajustement d'attaque magique	Bonus sorts	1er niveau	2nd niveau	3e niveau	4e niveau	Echec sorts
-------------	-------------	------------------------------	-------------	------------	------------	-----------	-----------	-------------

**Dextérité**

<b>D</b> 17	<b>D</b> 17	Ajustement réaction <b>+2</b>	Ajustement projectiles <b>+2</b>	Ajustement classe d'armure <b>-3</b>
-------------	-------------	-------------------------------	----------------------------------	--------------------------------------

**Constitution +1 Manuel de santé corporelle**

<b>C</b> 17	<b>C</b> 18	Ajustement point de vie <b>+4</b>	Choc métabolique <b>99%</b>	Chance de résurrection <b>100%</b>	Nbre de résurrections
-------------	-------------	-----------------------------------	-----------------------------	------------------------------------	-----------------------

**Charisme**

<b>Ch</b> 14	<b>Ch</b> 14	Nbre max. de suivants <b>6</b>	Ajustement loyauté <b>5%</b>	Ajustement réaction <b>10%</b>
--------------	--------------	--------------------------------	------------------------------	--------------------------------

Beauté 12 +1 (Charisme)

**Classe d'armure**

Armure portée	Cottes de mailles elfique	CA	3
Bouclier portée	Grand bouclier +2	Bonus	-3
Autres	Bottes de rapidité	Bonus	-2
Dextérité		Bonus	-3
<b>CA de Face</b>			<b>-5</b>

**Jets de protection**

Poison /Mort magique	8	Bonus magique
Pétrification/Paralyisie	9	Bottes de rapidité Bouclier
Souffle	9	-4
Baton/Baguette/Batonnet	10	Bonus dextérité
Sorts	11	-3
Psionic Blast		

**Armes utilisées**

Toucher AC0	Att./Round	Arme	Force	Magie	P/M	G	Force	Magie	Commentaires
<b>12</b>	<b>3/2</b>	Dague x2	+3		1D4	1D3	+3		
		Epée longue	+3 +3spé		1D8	1D12	+8 +3spé		Dble spé 2 attaques par round
		Epée longue +I/+3	+3 +3spé	+1	1D8	1D12	+8 +3spé	+1	+3 lycanthrope et changeur de forme
		Sunblade	+3 +3spé	+2	1D8	1D12	+8 +3spé	+2	+4 attaque contre mal, x2 contre
Pénalité de non-maîtrise	-2	Arc long	+1		1D6	1D6			2 attaques / round

Points de vie : **102**

Tiré : **66**

Ajustement **+4**

-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" " "  
 24" bottes

**Faits marquants**

A délivrer une belette d'un piège, qui l'accompagne depuis.

Armes maîtrisées : épée longue (double spécialisation), arc, dague

Connait : Wann Hellen, Cluaran, Léxye, Yorfeduag Ashana, Ultrogoth, Blake, Nawel, Blast, Hyawatishaw

**Points d'expérience**

Bonus 0%  
 287.500 xp  
 Niv. Sup. à:  
 325.001 xp

# Cosmo

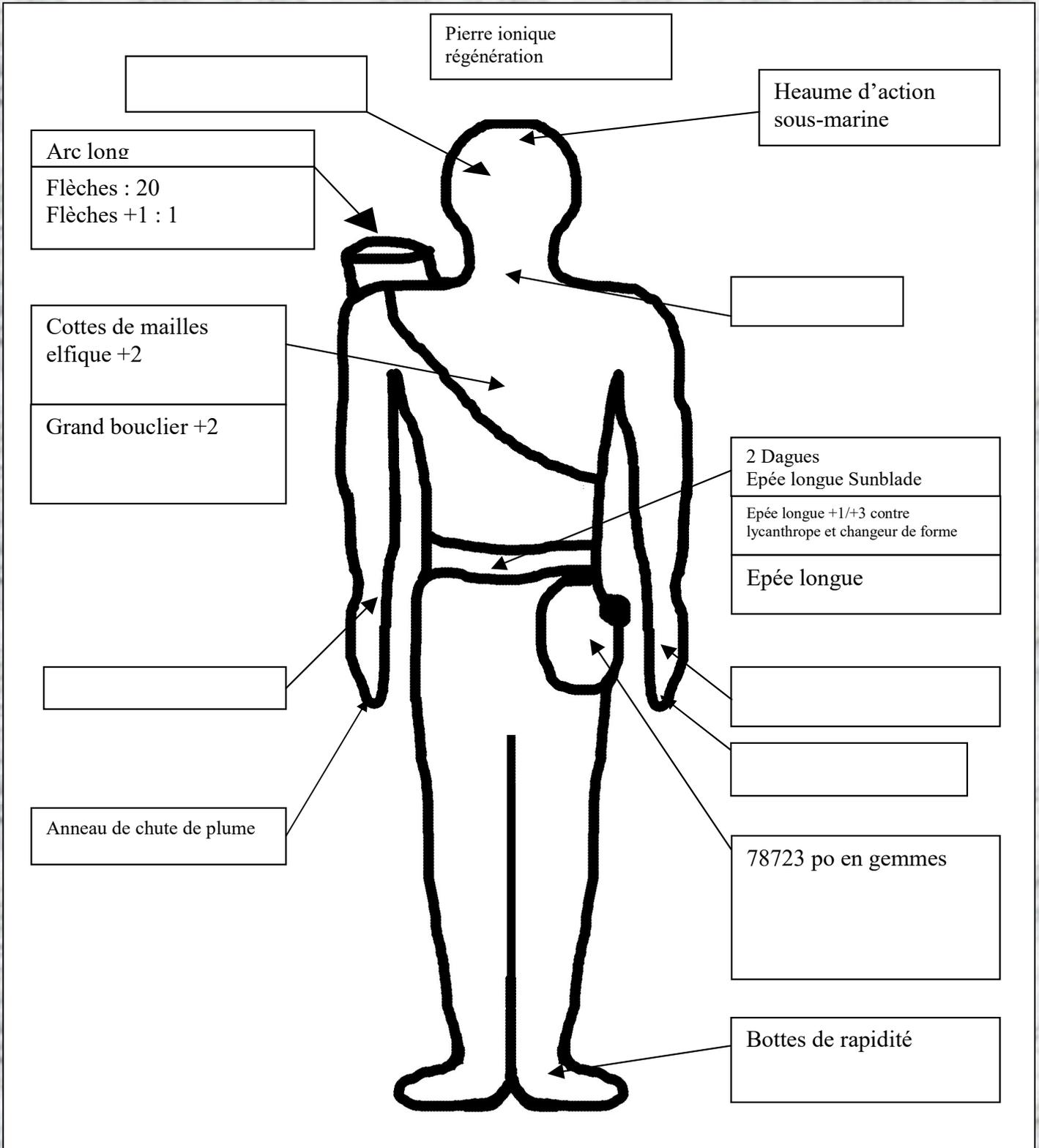


**Cosmo est une petite belette que Faldar a libéré d'un piège au cours d'une aventure. Depuis, il prend soin d'elle et elle l'accompagne partout. Elle possède une ouïe très fine et un odorat très développé.**

# Equipement transporté (poche, sac, ceinture) Potions

Ration 7 jours	S	Filet sous marin	
Cheval avec sacoches			

Fioles vides : 5
Potion de soin : 2D4+2
Potion d'extra soins : 1



## Equipement à la maison



## Equipement standard en aventure

Corde 30m

Repas 7 jours

Flacons vides 10

Loupe

Grappin

Torches 2

Briquet

Dague en argent

Cordelette 5m

Crampons

Huile

Petit miroir

Bourse pleine de poussière

Eau bénite

# OURS DES CAVERNES

<b>Intelligence:</b>	2-4 Semi
<b>Treasure:</b>	Aucun
<b>Alignment:</b>	Neutral
<b>No. Appearing:</b>	1-2
<b>Armor Class:</b>	6
<b>Movement:</b>	12''
<b>Hit Dice:</b>	6+6 (66 hp)
<b>TAC0:</b>	13
<b>No. of Attacks:</b>	3
<b>Damage/Attack:</b>	1-8/1-8/1-12
<b>Special Attacks:</b>	Etreinte
<b>Special Defenses:</b>	Aucune
<b>Magic Resistance:</b>	Aucune
<b>Size:</b>	L



**Combat :** les ours des cavernes sont très agressifs, prêts à attaquer des groupes bien armés sans provocation. Si un ours des cavernes touche d'un coup de patte avec un 18 ou mieux, il étirent alors sa cible pour 2-16 (2d8) points de dégâts supplémentaires. Les ours des cavernes continueront à se battre pendant 1 à 4 rounds de mêlée après avoir atteint 0 à -8 points de dommage. A -9 points de dommage ou moins, ils sont tués immédiatement.

**Habitat / Société :** tous les ours ont d'excellents sens de l'ouïe et de l'odorat, mais une mauvaise vue. La taille indiquée est une moyenne pour la variété et les individus de plus grande taille seront, bien sûr, plus puissants.

Les gens croient souvent à tort que les ours hibernent pendant l'hiver. En fait, ils dorment la plupart du temps, mais leur métabolisme ne ralentit pas, et ils se réveillent souvent et quittent leur tanière pendant les périodes chaudes.

Les ours vivent en petits groupes familiaux. Les femelles sont très protectrices à propos de leurs petits, et plus d'une personne a été grièvement blessée en se moquant d'eux ou en jouant avec des oursons en apparence inoffensifs.

**Écologie :** tous ces ursidés sont omnivores, bien que le gigantesque ours des cavernes ait tendance à se nourrir de viande.

Les ours sont des animaux assez intelligents qui peuvent être entraînés pour réaliser diverses tours, surtout s'ils sont capturés à l'âge d'ourson. On trouve ainsi des ours qui dansent dans les cirques ou accompagnent les montagnards dans la nature sauvage.