

# YRKOON DE MELNIBONE



## SUERRIER MAGOT VOLEUR

Yyrkoon est originaire de Melniboné, une contrée inconnue dans le monde dans lequel il évolue aujourd'hui. Ne lui demandez pas comment il est arrivé ici, il n'en a pas la moindre idée. Dans son monde d'origine, il ne savait pas ce qu'il voulait faire de sa vie : guerrier, magicien, clerc, voleur, assassin, ou autre. Ne sachant pas quoi choisir, il a fini par ne pas vraiment choisir. Depuis qu'il parcourt Norwold, il apprend à apprécier ses délices, y prendre un maximum de plaisir et faire le plein de richesses en ce monde nouveau.

Année 1062

**FEUILLE DE PERSONNAGE**

Date de création 1990

Nom

**Gyrkoon**

Classe Guerrier/Magot/Voleur Niveau 4/4/5 Max 7/8/U  
 Race 1/2 Elf Sexe M Age 68 ans Poids 54 kg Taille 1m55  
 Talents acquis Matelot Classe sociale\_ UMC

Couleur de peau Blanchâtre Couleur des yeux Bleu lavasse

Couleur des cheveux Blanc

Autres

Signes particuliers sa nature même et sa faible sagesse en font quelqu'un d'imprévisible Gaucher

Vision infra à 20m Ecoute

Langues Commun, Alignement, Elfe, Hobbit, Gobelin, Gnôme,

Détection porte dérobée 3m, 1 sur 6, 3 sur 6 en cherchant,  
2 sur 6 pour une porte secrète

Hobgobelin, Orc, Gnoll, Argot

Résistances 30% charme et sleep

Trésor 3522 po

Alignement Neutral Evil

Force

|                           |                           |            |                      |                       |                  |             |                 |            |                 |            |
|---------------------------|---------------------------|------------|----------------------|-----------------------|------------------|-------------|-----------------|------------|-----------------|------------|
| <b>F</b> 18 <sup>77</sup> | <b>F</b> 18 <sup>77</sup> | Ajustement | toucher<br><b>+2</b> | dommages<br><b>+4</b> | Ajustement poids | <b>1500</b> | Défonçage porte | <b>1-4</b> | Torsion barreau | <b>30%</b> |
|---------------------------|---------------------------|------------|----------------------|-----------------------|------------------|-------------|-----------------|------------|-----------------|------------|

Intelligence

|             |             |                        |          |                               |            |                    |          |                    |           |
|-------------|-------------|------------------------|----------|-------------------------------|------------|--------------------|----------|--------------------|-----------|
| <b>I</b> 18 | <b>I</b> 18 | langues additionnelles | <b>7</b> | Chance de connaître les sorts | <b>85%</b> | Min. de sorts/niv. | <b>9</b> | Max. de sorts/niv. | <b>18</b> |
|-------------|-------------|------------------------|----------|-------------------------------|------------|--------------------|----------|--------------------|-----------|

Sagesse

|            |            |                              |          |             |            |             |             |             |             |          |
|------------|------------|------------------------------|----------|-------------|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|----------|
| <b>S</b> 8 | <b>S</b> 8 | Ajustement d'attaque magique | <b>\</b> | Bonus sorts | 1er niveau | 2ème niveau | 3ème niveau | 4ème niveau | Echec sorts | <b>\</b> |
|------------|------------|------------------------------|----------|-------------|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|----------|

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

|             |             |                         |           |                  |            |                        |            |                       |          |
|-------------|-------------|-------------------------|-----------|------------------|------------|------------------------|------------|-----------------------|----------|
| <b>C</b> 16 | <b>C</b> 16 | Ajustement point de vie | <b>+2</b> | Choc métabolique | <b>95%</b> | Chance de résurrection | <b>96%</b> | Nbre de résurrections | <b>0</b> |
|-------------|-------------|-------------------------|-----------|------------------|------------|------------------------|------------|-----------------------|----------|

Charisme

|              |              |                       |          |                    |          |                     |          |
|--------------|--------------|-----------------------|----------|--------------------|----------|---------------------|----------|
| <b>Ch</b> 11 | <b>Ch</b> 11 | Nbre max. de suivants | <b>4</b> | Ajustement loyauté | <b>N</b> | Ajustement réaction | <b>N</b> |
|--------------|--------------|-----------------------|----------|--------------------|----------|---------------------|----------|

**Talents de voleur**

65 % Pick-Pocket  
 52 % Crochetage de serrure  
 40 % Repérage/ Désamorçage des pièges  
 45 % Déplacement silencieux  
 41 % Dissimulation dans l'ombre  
 20 % Ecoute aux portes  
 90 % Escalade  
 25 % Lecture des langues

**Classe d'armure**

|                    |           |                   |          |
|--------------------|-----------|-------------------|----------|
| Armure             | Cuir      | CA                | 7        |
| Bouclier           |           | Bonus             |          |
| Autres             | Anneau +2 | Bonus             | -2       |
| Dextérité          |           | Bonus             | -3       |
| <b>CA de Dos</b>   | <b>5</b>  | <b>CA de Face</b> | <b>2</b> |
| <b>CA Optimale</b> |           | <b>2</b>          |          |

**Jets de protection**

|                              |    |                       |
|------------------------------|----|-----------------------|
| Paralyse/Poison/Mort magique | 12 | Bonus magique rune +2 |
| Pétrification/Polymorphose   | 11 | anneau +2             |
| Souffle                      | 12 |                       |
| Baton/Baguette/Batonnet      | 11 | Bonus dextérité       |
| Sorts                        | 12 | +2                    |
| Psionic Blast                |    |                       |

**Armes utilisées**

| Toucher ACO | Att./Round | Arme       | Force | Magie | P/M | G    | Force | Magie | Commentaires          |
|-------------|------------|------------|-------|-------|-----|------|-------|-------|-----------------------|
| <b>17</b>   | <b>1</b>   | Longue     | +2    | +1    | 1-8 | 1-12 | +4    | +1    |                       |
|             |            | Dague      | +2    | +2    | 1-4 | 1-3  | +4    | +2    | +3 vs grandes tailles |
|             |            | Courte     | +2    | +2    | 1-6 | 1-8  | +4    | +2    | dague longue dent     |
|             |            | Fléchettes | +2    |       | 1-3 | 1-2  |       |       |                       |
|             |            | Dague +1   | +2    | +1    | 1-4 | 1-3  | +4    | +1    | 3 dagues dont 1 vénom |

**Points de vie 29**

**Tiré :** 19 -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  
 Ajustement +2 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 86 87 88 89 90

**Vitesse de déplacement**

Pied Vol Nage  
 12" \_" \_"

**Aptitudes Spéciales****Armes maîtrisées :** épée longue, courte, dague, rapière, fléchettes

Lévitation 1 tour, 3F/J

Télépathie à 6", 2F/J

**Points d'expérience**

Bonus 10 %  
**12,370 xp**  
 Niv.Sup.à:  
**18,001/22,501/20,001 xp**

# SCÉNARIO DU ?? / ?? / 2020

## OBJETS EN AVENTURE

| Objet  | Charges | Localisation      | Sac |
|--|---------|-------------------|-----|
| <b>Mains</b>   |         |                   |     |
| Anneau +2  | \       | Main droite       |     |
| Anneau de vérité   | \       | Main gauche       |     |
| Anneau +1  | \       |                   |     |
| <b>Torse</b>   |         |                   |     |
| <b>Dos</b>   |         |                   |     |
| <b>Ceinture</b>  |         |                   |     |
| Longue +1  | \       | Ceinture gauche   |     |
| Dague +2/+3 vs grandes tailles                           | 2       | Ceinture droite   |     |
| Dague +1   | 2       | Ceinture derrière |     |
| Dague +1 venom   | 1       | Ceinture derrière |     |
| Potion d'invisibilité                                    | 1       | Poche gauche      |     |
| Baguette d'insultes (nain, hobbit, gnome, orc, goblin)   | 32      | Poche droite      |     |
| Chemise de nuit qui fait dormir ss sauvegarde            | 3       | Poche gauche      |     |
| Ocarina qui fait danser 1rd sans sauvegarde              | \       | Poche droite      |     |
| <b>Pieds</b>   |         |                   |     |
| Bottes de lévitation                                     | \       | Ceinture gauche   |     |
| <b>Sacoche</b>   |         |                   |     |
| Batonnet de find traps et détection des passages secrets | 42      | Poche droite      |     |
| 3 lingots de mithril (3 kg)                              |         |                   |     |
| Plante permet de se battre jusqu'à -10                   | 1       |                   |     |

## CONNAISSANCE

Harry Covert Humain Nécromancien  
Earendil ½ elfe future barde  
Zeless Drow Templière de Lloth

Troll Karl ½ elf cleric Magicien  
Simon Timeless ½ elf timelord herboriste  
Ilzar lance d'argent sang dragon cavalier

*LIVRE DE SORTS*

| <b>Niveau 1 : 3</b>   | <b>Niveau 2 : 2</b>  | <b>Niveau 3 : 0</b>      |
|---|--|--------------------------|
| CHARME PERSONNE<br><i>(C 1s; R 12''; D SPL; A 1 MAN; S NEG)</i>   | CORDE ENCHANTÉE  | Chaumière de Léomund     |
| SOMMEIL<br><i>(C 1s; R 3''+1/L; D 5R/L; A 3'' DIA; S NIL)</i>     | FLÈCHE ACIDE DE MELF   | Claivoyance              |
| FAMILIER<br><i>(C 1-24 HR; R 1 MI/L; D SPL; A 1 MIL/L; S NEG)</i> | IMAGE MIRROIR  | Dissipation de la magie  |
| LECTURE DE LA MAGIE<br><i>(C 1R; R 0; D 2R/L; A SPL; S NIL)</i>   | INVISIBILITÉ   | Invocation de monstres I |
| AGRANDISSEMENT<br><i>(C 1s; R 1''/2L; D 1T/L; A SPL; S NEG)</i>   | NUAGE PUANT  | Ralentissement           |
| BOUCLIER<br><i>(C 1s; R 0; D 5R/L; A SPL; S NIL)</i>              | RIRE IRRESISTIBLE DE TASHA   | Vol                      |
| DÉTECTION DE LA MAGIE   | VOCALIZE<br><i>(C 1R; R TCH; D 5R; A 1CASTER; S NIL)</i>                     |                          |
| ESCALADE DARAIGNÉE  | RAYON D'AFFAIBLISSEMENT<br><i>(C 2s; R 1''+1/4/L; D 1R/L; A 1CRT; S NEG)</i> |                          |
| SAUT  |  |                          |
| IDENTIFICATION  |  |                          |
| GRAISSE   |  |                          |
|   |  |                          |
| <b>Niveau 9 : 0</b>   |  |                          |
| HÉTÉROMORPHISME<br><i>(C 9s; R 0; D 1T/L; A MU; S NIL)</i>        |  |                          |

## OBJETS PARTICULIERS

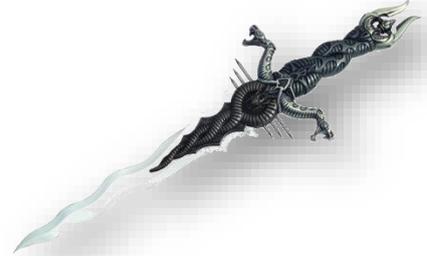


### Dague +2 / +3 contre les grandes tailles

**Intelligence** : 12 demi empathie    **Alignement** : NM  
**Langue parlée** : Diable des profondeurs et des glaces, Alignement, Commun  
**Pouvoir** : Lévitacion 3f/jour durée 1 tour, Télépathie 2F/jour à 6''

### Dague of venom

+1 venom  
Remplie de poison :  
○○○○○○○○○○



### Baguette d'insultes

Elle lance une insulte en nain, hobbit, gnôme, orc ou goblin, pour une charge dépensée. La voix part dans un rayon de 10 autour du possesseur.

### Ocarina

Le propriétaire peut utiliser cet instrument 1F/J pour faire danser les personnes pendant 1 round, sans sauvegarde.



**Famillier : Faucon** : AC 3 , PV 3, vision de loin exceptionnelle

## POSSESSIONS PERSONNELLES

3 rations standard  
1 cheval avec un équipement standard  
1 gourde d'eau de la belladone

de l'ail  
1 miroir  
1 lanterne  
30m de corde et grappin  
1 briquet avec pierre

1 semaine de repas copieux  
4 torches  
10 chandelles  
10 bougies  
1 flasque de vinaigre