





PERSONNALITÉ

IDÉAL

LIEN

DÉFAUT

## TRAITS DE PERSONNALITÉ

**Je suis un bon vivant, je vois toujours le bon côté des choses.  
Mieux vaut rire que se laisser abattre.**

**Respect. Personne n'a le droit de traiter les autres comme des esclaves. Je veillera à ce que tous soient traités avec dignité et respect.**

**J'ai quitté l'armée à cause d'un soucis avec ma hiérarchie.**

**Je noie mes souvenirs de batailles dans l'alcool (et la nourriture).**



## PASSÉ DU PERSONNAGE

**Kaelen vient d'un village paisible et ennuyeux. Habile de ses doigts et malin comme un dragon, il est très débrouillard et était un peu l'homme à tout faire du coin. Voulant partir à l'aventure, il décida de s'engager dans l'armée.**

**C'est en faisant ses classes que Kaelen rencontra Saloua et Birgit. Ils formaient un trio plutôt intéressant, mais Birgit sera malheureusement affectée à la garde d'Iriaebor alors que les deux autres rejoindront l'armée.**

**Il devint éclaireur, mais cela ne se passa pas comme il l'imaginait et beaucoup de ses camarades d'armes en faisaient baver à Saloua parce qu'elle n'était qu'à moitié humaine. Leurs supérieurs, pour certains, participaient joyeusement à cela.**

**Quand ils eurent l'occasion de quitter l'armée il le firent aussitôt et formèrent, avec un groupe d'anciens circassiens, une bande de mercenaires pour le moins originale.**

**La rencontre entre ces deux groupes a été initiée par Falak, qui avait la douloureuse tâche d'annoncer à Saloua, la sœur de Nosh, le décès de ce dernier.**

**Nos héros viennent de réaliser avec succès leur dernière mission et d'en recevoir la récompense.**

**Ajoute 50po à ta bourse.**



## ÉQUIPEMENT

Habits courant	Outils de bricoleur
Sac a dos	Ustensiles de cuisine
Sac de couchage	Outils de menuisier
Gamelle	Outils de voleur
Boite d'allume feu	
Gourde d'eau	
Corde 15m	

## CONSOMMABLES

Rations MABLE	10
Torches	10



## AUTRES INFORMATIONS



**Un squelette de souris le suit partout. Kaelen raconte qu'il avait gardé le corps de son amie rongeur, morte de vieillesse et qu'un jour le corps s'est réanimé ! Sans raisons !**



## LANGUES MAÎTRISÉES

Commun	<input type="checkbox"/> PARLÉ	<input type="checkbox"/> ÉCRIT
	<input type="checkbox"/> PARLÉ	<input type="checkbox"/> ÉCRIT
	<input type="checkbox"/> PARLÉ	<input type="checkbox"/> ÉCRIT
	<input type="checkbox"/> PARLÉ	<input type="checkbox"/> ÉCRIT



## OUTILS MAÎTRISÉS

Cuisine	<input type="checkbox"/> EXPERTISE
Bricoleur	<input type="checkbox"/> EXPERTISE
Menuisier	<input type="checkbox"/> EXPERTISE
Voleur	<input type="checkbox"/> EXPERTISE



## ARMES &amp; ARMURES MAÎTRISÉES

<input type="checkbox"/> ARMURES LÉGÈRES	<input type="checkbox"/> ARMURES INTERMÉDIAIRES
<input type="checkbox"/> ARMURES LOURDES	<input type="checkbox"/> BOUCLIERS
<input type="checkbox"/> ARMES COURANTES	<input type="checkbox"/> ARMES DE GUERRE

Arbalète poing, épée courte et longue, rapière



## ARMURES &amp; PROTECTIONS

Armure de cuir	<input type="checkbox"/> +1
	<input type="checkbox"/>



## OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE	MAX	REST.
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



## RICHESSES

## NIVEAU DE VIE

CUIVRE	ARGENT	ELECTRUM	OR	PLATINE
--------	--------	----------	----	---------



**ATTAQUE SOURNOISE** : Vous savez comment trouver et exploiter subtilement la distraction d'un ennemi. Une fois par tour, vous pouvez infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires à une créature que vous réussissez à toucher si vous avez un avantage au jet d'attaque. L'attaque doit utiliser une arme de finesse ou une arme à distance. Vous n'avez pas besoin d'avoir un avantage au jet d'attaque si un autre ennemi de la cible est à 1,50 mètre ou moins de celle-ci, que cet ennemi n'est pas incapable d'agir, et que vous n'avez pas un désavantage au jet d'attaque.

**RUSE** : Votre vivacité d'esprit et votre agilité vous permettent de vous déplacer et d'agir rapidement. Vous pouvez effectuer une action bonus à chacun de vos tours en combat. Cette action ne peut être utilisée que pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Amélioration de Ruse** : Viser soigneusement. Par une action bonus vous obtenez un avantage à votre prochain jet d'attaque lors de ce tour, à condition de ne pas avoir bougé lors de ce tour. Après cette action bonus, votre vitesse est de 0 jusqu'à la fin du tour.

**SOLIDARITE POPULAIRE** : Les gens du commun se reconnaissent facilement entre eux et se serrent les coudes. Dans n'importe quelle communauté rurale, vous recevez facilement le gîte et le couvert chez l'habitant, souvent en échange de menus travaux. De plus, quand vous en avez besoin, vous trouvez toujours une tâche pouvant vous rapporter quelques pièces durement gagnées dans une ferme des environs. vous savez aussi reconnaître des signes indiquant la proximité d'une ferme, d'un village ou d'un hameau à quelques kilomètres à la ronde, et pouvez le trouver sans effort.

**JARGON DES VOLEURS** : Au cours de votre formation d'éclaireur, vous avez appris le "jargon des voleurs", un mélange secret de dialecte, de jargon et de codes, qui vous permet de cacher des messages dans une conversation apparemment normale. Seule une autre créature qui connaît le "jargon des voleurs" comprend ces messages. Il faut quatre fois plus de temps pour transmettre un tel message qu'il ne le faudrait pour transmettre la même idée clairement : En outre, vous comprenez un ensemble de signes et de symboles secrets utilisés pour transmettre des messages courts et simples, comme pour indiquer qu'une zone est dangereuse ou qu'elle fait partie du territoire d'une guilde des voleurs, qu'un butin est à proximité, ou que les gens d'une région sont des proies faciles ou qu'ils fourniront une maison sûre pour des voleurs en fuite.

**ÉCLAIREUR** : Vous êtes doués pour la discréetion et la vie en forêt, ce qui vous permet de partir en reconnaissance au-devant de vos compagnons lors de vos expéditions. Les roublards qui adoptent cet archétype se sentent à leur aise en nature ainsi qu'en présence de barbares et de guerriers, servant souvent comme les yeux et les oreilles des bandes armées de ce monde. Comparativement aux autres roublards, vous êtes outillé pour survivre en milieux sauvages.

**ESCARMOUCHE** : Il est difficile de vous coincer lors d'un combat. Lorsqu'un ennemi termine son tour à 1,50 mètre ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour vous déplacer de la moitié de votre vitesse. Ce mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

**GOURMAND** : Par une action, vous pouvez inspecter un verre ou une assiette de nourriture qui se trouve à 1,50m ou moins de vous et déterminer s'il est empoisonné, à condition que vous puissiez le voir et le sentir. Pendant un repos long, vous pouvez préparer et servir un repas qui vous aidera, vous et vos alliés, à récupérer des rigueurs de l'aventure, à condition que vous ayez de la nourriture appropriée, des ustensiles de cuisine et d'autres fournitures en main. Le repas nourrit jusqu'à six personnes, et chaque personne qui mange récupère deux dés de vie supplémentaires à la fin du repos long. En outre, ceux qui participent au repas ont un avantage aux jets de sauvegarde de Constitution contre la maladie pour les prochaines 24h.

