

Darun

NOM DU PERSONNAGE

Barde 1
CLASSE & NIVEAU

Demi-elfe (h)
RACE

Artiste
HISTORIQUE

Neutre
ALIGNEMENT

NOM DU JOUEUR

0
POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE

+0

10

DEXTÉRITÉ

+3

16

CONSTITUTION

+2

14

INTELLIGENCE

+1

12

SAGESSE

-1

8

CHARISME

+4

18

INSPIRATION

+2

BONUS DE MAÎTRISE

- +0 Force
- +5 Dextérité
- +2 Constitution
- +1 Intelligence
- 1 Sagesse
- +6 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

- +5 Acrobaties (Dex)
- +1 Arcanes (Int)
- +0 Athlétisme (For)
- +3 Discrétion (Dex)
- 1 Dressage (Sag)
- +3 Escamotage (Dex)
- +1 Histoire (Int)
- +4 Intimidation (Cha)
- +1 Intuition (Sag)
- +3 Investigation (Int)
- 1 Médecine (Sag)
- +1 Nature (Int)
- +1 Perception (Sag)
- +6 Persuasion (Cha)
- +1 Religion (Int)
- +6 Représentation (Cha)
- 1 Survie (Sag)
- +6 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

14

CA

+3

INITIATIVE

9 m

VITESSE

Maximum de points de vie 10

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 1d8

DÉS DE VIE

Succès

Échecs

JDS CONTRE LA MORT

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Rap ière	+5	1d8+3 perforant
Dague	+5	1d4+3 perforant

Rapière. Corps à corps : +5 (1d8+3 perforant ; finesse)

Dague. Corps à corps : +5 (1d4+3 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

ATTAQUES ET INCANTATIONS

Je connais une histoire en rapport avec chaque situation.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Peuple. J'aime voir des sourires sur les visages qui m'entourent lorsque je fais ma représentation. C'est tout ce qui m'importe (Neutre).

IDÉAUX

Je veux être connu, et ferais n'importe quoi pour cela.

LIENS

J'ai un jour caricaturé un noble, lequel cherche encore à voir ma tête au bout d'une pique. C'était une erreur que je vais probablement répéter.

DÉFAUTS

Inspiration bardique (1d6 - 4/repos long)

Vision dans le noir (18 m)

Ascendance féérique (AV aux JdS contre les effets de charme et la magie ne peut pas vous endormir)

Polyvalence *

À la demande du public

11

SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

Armes armes courantes, arbalète de poing, épée longue, épée courte, rapière

Armures armures légères,

Outils luth, flûte, lyre, kit de déguisement, viole

Langues commun, elfique, orc

MAÎTRISES ET LANGUES

PC 0

PA 0

PE 0

PO 15

PP 0

Rapière, dague, armure de cuir, luth, flûte, coffre, étui à cartes ou parchemins (2), vêtements fins, encre/bouteille, plume d'écriture, lampe, huile/flasque (2), papier (5), parfum/fiole, cire à cacheter, savon, vêtements/costume, cadeau d'un admirateur, bourse

Poids de l'équipement 28 kg
- **Coût** 133.24 po

Poids des pièces 0.15 kg

ÉQUIPEMENT

CAPACITÉS ET TRAITS



Darun

NOM DU PERSONNAGE

17

ÂGE

1,75 m (M)

TAILLE

70 kg

POIDS

marron

YEUX

claire

PEAU

roux

CHEVEUX

APPARENCE DU PERSONNAGE

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Artiste (Conteur)

« Il y a bien longtemps, par une nuit d'hiver glaciale, une silhouette inquiétante s'avavançait dans l'obscurité ». C'est ainsi que pourrait débiter l'une des nombreuses histoires racontées par Darun à la taverne du hibou. Du haut de ses 17 ans, il était passé maître dans l'art de la narration et émerveillait sans cesse ses auditeurs, lesquels le remerciaient en général d'une petite pièce ou d'une bière fraîche, selon l'ambiance de la soirée.

Darun n'était pas seulement doué pour inventer toutes sortes d'intrigues plus passionnantes les unes que les autres. Il agrémentait chacune d'elles de petites mélodies qu'il composait lui-même et interprétait avec son luth. Tantôt joyeuse, tantôt triste, parfois effrayante, la musique contribuait toujours parfaitement à l'immersion dans son récit.

Cependant, la vie de Darun ne fut pas toujours aussi facile.

Quand il avait 13 ans, un groupe de bandits orcs vint piller et démolir la maison dans laquelle ses parents et lui habitaient. Pour pousser les autres habitants du village à coopérer, les orcs traînèrent toute la famille sur la place du marché, et leur chef tua froidement ses parents sous ses yeux. Dévasté, Darun fondit en larmes en les voyant s'écrouler au sol. Le monstrueux chef orc s'avança alors vers lui et le gifla de toutes ses forces pour qu'il arrête de gémir. Le coup fut si violent que la vision de Darun s'assombrit, juste avant qu'il ne s'évanouisse. Plusieurs jours plus tard, il se réveilla dans un hospice d'une ville voisine. Il y avait été conduit par des fermiers de son village afin qu'un soigneur puisse guérir ses blessures. Si Darun parvint à se lever et à marcher sans mal, il avait perdu l'usage de son œil gauche à tout jamais.

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR

