

L'Elfe Sylvain RANGER (niveau 4 avec 720 XP)

Étape 1 : Définissez le sexe et le nom de votre personnage !

Étape 2 : Choisissez trois compétences optionnelles au total, dans les fiches d'origine et/ou de métier.

Né dans un village modeste du bois N'talamela, l'Elfe Sylvain a montré assez tôt des talents pour le tir à l'arc et une certaine envie de voyager. C'est tout naturellement qu'il s'est tourné à l'âge adulte vers le métier de RANGER, ce qui lui a permis de voir du pays et de mener quelques quêtes avec des compagnons. Il n'est malheureusement pas très futé et tombe souvent dans les pièges montés par les braconniers qui sévissent dans la forêt. Cependant, son charme est bien connu dans la région. Dans une auberge proche de Equiepon, il a rencontré un demi-elfe voleur avec lequel il a décidé de parcourir les routes en cherchant l'aventure.

Au niveau de l'équipement, ce Ranger a choisi de s'équiper au maximum de la protection possible pour son métier, mais de manière à ne pas perdre en agilité. Son équipement n'est pas très solide, mais il est bien protégé au niveau du torse et de la tête. L'Elfe Sylvain a misé pas mal d'argent sur un bel arc et une épée qui augmente légèrement son habilité à l'attaque.

PROTECTIONS :

- Plastron de Fenoël : PR3, CHA+1 (Rup. 1-3)
- Casque de cuir LUXE : PR1 (Rup. 1-3)
- TOTAL SCORE PR : 4

ARMEMENT :

- Arc des Meuldor : ID+4 PI, CHA+1, AD+1 au tir (Rup. 1-2)
- Épée de Falgorn : ID+5 PI, AT+1 (Rup. 1-2)

FLÈCHES DANS LE CARQUOIS :

- 8 Flèches de qualité : dégâts normaux de l'arc
- 4 Flèches « La meurtrière » : dégâts +2
- 2 Flèches enchantées de Blazing Fire : dégâts +1 et +ID6 de dégâts de feu

ÉQUIPEMENT :

- Vêtements verts et bruns de qualité, vêtements de rechange dans le sac, sac à dos renforcé, gourde 2 litres, écuelle et couverts de métal, couverture elfique, briquet, corde de 20 m, 3 rations de nourriture de voyage
- 2 potions de soin effet léger (+5 PV)
- Monture : Poney Forestier

SPÉCIAL : les coups spéciaux

- Le Ranger connaît déjà « Le coup du poney », « Tiens, c'est bien fait ! » et « Œil de Robinoude »

Les coups spéciaux sont des attaques redoutables que le héros peut utiliser en fonction de certains critères, et qui sont sujettes à un délai de récupération (équivalent à la concentration nécessaire pour accomplir ce coup). Ces attaques peuvent rater (chacune ayant une épreuve définie pour réussir).

Fiches importantes à part : Fiche d'Origine Elfe Sylvain, Fiche de Métier « Ranger » (dans lesquelles le joueur pourra se choisir TROIS compétences optionnelles au total).

Monture et coups spéciaux de l'Elfe Sylvain RANGER

PONEY FORESTIER

Bien connu des peuples des bois, à la crinière soyeuse, tout ça.

◆ **Utilisable par** : elfes sylvains, haut-elfes, demi-elfes

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 35 / COU : 10 / RM : 12

◆ Cavalier : CHA+1 COU+1 (CHA+2 après coiffure)

◆ Vitesse de voyage : 10 km/heure, environ 45 km/jour

◆ Vitesse tactique : 9 m/assaut, lancé 14 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Pas de possibilités d'attaque de monture

◆ **Charge possible** : attaque du cavalier

◆ **Stable** : pas de malus AD au tir à l'arc ou arbalète

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau, brossage et coiffure

◆ **Prix indicatif** : 400 P.O. (+60 à 100 P.O. pour la selle)

◆ **Indice de rareté** : chez les elfes uniquement

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Le coup du poney

Utilisable par :

- Elfe sylvain, Ménéstrel

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

- En cas d'échec, attendre 1 heure avant un nouvel essai

Effets : dégâts augmentés, imparable

- Le héros s'inspire de la ruade des poneys pour frapper

Épreuve : AT standard

Conditions : aucune

➡ ➡ ➡

Dégâts : dégâts doublés

- Ce coup n'ignore pas l'armure de la cible !

En cas d'échec critique :

- Le héros s'y prend mal et brise son arme (si c'est possible)

Réussite critique : dégâts +1D6

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +3 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Tiens, c'est bien fait !

Utilisable par :

- Tout héros sauf : guerrier, paladin, assassin

X

Utilisation : 1 fois par heure

- En cas d'échec, attendre 30 min. avant un nouvel essai

Effets : 1 coup imparable, ignore armure

- Le héros se déchaine dans une grande explosion de violence

Épreuve : AT (malus -1)

Conditions : aucune

➡ ➡ ➡

Dégâts : arme +1D6

- Cette attaque spéciale contourne l'armure

En cas d'échec critique :

- Le héros s'énervé et se blesse tout seul : -2 PV

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

À distance/corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Oeil de Robinoude

Utilisable par :

- Tout héros capable de manier un arc / une arbalète

X

Utilisation : 1 fois par heure

- En cas d'échec, attendre 30 min. avant un nouvel essai

Effets : dégâts augmentés

Épreuve : AD standard

Conditions : aucune

➡ ➡ ➡

Dégâts : dégâts +2, ignore l'armure

En cas d'échec critique :

- La flèche part de travers et se brise

Réussite critique : dégâts +4

Coup spécial de :

À distance

Réussite de ce coup : +1 XP