ADVANCED DUNGEONS ET DRAGONS

Nom : Tavoc Havoc dit Golgoth

Classe : Guerrier / Gladiateur **Niv.** 1 **Race :** Demi-Orque **Age :** 20 ans **Sexe :** Mâle

Taille : 158 cm **Poids :** 102 kg **Yeux :** Vert **Cheveux :** Brun **Religion :**

LB ✔ LM — NB NV NM — CB CN CM

19	Force	Endurance	19	Poids autorisé 242,5 kg		
10	Dextérité	Puissance	19	+ Tch. +3	+ Dom. +7	Cmax. 320 kg
18	Constitution	Précision	9	Ajust. Tir 0		Pick.
12	Intelligence	Équilibre	11	Réf. 0	Déf. 0	Dép. Sil.
7	Sagesse	Résistance	18	Choc métabolique 99%		
9	Charisme	Vigueur	18	Bonus Pts vie +4		
	Chance	Intellect	12	Niv. De sorts 6eme		Sorts Max par niveau 7
		Érudition	12	Comp. Suppl. 3		Pourcentage d'apprentissage des sorts 50%
		Intuition	6	Sorts en bonus 0		Pourcentage échec de sorts 35%
		Volonté	8	Ajust. Contre la magie 0		Immunité aux sorts
		Magnétisme	9	Loyauté inspiré 0		Maximum de compagnons d'armes 4
		Charme	9	Ajust. Réaction 0		

Enf. 16 (8)	B&H 50%	Dé de vie	1d12	
Croch.	Pièges	Bonus Vig.	+4	
Grimper	Évasion	Points de vie Maximums	16	
Résis. poisons				
Résurection 100%				
	Illusion			

12				

Actuels: 16

Expérience :	Prochain Niv. : 2000	Bonus 10%	✔ Oui	Non

Sauvegardes	Base	Ajustements	
Paralysie ; Poisons ; Mort Mag.	14	Équi.	
Bâtons ; Bâtonnets ; Baguettes	16	Vol.	
Pétrification ; Métamorphoses	15	Mag.	
Souffles	17	Race	
Sorts	16	Div.	+1

Habilités / Talents Spéciaux

- ☐ Apposition des mains 1 fois par jour.
- ☐ Attaque sournoise
- ☐ Aura de protection contre le mal sur 3 mètres
- ☐ Aura de puissance sur 3 mètres avec une épée sainte.
- ☐ Bonus : +2 aux jets de sauvegardes
- ☐ Bonus à la C.A: (-4) Contre les grandes créatures
- ☐ Bonus au toucher (+1) à l'arc et à l'épée courte
- ☐ Bonus au toucher (+1) à la fronde et aux armes de lancer.
- ☐ Bonus au toucher (+1) contre Demi-Orc, Gobelins et Hobgobelins
- ☐ Bonus au toucher (+1) contre Kobolds et Gobelins
- ☐ Connaissance d'un langage naturels en plus par niveau (Niv. 3)
- ☐ Déplacement normal en milieux encombrés naturels (Niv. 3)
- ☐ Détection des intentions mauvaises sur 20 mètres
- ☐ Détection des murs mobiles (1 à 4 sur 1d6)
- ☐ Détection des pentes (1 à 5 sur 1d6)
- ☐ Détection des portes dérobées (1 sur 1d6 sans chercher) (1 à 3 sur 1d6 en cherchant)
- ☐ Détection des portes secrètes (1 sur 1d6 sans chercher) (1 à 2 sur 1d6 en cherchant)
- ☐ Détection des surfaces peu sûrs (1 à 7 sur 1d10)
- ☐ Détection de trappes ou fosses (1 à 3 sur 1d6)
- ☐ Détection des tunnels proches (1 à 5 sur 1d6)
- ☐ Déterminer une direction en sous sol (1 à 3 sur 1d6)
- ☐ Déterminer une profondeur (1 à 4 sur 1d6)
- ☐ Empathie avec les animaux
- ☐ Encouragement musical (+1 au toucher / +2 au moral)
- ☐ Identification d'objet (5 % par niveau)
- ☐ Identification des plantes, animaux et de l'eau pure (Niv. 3)
- ☐ Immunité aux maladies
- ☐ Immunité aux sorts des créatures des bois (Niv. 7)
- ☐ Influencer une réaction
- ☐ Infravision à 20 mètres
- ☐ Jargon des voleurs
- ☐ Malus aux objets magiques : 20 % d'échec possible
- ☐ Métamorphose (Niv. 7)
- ☐ Race ennemi :
- ☐ Repousser les morts vivants
- ✔ Résistance à la magie : Bonus aux jets de sauvegarde contre les sorts, bâtons, septres et baguettes
- ☐ Résistance aux charmes et au sort de sommeil
- ☐ Résistance aux poisons : Bonus de aux jets de sauvegarde contre le poison
- ☐ Soigner les maladies plusieurs fois par jour.
- ☐ Surprendre un adversaire (-4 sur jet de surprise adverse) (-2 si obstacle à franchir)
- ☐ Utilisation des parchemins (Niv. 10)

Compétences et langages

	Formule	Base	Prog.	Total
Equitation	Equilibre	8		8
Natation	Endurance	9+5		14
Perception	Intellect	3		3
Combat Aveugle	NA			
Endurance	Vigueur	3+5		8
Intimidation	Puissance	6+5		11
Saut	Equilibre	5+0		5

Gladiateur : Malus 1 Initiative
Gladiateur : +1 Toucher Morgenstern
Désavantage : Sommeil
Atout : Ambidextrie
Limitations d'armes : Armes de trait
Résistances aux sorts : +1 JdS vs Sorts
Dés de vie d12
Demi-orc : -2 réactions face humain
Brutalité / Agressivité : +1/+1 Morgenstern
Langues : Commun, Orque, nain, ogre

Description

Tavoc Havoc dit Golgoth, un demi orque plus petit que la moyenne (158cm), mais bien plus épais, large, trapu même (102kg). Les muscles de ses bras et de ses jambes sont saillants et disproportionnés par rapport a l'équivalent humain. On peut imaginer un entraînement intensif pour en arriver a ce résultat. Malgré tout, un léger embonpoint est visible sous une armure de cuir clouté qui a énormément souffert. Est-elle encore capable de protéger efficacement ? Elle est faite de cuir rapiécé ajusté a la va vite et raccommodée de toute part, signe qu'elle a déjà bien servie. Comme tous les orques, les canines inférieures sont légèrement sorties. Sa barbe est glabre, les cheveux bruns sont coupés courts et la peau est verte claire tout comme ses yeux. Une grosse cicatrice lui entaille la joue gauche prolongeant un sourire dérangeant jusqu'à l'oreille. A première vue son visage est cabossé et dissymétrique mais cela ne semble pas de naissance. Cependant il parle avec aisance et un accent oriental particulier, celui du Thay. Tavoc est équipé modestement d'une armure de cuir clouté rapiécée, de bottes de voyages vraiment usées, d'un gros ceinturon auquel pendent plusieurs sacoches, des gants, un manteau et une cape de couleur cramoisis. Ce n'est pas forcément reconnaissable à première vue mais ce type de couleur rouge est typique du Thay. Un gros sac à dos bien remplie lui permet de transporter le reste de son barda. Deux Morgensterns complètent le tout et sont attachées de part et d'autres de sa taille parachevant une impression de puissance et rendant le personnage intimidant à première vue. Positif par nature et ayant l'habitude des réactions des gens à son allure si particulière, un sourire charmant et un langage courtois permettent souvent de débloquer des conversations.

Compagnons d'armes

Bravoure

Historique

Tavoc Havoc est né dans la région du Thay il y a environ 20 ans mais la date précise est inconnue. Fruit de l'union non désirée d'une humaine courtisane esclave et d'un esclavagiste orque, l'enfant est rapidement vendu à Yeli, le patron d'une caravane itinérante esclavagiste de gladiateurs car le demi-orque de façon générale est repoussant pour la clientèle des bordels. Il commence comme aide de camp, besogneux et endurant mais il n'est pas récompensé de ses efforts du fait de son sang orque. Généralement, dans les combats de gladiateurs les demi-orques novices sont destinés à être utilisés comme chair a pâté pour des combats truqués, face à des champions reconnus ou hôtes de marques. Tavoc se sait condamné lorsqu'il sera lâché dans l'arène mais il n'a guère le choix que celui de continuer.

Il est ostracisé par la communauté plus nombreuse de gladiateurs humains, comme tous les autres nains, demi-ogre et demi-orque. Ils sont brimés, pris à parti, molestés mais les poings de Tavoc malgré son jeune âge ont toujours eu du répondant. Forcément ça rapproche et afin de rester discret et d'intégrer cette petite communauté, le demi-orque apprit à parler le nain, l'ogre et l'orque. N'ayant pas encore de nom, il est baptisé par le demi-ogre et le nain Tavoc Havoc. Tavoc du nom de la région d'origine du demi-ogre et Havoc pour les coups peu orthodoxes et le foutoir lors des rixes avec les humains. C'est d'ailleurs un clin d'œil inversé sur sa façon d'être toujours organisé dans son travail. Sans qu'il le sache c'est ce qui lui a sauvé la vie pendant de nombreuses années. Vers ses 17 ans et alors que cela faisait bien une douzaine d'années qu'il travaillait au camp, il fut appelé par le chef de la caravane alors qu'il lustrait une côte de maille d'un des gladiateurs qui allait commencer son combat :
« Tavoc, prépare-toi, ton combat démarre dans une heure. Rassure-toi ce n'est pas un combat à mort mais tâche de faire bonne figure. Tu vas rencontrer le fils du chef de la milice. Choisi ce que tu veux dans l'armurerie. »

Ses simples mots restèrent gravés dans sa mémoire. Ce que ne savait pas Tavoc, c'est que Yeli et le chef de la milice avait parié une forte somme d'argent sur la mort de Tavoc. A l'armurerie, aucune armure en métal n'étant à sa taille, il prit une armure de cuir clouté plus facile à ajuster. Étonné de voir Tavoc s'équiper le nain en apprenant la nouvelle lui conseilla :
« Prends ces deux étoiles du matin, personne ne les utilise car elles sont trop lourdes pour un humain. Tu ne sais ni manier une arme ni te battre dans une arène où donner la mort est incité. Au moins avec ces deux Morgenstern, tu ne te poses pas de question, fais ce que tu sais le mieux faire, tu frappes le plus fort possible. »

Dans l'arène le combat était clairement déséquilibré entre le soldat bien entraîné et Tavoc qui luttait maladroitement avec ses armes jusqu'à la passe de trop. Le demi-orque trébucha, incapable de se relever, le soldat le maintint à terre et coinça la lame de son épée longue au niveau de sa bouche en attendant la décision du juge du combat. Trempé lui aussi dans le pari truqué, il ordonna la mise à mort de Tavoc bien aidé par le public qui avait trouvé le combat peu passionnant. L'injustice de cette décision chez Tavoc fit naître en lui une rage folle alors que Yeli lui avait assuré la vie. Il tourna sa tête aussi vite qu'il pût mais l'épée découpa sa joue gauche. Il donna un énorme double coup latéral de Mortensen dans le flanc du milicien lui coupant la respiration, ce qui le fit bondir en manquant d'être empalé par les pics des bords l'arène. Le public léthargique se réveilla et encouragea les deux combattants avec bien plus de ferveur. Tavoc était en position avantageuse mais le soldat n'avait pas dit son dernier mot. C'était le plus beau combat de la journée entre la spontanéité du demi-orque et la froideur calculatrice du soldat. L'endurance du demi-orque semblait sans limite et eu raison du milicien. Les rôles étaient maintenant inversés. Tavoc regarda le juge qui décida de la mise à mort en vertu d'une ancienne loi traditionnelle des gladiateurs. Dans un combat ou la mise à mort a été prononcée, son issue ne peut se terminer que par celle-ci.
« Désolé mais la loi c'est la loi » sont les derniers mots qu'entendirent le soldat alors que son crâne venait d'être broyé par une Morgenstern. Le public silencieux fut stupéfait et ébahi par la brutalité de la mise à mort. Une petite voix commença par répéter Gavoc, puis une autre Galoth, puis plusieurs Golgoth, puis le public entier Golgoth, Golgoth, Golgoth ! Tavoc était devenu le gladiateur Golgoth.

Il suivit un entraînement intensif auprès du maître d'armes nain mais refusa de changer d'armes malgré l'insistance de Yeli et devint un gladiateur connu pour sa brutalité et son agressivité au combat et reconnu par ses deux célèbres Morgenstern. Pendant trois années il gagna de nombreux combats, expérimenta la gloire, s'attirant le respect de ses camarades gladiateurs et surtout fit la fortune de Yeli. Trop honnête pour une région comme le Thay, Tavoc n'ayant pas le sens des affaires n'a pas su profiter à la juste mesure de sa soudaine notoriété. Ayant fait le tour du Thay, la caravane revint dans la ville du premier combat de Tavoc. Yeli se fit arrêter pour corruption par le chef de la milice de la ville, le même ayant perdu son fils trois ans plus tôt. Il était aussi à la recherche du gladiateur Golgoth accusé de meurtre. Tavoc se résigna à être arrêté mais ses camarades gladiateurs refusèrent d'être intimidés de la sorte. La situation dégénéra en une bataille rangée entre les gladiateurs et les miliciens. Le maître d'arme lui donna, son armure, ses Morgenstern et une bourse volée dans la chambre de Yeli :
« Si tu restes tu es condamné, fuis vers le Cormyr à l'ouest et ne reviens pas. Là-bas tu vivras libre. »

La diversion permit à Tavoc de s'éclipser du combat, du quartier puis de la ville. Il courut de nombreuses heures par jour afin de s'éloigner le plus vite possible de la région.

Armes	M	At.	Ajustements de toucher: Base	Rac.	Car.	Spé..	Mag.	Enc.	Taco: Total	Dégâts: Base PM/G	Rac.	For.	Spé.	Mag.	Total PM/G	Portée	Init.: Base	Équi.	Mag.	Total
Morgenstern	D	3/2	+2	+1	+3	+1			+7	2d4 / 1d6+1	+1	+7	+2		+10					
Morgenstern	F	3/2	+2	+1	+3	+1			+7	2d4 / 1d6+1	+1	+7	+2		+10					
Fléchettes		3/1			+3					1d3 / 1d2		+7			+7	10 / 20 / 40				

Vadé Rétro

Squelette	
Zombie	
Goule	
Ombre	
Nécrophage	
Ghast	
Ame en peine	
Momie	
Spectre	
Vampire	
Fantôme	
Liche	
Spécial	

Armure	Pièce ou objet	P.S.	-C.A.	-Dex.
Casque				
Armure	Cuir clouté		CA7	
Bouclier				
Autre 1				
Autre 2				
Autre 3				

C.A. Ajustée

C.A. Naturelle	10
Sans Bouclier	
De Dos	
Encombrement	

7

Munitions: Fléchettes

Munitions:

Armes maniées	Spé.
Fléchettes	○
Morgenstern	●
Arme de prédilection : Morgenstern	○
Technique de combat : Combat à deux armes	○
	○
	○
	○
	○
	○
	○
	○
	○
	○
	○
	○

Talents de roublards

	Base	Race	Équi.	Préc.	Cha.	C.A.	Mag.	Prog.	Total
Baratin									
Creuser un tunnel									
Crocheter les serrures									
Déguisement									
Détecter les bruits									
Détourner l'attention									
Évasion									
Expression Artistique									
Grimper									
Hypnotisme									
Lire les langues inconnues									
Mouvements silencieux									
Pickpocket									
Se cacher									
Séduction									
Trouver & désamorcer les pièges									
Ventriloquie									

Min.	Sphères divines	Maj.
○	Animale	○
○	Astrale	○
○	Chaos	○
○	Charme	○
○	Climat	○
○	Combat	○
○	Conjuration	○
○	Création	○
○	Divination	○
○	Élémentaire (Air)	○
○	Élémentaire (Eau)	○
○	Élémentaire (Feu)	○
○	Élémentaire (Terre)	○
○	Garde	○
○	Guerre	○
○	Générale	○
○	Loi	○
○	Nécromancie	○
○	Nombres	○
○	Pensée	○
○	Protection	○
○	Soins	○
○	Soleil	○
○	Temps	○
○	Végétale	○
○	Vigilance	○
○	Voyageurs	○

Niveau de sorts maximum

Max. sorts par niveau

Spécialisation magique

Écoles en opposition
-
-
-

Sorts en préparation

Niv des sorts	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Sorts par jours									
Bonus Intui.									
Utilisés									

Encombrement	Limit.	Ajustements Taco	Ajustements C.A.
Aucun	242,5		
Léger	264		
Moyen	285	-1	
Important	306	-2	+1
Maximum	320	-4	+3

Rations (repas)

Eau (25 cl)

Tabac (1 pipe)

Alcool (25 cl)

Potions

Monnaies

Cuivre	
Argent	29
Électrum	
Or	69
Platine	

Nom	C.A.	Race/Classe	DV/Niv.	At.	Taco	Dg/Effets	PV	Compétences ou autres notes
Notes :								
Notes :								

Equipement

Sur soi	Pds	Sac à dos	Pds	Sac à dos	Pds
Bottes		Sacoches de ceintures grande	1		
Ceinturon		Briquet			
Chausses		Corde chanvre	6		
Gants		Grappin	2		
Manteau		Huile x 10	5		
Surcot		Lanterne à capote	1		
Cape		Outre x 2			
Armure de cuir clouté	12	Tente petite	5		
Morgenstern x 2	12	Torche x 10	5		
Fléchettes x 20					
Coutelas	2				

Poids porté

Poids autorisé

Charge maximale

Gemmes	Valeurs

Trésor	Valeurs

Objets magiques	Valeurs

Divers	Valeurs