

Har 'tharg

Description :

Har 'tharg est un Guerrier Honyss qui s'est fait connaître dans les environs de Orlan-zery (cité marchande de l'Ouest) à cause de ses convictions religieuses (Il adore Misman) qui l'ont poussé à s'opposer plusieurs fois aux marchands d'esclaves de la région.

Il est également connu pour choisir ses missions et n'accepter que celles qui lui conviennent et qui satisfont son sens de la justice.

Caractéristiques de combat :

	100%	75%	50%	Actuel :
Pa :	23	17	11	
	100%	75%	50%	Actuel :
Pv :	63	45	31	

Ca :	21	Cd :	19
Armement : Tarok			
Tarok :	18	Tarok :	9
Total :	39		28
Dégâts de l'arme : 3D8+1 + Force : 1D6+1			
R : R12,R9 et R8		Type d'Armure : Veste(R12) + Pantalon(R9) + Casque en acier R8.	

Viser : 67%

Volonté : 82%

Progression discrète :
63%

Puissance : 98%

Lorsque Har 'Thrag parcourt le monde à la recherche d'aventures, il le fait monté sur Eclair, son pur-sang qu'il considère comme l'un des animaux les plus intelligents d'Eléckasë.

Liste des compétences :

Equitation : 85%	Combat monté
Orientation : 53%	6ème Sens
Spécialisation arme(épée batarde)	Combat sans arme
Survie en plaine	Bricolage : 62%

Equipement :

Une Veste et un Pentalon Composite 2 R9.
Une Veste Matelassée R3.
Un Casque en Acier R8.
Une épée batarde magique (Tarok).
Un matériel d'aventure de base et une monture (Eclair).
Il a sur lui environ 50 écus.

Histoire :

Comme tout les Honyss, Har 'tharg est parti à l'aventure très jeune (environ quinze ans) et a, depuis, visité une grande partie d'Eléckasë.

Comportement :

Har 'tharg est amical et sympathique avec tous les voyageurs qu'il rencontre et acceptera volontier de donner quelques conseils éclairés à des aventuriers débutants si ils lui plaisent. Néanmoins, si un des personnage est franchement maléfique (Guardien des Enfers, Nécrommancier...) il y a de fortes chances qu'il se comporte de manière très différente...

Tarok

Tarok est un épée batarde (à la garde incrustée d'un rubis de 10 Carats) de très bonne facture (+20%) réalisée spécialement pour Har 'tharg par un forgeron nain qu'il a libéré de l'esclavage. En plus de cela, comme salaire d'une mission très difficile, un magicien de l'Eau de cercle 3 en fit un objet magique mineur contenant le sort "Fer de glace" au niveau 6. Grâce au rubis présent dans la garde, n'importe qui peut utiliser ses propres PAs pour recharger le sortilège. Par conséquent, il n'est pas rare qu'Har 'tharg demande à son employeur de recharger son épée avant et après sa mission. Voici ses caractéristiques :

	FA :	FD :	Dégâts :	PA :	taille :	force :	adresse :
Tarok(épée batarde)	18	9	3D8+1	18	1m20	120	60
Sortilège :							
Fer de glace : Dégâts sup. : 3D4, Durée 1D10 + 6 rds., Méditation : 2 rds., coût : 4 PA, niv : 6							

Notes à l'intention de Maître de Jeu :

- Har 'tharg est un exemple de personnage sympa inspiré du personnage d'un de mes joueurs qui permet de démontrer que ce qui fait un héros est plus ses convictions que son habilité au combat et son niveau (à titre d'indication, Har 'tharg est un guerrier Honyss de niveau 7).