



Fan création : GhorGhorBlue & DarkDinDin sur BB&E

NOM Saloua	NIVEAU 3
RACE Demi-Orc	HISTORIQUE Militaire
CLASSE Guerrière	ARCHÉTYPE Maître de guerre
ALIGNEMENT	FOI
29ans	1m78
89kg	Rouge/Noir
Rouges	PILOSITÉ



CARACTÉRISTIQUES

FOR. 16+2	+4 VALEUR DE MOD. MAÎTRISE +6	INT. 11	+0 VALEUR DE MOD. MAÎTRISE +0
DEX. 14	+2 VALEUR DE MOD. MAÎTRISE +1	SAG. 12	+1 VALEUR DE MOD. MAÎTRISE +1
CON. 13+1	+2 VALEUR DE MOD. MAÎTRISE +4	CHA. 9	-1 VALEUR DE MOD. CAR. DE SORT VALEUR DE SAUV. -1

COMPÉTENCES

<input type="checkbox"/> ACROBATIE	DEX +4
<input type="checkbox"/> ARCANES	INT +0
<input checked="" type="checkbox"/> ATHLÉTISME	FOR +6
<input type="checkbox"/> DISCRÉTION	DEX +2
<input type="checkbox"/> DRESSAGE	SAG +1
<input type="checkbox"/> ESCAMOTAGE	DEX +2
<input type="checkbox"/> HISTOIRE	INT +0
<input type="checkbox"/> INTIMIDATION	CHA +3
<input type="checkbox"/> INVESTIGATION	INT +0
<input type="checkbox"/> MÉDECINE	SAG +1
<input type="checkbox"/> NATURE	INT +0
<input type="checkbox"/> PERCEPTION	SAG +1
<input type="checkbox"/> PERSPICACITÉ	CHA +1
<input type="checkbox"/> PERSUASION	INT +0
<input type="checkbox"/> RELIGION	CHA -1
<input type="checkbox"/> REPRÉSENTATION	CHA -1
<input type="checkbox"/> SUPERCHERIE	CHA -1
<input type="checkbox"/> SURVIE	SAG +3

VALEURS DÉRIVÉES

EN FONCTION DU NIVEAU	MAÎTRISE	+2	DONNE L'AVANTAGE	INSPIRATION	+2	10 + BONUS PERCEPTION	PERCEPTION PASS.
MOD. DEX	DEX +6	SAG +1	RACE	+2	+2	8 + MAÎT. + MOD. DE SORT	+2
MOD. DEX	DEX +2	SAG +1	SPÉCIAL	+2	+2	DD JET DE SAUV.	+2

POINTS DE VIE

PV	RESTANTS 28 DV + MOD. CON
	TEMPORAIRES

DÉS DE VIE

3d10	RESTANT
MAX	RESTANT
MAX	RESTANT

CLASSE D'ARMURE

<input type="checkbox"/> DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE DISCRÉTION	<input type="checkbox"/> BOUCLIER EN MAIN
CA TOTALE	CLASSE D'ARMURE
CLASSE D'ARMURE	16
CA TOTALE - CA BOUCLIER	16
CA SANS BOUCLIER	16
CA AU REPOS	12

ARMES & ATTAQUES

NOMBRE D'ATTAKES NIVEAU & CLASSE 1

MAINS NUES	1,5 M	ID20 + MOD. FOR	I + MOD. FOR	<input type="checkbox"/> CONTONDANT <input type="checkbox"/> PERFORANT <input type="checkbox"/> TRANCANT	SPÉCIAL
Pique	MUNITIONS	PORTEE 3m	ATTAQUE +6	DÉGÂTS 1d10+4	<input type="checkbox"/> ACIDE <input type="checkbox"/> CONTONDANT <input type="checkbox"/> FEU <input type="checkbox"/> FORCE <input type="checkbox"/> Foudre
Epée à 2 mains	MUNITIONS	PORTEE 1,5m	ATTAQUE +6	DÉGÂTS 2d6+4	<input type="checkbox"/> ACIDE <input type="checkbox"/> CONTONDANT <input type="checkbox"/> FEU <input type="checkbox"/> FORCE <input type="checkbox"/> Foudre
Hachette	MUNITIONS 2	PORTEE 6m/18m	ATTAQUE +6	DÉGÂTS 1d6+4	<input type="checkbox"/> ACIDE <input type="checkbox"/> CONTONDANT <input type="checkbox"/> FEU <input type="checkbox"/> FORCE <input type="checkbox"/> Foudre

RÉSISTANCES

DEMI-DÉGÂTS

ARRONDI À L'INFÉRIEUR

<input type="checkbox"/> ACIDE	<input type="checkbox"/> PERFORANT
<input type="checkbox"/> CONTONDANT	<input type="checkbox"/> POISON
<input type="checkbox"/> FEU	<input type="checkbox"/> PSYCHIQUE
<input type="checkbox"/> FORCE	<input type="checkbox"/> RADIANT
<input type="checkbox"/> Foudre	<input type="checkbox"/> TONNERRE
<input type="checkbox"/> FROID	<input type="checkbox"/> TRANCANT
<input type="checkbox"/> NÉCROTIQUE	

SAUV. DE MORT

RUSSIES	RATÉES
0	0

ACTIONS, ACTIONS BONUS & RÉACTIONS

ACTIONS UNE SEULE PLUS UNE ACTION DE DÉPLACEMENT
ATTAQUER / JETER UN SORT / AIDER
SE TENIR PRÊT / SE PRÉCIPITER / SE DÉSENGAGER / ESQUIVER
SE CACHER / CHERCHER / UTILISER UN OBJET
RÉSISTER OU FAIRE UNE EMPOIGNADE / BOUSCULER
MANOEUVRES * (voir aptitudes) :
- Attaque menaçante
- Balayage
- Croc-en-jambe
Action supplémentaire (voir aptitudes) :
- FOUGUE (1x / repos court)

ACTIONS BONUS

UNE SEULE PAR TOUR

COMBAT À DEUX ARMES (ARME LÉGÈRE)

Second Souffle (voir aptitudes) :

- 1d10+3 PV - 1x / repos court

RÉACTIONS

UNE SEULE PAR ROUND

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

RÉACTION

SPÉCIAL

DÉS DE SUPÉRIORITÉ

4d8 RESTANT

A utiliser pour les manœuvres

FATIGUE

NIVEAUX

1	DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE CARACTÉRIQUE
2	VITESSE RÉDUITE DE MOITIÉ
3	DÉSAVANTAGE LORS DES ATTAKUES ET DES SAUVEGARDES
4	MAXIMUM DE POINTS DE VIE RÉDUIT DE MOITIÉ
5	VITESSE RÉDUITE À 0
6	DÉCÈS

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Calme, froide, franche et peu bavarde sauf quand vient l'heure du combat ou lorsque je peint.

IDEAL
LE LIEN
DÉFAUT

Le chaos de la bataille est une source primale d'énergie, d'inspiration et de changement.

Ma seule obligation est pour mon compagnon d'armes. Il est mon unique famille (Kaelen)

Un ennemi en particulier me laisse tremblant de peur, et je crains de l'affronter de nouveau. (Murk)

PASSÉ DU PERSONNAGE

Saloua étant peu bavarde, on ne connaît pas grand-chose de son passé. On sait surtout ce que Kaelen nous a dit :

Saloua et Kaelen se sont rencontrés en faisant leurs classes. Avec une certaine 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.

Elle devint piquier mais beaucoup de ses camarades d'armes lui en faisait baver parce qu'elle n'était qu'à moitié humaine. Ses supérieurs, pour certains, participaient joyeusement à cela.

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

Originale, elle l'est aussi par son art, la peinture. Elle manie aussi bien l'épée que le pinceau et sa couleur préférée n'est autre que le rouge... On se demande pourquoi !

On sait aussi qu'elle avait un frère, Nosh, qui faisait partie de la troupe itinérante de ses nouveaux compagnons mais qui a malheureusement péri dans un incendie. C'est Falak, qui eut la dououreuse tâche de l'annoncer à Saloua.

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

Ajoute 50po à ta bourse.

ÉQUIPEMENT

Pierre à affuté	Sac à dos
Couverture	Gamelle
Habits courant	Boite d'allume feu
Dès	Gourde d'eau
Matériel de peintre	Corde (15m)
Sac de couchage	

CONSOMMABLES

Rations	MABLE	10
Torches		10

AUTRES INFORMATIONS

SIGNES PARTICULIERS

Cheveux rouge.
Cicatrice sur la joue quelle doit à son pire ennemi, un demi-orque du nom de Murk. Elle cache la plupart du temps cette cicatrice avec ses cheveux.

LANGUES MAÎTRISÉES

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

Jeu de dés	<input type="checkbox"/> EXPERTISE
Chariot	<input type="checkbox"/> EXPERTISE
Outils de peinture	<input type="checkbox"/> EXPERTISE
	<input type="checkbox"/> EXPERTISE

ARMES & 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

AUTRE

ARMURES & PROTECTIONS

Cotte de maille	16

OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE	MAX	REST.

RICHESSES		NIVEAU DE VIE		
CUIVRE	ARGENT	ELECTRUM	OR	PLATINE

**// MANOEUVRES * //**

Dés de supériorité : Vous avez quatre dés de supériorité, qui sont des d8. Un dé de supériorité est dépensé quand vous l'utilisez. Vous regagnez tous vos dés de supériorité dépensés lorsque vous terminez un repos court ou long

Jet De Sauvegarde (JDS) : Certaines de vos manœuvres requièrent de votre cible un jet de sauvegarde pour résister à ses effets. Le DD de ce jet de sauvegarde est de 14 (8 + bonus de maîtrise + mod. FOR ou DEX)

- **ATTAQUE MENAÇANTE** : Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter d'effrayer la cible. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts, et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse (DD14). En cas d'échec, la cible est effrayée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- **BALAYAGE** : Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme au corps à corps, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de frapper une autre créature avec la même attaque. Choisissez une autre créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de la cible originale et à votre portée. Si votre jet d'attaque contre votre première cible permet également de toucher la seconde, vous infligez à cette dernière les dégâts de votre dé de supériorité. Les dégâts seront du même type sur ceux de la première attaque.

- **CROC-EN-JAMBES** : Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez utiliser un dé de supériorité pour tenter de mettre votre cible à terre. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts, et si la cible est de taille G ou plus petite elle devra faire un jet de sauvegarde de Force (DD14). En cas d'échec, votre cible tombe à terre.

FOUGUE : A votre tour, vous pouvez réaliser une action supplémentaire en plus de votre action normale et de votre éventuelle action bonus. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

FRÈRES D'ARMES : Vous avez une longue pratique des codes et du vocabulaire soldatesque, et vous savez intuitivement à qui vous adresser et de quelle manière au sein d'une unité militaire. Vous avez aussi une connaissance approfondie des rivalités seigneuriales dans votre région d'origine, et savez parfaitement reconnaître d'éventuels soldats « amis », auprès de qui vous pouvez solliciter de l'aide en cas de nécessités

ARME A 2 MAINS : Lorsque vous obtenez 1 ou 2 à un dé de dégâts lors d'une attaque que vous effectuez avec une arme de corps à corps que vous tenez avec vos deux mains, vous pouvez relancer le dé et obligatoirement prendre le nouveau résultat, même si celui-ci est un 1 ou un 2. L'arme doit avoir la propriété à deux mains ou polyvalente pour octroyer cet avantage.

SECOND SOUFFLE : Vous possédez une réserve d'endurance limitée dans laquelle vous pouvez puiser pour vous protéger contre les dégâts. À votre tour vous pouvez utiliser une action bonus pour regagner un nombre de PV égal à $1d10 + \text{votre niveau de guerrier}$. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

VISION DANS LE NOIR : Grâce à votre sang orc, vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible éclairage. Vous pouvez voir à 18m dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discerner pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

ENDURANCE IMPLACABLE : Lorsque vous tombez à 0 PV, mais que vous n'êtes pas tué sur le coup, vous pouvez passer à 1 PV à la place. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser cette capacité de nouveau.

ATTAQUE SAUVAGE : Lorsque vous réalisez un coup critique lors d'une attaque au corps à corps avec une arme, vous pouvez lancer l'un des dés de dégâts de l'arme une deuxième fois et l'ajouter aux dégâts supplémentaires du coup critique.

