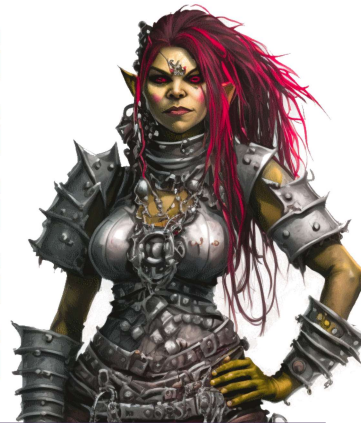


NOM	Saloua	NIVEAU	3	PX	
RACE	Demi-Orc	HISTORIQUE	Militaire		
CLASSE	Guerrière	ARCHÉTYPE	Maitre de guerre		
ALIGNEMENT		FOI			
29ans	1m78	89kg	Rouge/Noir	RougeX	PILOSITÉ



CARACTÉRISTIQUES

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

COMPÉTENCES

<input type="checkbox"/> ACROBATIE	DEX	+4
<input type="checkbox"/> ARCANES	INT	+0
<input 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	SAG	+1
<input type="checkbox"/> PERSUASION	CHA	-1
<input type="checkbox"/> RELIGION	INT	+0
<input type="checkbox"/> REPRÉSENTATION	CHA	-1
<input type="checkbox"/> SUPERCHERIE	CHA	-1
<input type="checkbox"/> SURVIE	SAG	+3

VALEURS DÉRIVÉES

EN FONCTION DU NIVEAU	DONNE L'AVANTAGE	10 + BONUS PERCEPTION
MAÎTRISE +2	INSPIRATION	PERCEPTION PASS.
MOD. DEX	RACE	8 + MAÎT. + MOD. DE SORT
INITIATIVE +2	VITESSE 9m	DD JET DE SAUV.
SPECIAL	LONGUEUR	HAUTEUR
PORTÉ	SOULÈVÉ	

POINTS DE VIE

PV	RESTANTS	DÉS DE VIE
28	TEMPORAIRES	3d10
DV + MOD. CON		MAX
		MAX
		CLASSE & NIVEAU

CLASSE D'ARMURE

DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE DISCRÉTION	BOULIER EN MAIN	
CA TOTALE	CA TOTALE - CA BOULIER	10 + MOD. DEX + AUTRE
CLASSE D'ARMURE 16	CA SANS BOULIER 16	CA AU REPOS 12

ARMES & ATTAQUES

MAINS NUES	1,5 M	1D20 + MOD. FOR	1 + MOD. FOR	SPÉCIAL
Pique	MUNITIONS	PORTÉE 3m	ATTAQUE +6	DÉGÂTS 1d10+4
Epée à 2 mains	MUNITIONS	PORTÉE 1,5m	ATTAQUE +6	DÉGÂTS 2d6+4
Hachette	MUNITIONS 2	PORTÉE 6m/18m	ATTAQUE +6	DÉGÂTS 1d6+4

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"/> TRANCHANT
<input type="checkbox"/> NÉCROTIQUE	

SAUV. DE MORT

RÉUSSIES	RATÉES
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ACTIONS, ACTIONS BONUS & RÉACTIONS

ACTIONS	ACTIONS BONUS
UNE SEULE PLUS UNE ACTION DE DÉPLACEMENT	UNE SEULE PAR TOUR
ATTAQUER / JETER UN SORT / AIDER	COMBAT À DEUX ARMES (ARME LÉGÈRE)
SE TENIR PRÊT / SE PRÉCIPITER / SE DÉSENGAGER / ESQUIVER	Second Souffle (voir aptitudes) :
SE CACHER / CHERCHER / UTILISER UN OBJET	- 1d10+3 PV - 1x / repos court
RÉSISTER OU FAIRE UNE EMPOIGNADE / BOUSCULER	
MANOEUVRES *(voir aptitudes) :	
- Attaque menaçante	
- Balayage	
- Croc-en-jambe	
Action supplémentaire (voir aptitudes) :	
- FOUGUE (1x / repos court)	

SPÉCIAL

DÉS DE SUPÉRIORITÉ
4d8
RESTANT
A utiliser pour les manoeuvres

FATIGUE

NIVEAUX
1 DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE CARACTÉRISQUE
2 VITESSE RÉDUITE DE MOITIÉ
3 DÉSAVANTAGE LORS DES ATTAQUES 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.

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 douloureuse 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 affûté	Sac à dos
Couverture	Gamelle
Habits courant	Boîte d'allume feu
Dès	Gourde d'eau
Matériel de peintre	Corde (15m)
Sac de couchage	



CONSOMMABLES

Rations	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 checked="" type="checkbox"/> PARLÉ	<input checked="" type="checkbox"/> ÉCRIT
Orc	<input checked="" type="checkbox"/> PARLÉ	<input checked="" type="checkbox"/> ÉCRIT
	<input type="checkbox"/> PARLÉ	<input type="checkbox"/> ÉCRIT
	<input type="checkbox"/> PARLÉ	<input type="checkbox"/> ÉCRIT



OUTILS MAÎTRISÉS

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



ARMES & ARMURES MAÎTRISÉES

<input checked="" type="checkbox"/> ARMURES LÉGÈRES	<input checked="" type="checkbox"/> ARMURES INTERMÉDIAIRES
<input checked="" type="checkbox"/> ARMURES LOURDES	<input checked="" type="checkbox"/> BOUCLIERS
<input checked="" type="checkbox"/> ARMES COURANTES	<input checked="" 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-JAMBE : 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 + 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 discernez 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.

