

Chevalier humain

La race humaine est certainement la plus répandue, la plus nombreuse, mais également la plus variée en termes de traits physiques mais aussi en termes de cultures. Dotée d'une espérance de vie plus courte que celles des autres races, l'humanité compense cette inconvénient par sa rapidité d'adaptation et sa versatilité. Un humain atteint l'âge adulte vers ses 20 ans et peut vivre jusqu'à vers ses 90 ans.

Le chevalier est un guerrier lourdement équipé, puisqu'il privilégie le port d'une armure lourde, d'un grand bouclier et d'une arme à une main. Son honneur chevaleresque le pousse à attirer ses ennemis afin de les combattre au contact, dans le but de protéger ses alliés.

Nom du personnage _____

**Points
de vie**

**Nombre de
récupérations**

/ 31

Valeur de
blessure 15

/ 12

Valeur de
récupération 7

Caractéristique

Force +3

Constitution +3

Dextérité +0

Intelligence +0

Sagesse +0

Charisme +2

Compétences

Athlétisme +6

Endurance +6

Persuasion +7

Secourisme +5

Défenses

Classe d'Armure 20

Vigueur 16

Réflexes 11

Volonté 13

Initiative +0

Vitesse de déplacement 6

Points d'action 1

Catégorie de taille moyenne

Attaques basiques

Epée à une main (à volonté - arme) :
+8 **contre** Classe d'Armure ; 1d8 + 3 dégâts.

Arc long (à volonté - arme) :
portée 20/40 ; +4 **contre** Classe d'Armure ; 1d10 dégâts.

Alignement loyal bon

Langues commun, elfique

Equipement

armure lourde (CA 18), grand bouclier (CA et Réflexes +2), épée à une main (1d8), arc long (1d10), 30 flèches, matériel d'aventurier (2 bâtons éclairants, 15 mètres de corde en chanvre, outre, 10 jours de rations de survie, sac à dos, sac de couchage, sacoche de ceinture, silex et amorce), 29 pièces d'or.

Aptitudes

Bonus de défense humain : Vous obtenez un bonus de +1 en Réflexes, en Vigueur et en Volonté (*déjà pris en compte*).

Compétence supplémentaire : Lors de la création de votre personnage, vous obtenez une compétence supplémentaire (*déjà pris en compte*).

Talent supplémentaire : Lors de la création de votre personnage, vous obtenez un talent supplémentaire (*déjà pris en compte*).

Talent martial : Vous gagnez un bonus de +1 à vos jets d'attaque avec une arme (*déjà pris en compte*).

Pouvoirs à volonté

Aura défensive *utilitaire de guerrier*

Mots-clés : aura

Temps d'exécution : action rapide

Portée : personnelle

Effet : Vous générez une aura de rayon d'1 case autour de vous, et qui dure jusqu'à ce que vous y mettez fin ou jusqu'à ce que vous soyez inconscient. Si un ennemi situé dans cette aura attaque un allié qui s'y trouve ou vous même, il subit un malus de -2 à ses jets d'attaque. Un ennemi sous l'effet d'une provocation ne subit pas les effets de cette aura.

Garde protecteur

utilitaire de guerrier

Mots-clés : martial

Déclencheur : Un ennemi sous l'effet de votre Aura défensive attaque un de vos alliés qui n'est pas situé dans cette aura.

Temps d'exécution : réaction

Portée : personnelle

Effet : Vous effectuez contre lui une attaque basique de mêlée et si elle échoue, vous infligez malgré tout 3 dégâts.

Assaut étendu

utilitaire de guerrier

Mots-clés : martial, posture

Temps d'exécution : action rapide

Portée : personnelle

Effet : Lorsque vous effectuez une attaque basique de mêlée avec une arme de mêlée et que vous touchez votre cible, un autre ennemi au contact de celle-ci subit 3 dégâts.

Assaut précis

utilitaire de guerrier

Mots-clés : martial, posture

Temps d'exécution : action rapide

Portée : personnelle

Effet : Vous gagnez un bonus de +1 à vos jets d'attaque basique de mêlée avec une arme de mêlée.

Pouvoirs de rencontre

Effort humain

utilitaire racial humain

Déclencheur : Vous échouez votre jet d'attaque ou votre jet de sauvegarde.

Temps d'exécution : action libre

Portée : personnel

Effet : Vous gagnez un bonus de +4 à ce jet.

Coup puissant

attaque de guerrier

Mots-clés : arme (arme de mêlée), martial

Déclencheur : Vous effectuez une attaque basique de mêlée avec une arme de mêlée contre un ennemi que vous avez touché.

Temps d'exécution : action gratuite

Portée : personnelle

Cible : L'ennemi que vous avez touché.

Effet : Vous infligez +1d8 dégâts.

Dons

Agilité en armure : Vous ignorez le malus à la vitesse du au port d'une armure lourde (*déjà pris en compte*).

Bouclier en finesse : Vous ignorez le malus aux jets de de compétences basées sur la Force, la Constitution et la Dextérité dû au port d'un bouclier (*déjà pris en compte*).

Expert en épée à une main, en épée à deux mains ou en épée bâtarde : Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque lorsque vous maniez une épée à une main, une épée à deux mains ou une épée bâtarde (*déjà pris en compte*). De plus, vous gagnez un bonus de +2 en Classe d'Armure, Vigueur, Réflexes et Volonté contre les attaques d'opportunités lorsque vous maniez une épée à une main, une épée à deux mains ou une épée bâtarde.

Role-Playing Game