

# Pourfendeur drakéide

Les drakéides sont des humanoïdes draconiques avec des traits propres aux dragons, si ce n'est l'absence de queue et d'ailes. Leur peau est écailleuse comme ces derniers, bien qu'elle soit moins robuste. Au niveau de leurs mains et de leurs pieds, on y compte trois doigts et un pouce, et ceux-ci se terminent par des griffes. Quand à leur croissance, celle-ci est très rapide, puisqu'un drakéide atteint dès ses 3 ans la taille d'un enfant humain de 10 ans. Il atteint ainsi l'âge adulte vers ses 15 ans et peut vivre jusqu'à ses 90 ans.

Le pourfendeur est un guerrier qui s'est concentré sur le maniement des armes à deux mains. Equipé avec ce type d'arme, il est un combattant redoutable qui achève ses ennemis et de ce fait, il finit rapidement la bataille en cours.

Nom du personnage \_\_\_\_\_

Points  
de vie

Nombre de  
récupérations

/ 26

Valeur de  
blessure 13

/ 9

Valeur de  
récupération 6

## Caractéristique

Force +5  
Constitution +0  
Dextérité +2  
Intelligence +0  
Sagesse -1  
Charisme +1

## Compétences

Athlétisme +10  
Endurance +7  
Histoire +2  
Intimidation +9

## Défenses

Classe d'Armure 17  
Vigueur 17  
Réflexes 12  
Volonté 11

Initiative +2  
Vitesse de déplacement 6

Points d'action 1

Catégorie de taille moyenne

## Attaques basiques

Épée à deux mains (à volonté - arme) :  
+10 **contre** Classe d'Armure ; 1d12 + 7 dégâts.

Arbalète lourde (à volonté - arme) :  
portée 25/30 ; +7 **contre** Classe d'Armure ; 1d12 + 4  
dégâts.

Alignement bon

Langues commun, draconique

## Équipement

armure moyenne (CA 15 + mod. Dex. ou Int.), épée à deux mains (1d12), arbalète lourde (1d12), 20 carreaux, 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), 39 pièces d'or.

## Aptitudes

**Bonus de compétences :** +2 en Histoire, +2 en Intimidation (*déjà pris en compte*).

**Fureur draconique :** Lorsque vous êtes blessé, vous gagnez un bonus de +1 à vos jets d'attaque.

**Héritage draconique :** Vous ajoutez votre modificateur de Constitution à la valeur de votre récupération (*déjà pris en compte*).

**Pourfendeur initié :** Vous gagnez un bonus au dégâts égal à 2 aux attaques avec une arme (*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

### Fureur au combat *utilitaire de guerrier*

**Mots-clés :** martial, posture

**Temps d'exécution :** action rapide

**Portée :** personnelle

**Effet :** Vous gagnez un bonus de +2 aux dégâts lorsque vous effectuez une attaque basique de mêlée avec une arme de mêlée.

## Fureur indomptable

*utilitaire de guerrier*

**Mots-clés :** martial, posture

**Temps d'exécution :** action rapide

**Portée :** personnelle

**Effet :** Vous subissez un malus de -2 au jet d'attaque mais également un bonus de +4 aux dégâts lorsque vous effectuez une attaque basique de mêlée avec une arme de mêlée.

## Pouvoirs de rencontre

### Souffle draconique

*attaque raciale drakéide*

**Mots-clés :** feu

**Temps d'exécution :** action rapide

**Portée :** proximité décharge 3

**Cible :** toutes créatures présentes dans la décharge

**Attaque :** +7 **contre** Réflexes

**Réussite :** 1d6 + 5 dégâts de feu.

## 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 +1d12 dégâts.

### Don

**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.