

# CHRONIQUES OUBLIÉES



## Personnage

Beileag Chanteguerre

### Profil

Barbare

### Niveau

1

### Race

Satyre

### Sexe

F

### Âge

28

### Taille

1m72

### Poids

68kg

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	16	+3	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	12	+1	+1*
<b>CON</b> CONSTITUTION	13	+1	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	8	-1	
<b>SAG</b> SAGESSE	12	+1	+1*
<b>CHA</b> CHARISME	15	+2	x2*

COMBAT	Total
<b>ATAQUE AU CONTACT</b>	+3 +1/ +4
<b>ATAQUE À DISTANCE</b>	+1 +1/ +2
<b>ATAQUE MAGIQUE</b>	+2 +1/ +3
<b>INITIATIVE</b>	12 +1 13

VITALITÉ	Total
<b>DV</b> DÉ DE VIE	d12
<b>PV</b> POINTS DE VIE	13
POINTS DE VIE RESTANTS :	
DM TEMPORAIRES :	

DÉFENSE	Total
<b>DEF</b> DÉFENSE	10+ +2 RE BO+1 ER +1 DIVERS 14

**CAPACITÉ RACIALE**  
Charmeur exceptionnel – Le satyre commence en possession d'un instrument de musique. Lorsqu'il effectue un test de CHA (intimider, calmer, distraire...) ou d'attaque magique en utilisant son instrument, il lance deux dés et garde le meilleur résultat.  
Lumière des étoiles - pour un Satyre, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.  
LANGUES CONNUES Commun, Sylvestre

ARME	ATTAQUE	DM	SPÉCIAL
Épée bâtarde	1d20+ 4	1d8 à 1 main +3	1d12 à 2 main +3
Javelot	1d20+ 2	1d6	x2, portée 20 m
	1d20+		

## CAPACITÉS DU PERSONNAGE

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
<b>R</b>	Voie du pourfendeur	Voie du primitif	Voie raciale : Satyre
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> Réflexes félin - Le Barbare obtient un bonus de +1 par Rang dans cette voie à son score d'Initiative et à tous les tests de DEX destinés à esquiver.	<input type="checkbox"/> Proche de la nature - Le Barbare obtient un bonus de +1 par Rang dans la voie aux tests de survie, de discrétion ou d'observation en milieu naturel.	<input type="checkbox"/> Le satyre gagne +5 à tous ces tests d'esquive et de courses. Récupère la totalité de ses PR s'il a effectué un long repos dans un environnement naturel.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> Charge (L) - Le Barbare se déplace en ligne droite d'au moins 5 mètres (20 mètres au maximum) et effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 DM.	<input type="checkbox"/> Armure de vent - Le Barbare obtient un bonus en DEF égal à son Rang dans la voie lorsqu'il ne porte aucune armure.	<input type="checkbox"/> Rang 1 de n'importe quelle voie du Barde ou du Druide sans pénalité. Au Rang 4, peut choisir une capacité supplémentaire de Rang 1 ou de Rang 2 dans la même voie.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> Enchaînement - Chaque fois que le Barbare réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque de contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire au contact.	<input type="checkbox"/> Vigilance - +5 à tous les tests pour détecter les pièges ou les embuscades. Il devient immunisé aux Attaques sournoises, Embuscade ou capacité similaire.	<input type="checkbox"/> Si après une action de mouvement se retrouve au contact d'un adversaire, peut faire une attaque gratuite de [1d6 plus Mod. de FOR] DM.

+3 aux tests pour déplacer ou pousser des objets.

Équipement	Objets de valeur
Armure de cuir (DEF +2)	Bourse : 5 PA
Petit bouclier (DEF +1)	Cor de bataille (instr. de musique)