

CHRONIQUES OUBLIÉES



Personnage

Bochanan Boisardents

Profil

Barde

Niveau

1

Race

Satyre

Sexe

M

Âge

24

Taille

1m80

Poids

74kg

CARAC.

Valeur

Mod.

FOR FORCE	10	0	
DEX DEXTERITÉ	15	+2	+5*
CON CONSTITUTION	11	0	+5*
INT INTELLIGENCE	14	+2	
SAG SAGESSE	10	0	
CHA CHARISME	17	+3	

COMBAT

ATTATQUE AU CONTACT	FOR	+1	+1
ATTATQUE À DISTANCE	+2	+1	+3
ATTATQUE MAGIQUE	+3	+1	+4
INITIATIVE	15		

Total

VITALITÉ

DV DÉ DE VIE	d6
PV POINTS DE VIE	6
POINTS DE VIE RESTANTS :	
DM TEMPORAIRES :	

DÉFENSE

DEF DÉFENSE	10+	A 3URE	BOULCIER	+2	DIVERS	Total 15
-----------------------	-----	--------	----------	----	--------	--------------------

ARME

ATTAQUE

DM

SPÉCIAL

Rapière	1d20+ 2	1d6 + 0	Crit. 19-20
Arbalète légère	1d20+ 2	2d4	Portée 30 m
	1d20+		

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, elfe, draconique

CAPACITÉS DU PERSONNAGE

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
R	Voie du musicien	Voie de l'escrime	Voie raciale - Satyre
1	<input type="checkbox"/> Chant des héros (L) - Le barde chante et inspire ses compagnons : tous les alliés à portée de voix obtiennent un bonus de +1 à tous leurs tests pendant [5+ Mod. de CHA] tours.	<input type="checkbox"/> Précision - Le Barde peut utiliser son score d'attaque à distance pour combattre au contact lorsqu'il emploie une arme à une main légère.	<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.
2	<input type="checkbox"/> Attaque Sonore (L)* - Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM à toutes les cibles lui faisant face sur une portée de 10 m.	<input type="checkbox"/> Intelligence du combat - Le Barde ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.	<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.
3	<input type="checkbox"/> Zone de silence (L)* - Crée une zone de silence fixe de 5m de diamètre, jusqu'à une portée de 30m, pendant [1d6+Mod. de CHA] tours. Tous les sons émis dans cette sphère sont annulés. Inflige un malus de -2 à tous les tests d'attaque magique.	<input type="checkbox"/> Feinte (L) - Test d'attaque normal à ce tour (aucun DM). Au tour suivant +5 en attaque +2d6 aux DM contre le même adversaire.	<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

Armure de cuir renforcé (DEF +3)

Objets de valeur

Bourse : 25 PA

Cithare (instr. de musique)

Matériel d'écriture