

Belda la Brave

Classe : **Guerrière**

Race : **Humaine**

Force	17
Dextérité	12
Constitution	13
Intelligence	10
Sagesse	8
Charisme	11
Déplacement	9 (12)

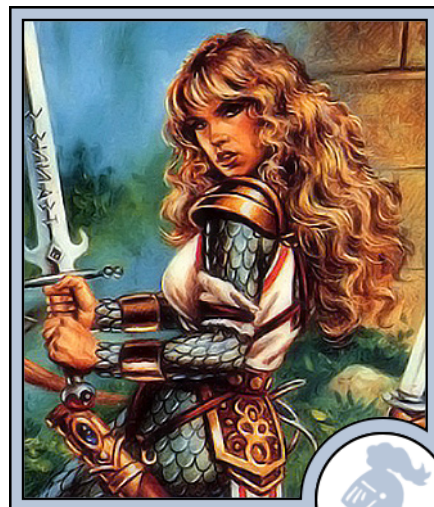
Sauvegarde	<i>1er niveau</i>	<i>2ème niveau</i>	<i>3ème niveau</i>
	17	17	16

TAC0	<i>1er niveau</i>	<i>2ème niveau</i>	<i>3ème niveau</i>
	20	19	18
(mêlée)	19	18	17

Dégâts 1d10+1
(épée à deux mains)
(+1 bonus Force)

CA 5
(cotte de mailles)

Points de vie 10



Équipement de départ

Cotte de mailles
Épée à deux mains
Grappin et 15 m de corde
2 potions de soins



Règles générales du Guerrier

Un round = 6 secondes.

En un round vous pouvez ...

- Vous déplacer de 9 mètres.
- Faire une attaque.
- Vous déplacer de 4,5 m et attaquer.
- Tenter une action inhabituelle.

Comment attaquer

- Lancez un dé à 20 faces.
- Soustrayez le résultat du dé de votre TAC0.
- Si ce nombre est inférieur ou égal à la Classe d'armure du monstre, vous le touchez.

Si l'attaque touche ...

- Lancez le dé de dégâts.
- Soustrayez le résultat du nombre de points de vie du monstre.
- Un monstre meurt lorsque ses points de vie atteignent 0 (zéro).

Faire un jet de sauvegarde

- Lancez un dé à 20 faces.
- Si le résultat du dé est supérieur ou égal à votre score, votre jet de sauvegarde est réussi.
- Regardez la description du sort pour voir ce qu'il se passe si vous échouez.

Points d'expérience

Votre personnage gagne des points d'expérience en vainquant les monstres et en faisant des choses intelligentes. Lorsqu'il a acquis assez d'expérience, il gagne un niveau. Chaque niveau rend votre personnage plus fort.

Points d'expérience	Niveau de personnage
Moins de 2 000	1
Jusqu'à 4 000	2
Jusqu'à 8 000	3

À chaque niveau ...

- Ajoutez 1d10 à vos points de vie.
- Votre TAC0 s'améliore.