La Forteresse des Heures
-Fiche de personnage-

Points de vie : 31/31
Endurance : 6/6

Nom : Godefroid de la Bouillabaise
Classe (Archétype(s)) : Guerrier
Attributs :

Force	Dextérité	Robustesse	Intuition	Instinct
3	3	3	0	0

Mitigations :

Tran	Perf	Cont	Feu	Glace	Tonn	Arc	Psyc	Sacr	Necr
4	2	3	0	0	0	0	0	0	0

Compétences :
- Menace (La première attaque avec une arme du Guerrier qui inflige au moins 1 point de dégât à chaque round *Provoque* sa cible jusqu'au début du prochain round. Le Guerrier peut décider d'ignorer cet effet (à annoncer lorsqu'il attaque).)
- Maîtrise de bouclier (Les boucliers octroient +1 RD (Physiques) supplémentaire.)
- Enchaînement Après avoir tué une créature avec une attaque de mêlée, l'aventurier attaque immédiatement une autre créature (aléatoirement) en utilisant la même arme.

Techniques Martiales :
- Protéger (0 Endurance, Action bonus, rapide) : Le Guerrier s'interpose pour protéger l'allié ciblé. L'allié ciblé gagne un bonus de +3 RD (Toutes) contre la prochaine attaque subie lors de ce round mais le Guerrier perd tout effet octroyé par son bouclier jusqu'au début du prochain round. Requiert un bouclier équipé.

- Provocation (1 Endurance, action bonus, rapide) : L'aventurier *provoque* la créature ciblée jusqu'au début du prochain round.

- Coup de boule (2 Endurance) : L'aventurier assène un formidable coup de boule à la créature ciblée, lui infligeant des dégâts contondants équivalents à son score de Force et l'*étourdissant* jusqu'au début du prochain round. Cet effet n'est pas une attaque.

- Récupération (1 Endurance, action bonus) : L'aventurier dissipe un effet de *saignement,* ou de *poison* qui l'affecte (au choix du lanceur) et régénère immédiatement 2 point de vie.

Equipements :
-Main droite : Targe (+1 RD (Tranchant, perforant))
-Main gauche : Epée courte (1-6 (1D6) - Tranchant)
-Torse : Plastron +2 (RD (Contondant, tranchant))

Inventaires :
- Potion de soin mineur (x1) Soigne l'utilisateur pour 4-8 (2D3+2) points de vie.
- Potion de protection contre l'Intangible (x1) Prévient les prochains 10 points de dégâts élémentaires, spirituels ou divins subis par l'utilisateur jusqu'à la fin de la rencontre.
- Torche : Attaque la cible hostile en mêlée, lui infligeant (1-4 (1D4) + Force) Contondant ainsi que 1-3 (1D3) Feu puis prévient le prochain gain d'attrition.