

Benoit, finalisation de ton demi-orc barbare :

Si tu veux jeter un œil sur ta feuille elle est en fin de ce pdf .
!! La taille et le Poids sont faux !!

Merci de me donner les réponses demandées ci-dessous par un Message Privé sur le Forum.
Au boulot maintenant :

Fais un tirage de 5 D12 et donnes moi le résultat
Fais un tirage de 2 D6 et donnes moi le résultat

Quelles sont les **deux autres armes que tu souhaites avoir sur ta feuille** (s'il y en a !) en plus du
« Briseur de Pierre » ? - **Toutes les armes du D&D 3.5 (sauf exotiques) sont accessibles.**

Sur tes **9000 po** je vois que tu as sélectionné en équipement :

- a) Armure de peau de Rhinocéros + 2 (**5165 po**)
- b) Briseur de Pierre (**40 po**)

Il te reste donc 3795 po. Peux tu m'indiquer en retour si tu investis quelque chose dans un objet magique procurant de la CA dans la liste qui suit :

Anneau de Protection +1	(2000 po)
Amulette d'Armure naturelle +1	(2000 po)

Bien sûr tu peux plutôt mettre un +1 sur ton Briseur (2320 po) ou acheter autre chose comme des autres armes ...

Merci d'avance.

PS: si en plus tu trouves un portrait à me proposer, ne te gênes pas....

Grishnokatrak

Demi-Orque

Barbare 5

Descriptif : Sexe M -- Taille : 147 Centimètres -- Poids: 68 Kg

COMPOSITION D'ARMURE

Armure de charge +2

AC18

de Contact11

au Dépourvu17

PV48

Points de Vie Courant

Mod Temp.

MAX4

Malus0

Echec20%

Le Malus aux Tests s'applique toujours aux compétences : Déplacement Silencieux - Discrétion - Acrobaties - Equilibre - Escalade - Escamotage - Evasion - Saut On double ce malus pour Natation. Si le personnage ne possède pas les dons de port d'Armure et Bouclier ad hoc alors ce Malus s'applique également à ses Jets d'attaque, aux jets de FOR ou DEX et aux jets de toutes les compétences associées.

Résiste à la MAGIE

... aux DEGATS

--

Résistances Temporaires :

NIVEAU5

Niv Négatif

XP10 001

Pts Expérience

FOR18

Force

Courant / Mod

DEX12

Dextérité

CON14

Constitution

INT7

Intelligence

SAG10

Sagesse

CHA6

Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

Mod Temp.

REFDEX+2

Réflexes

VIGCON+6

Vigueur

VOLSAG+1

Volonté

ENCHSAG+1

Enchantements

ILLUSAG+1

Illusions

POISCON+6

Poison

SORTSAG+1

Sortilèges

TERRSAG+1

Terreur

INITIATIVE

+1

Mouvement

9,0 m

Bonus LUTTE

+9

LANGUES PARLEES

Commun -- Orque --

COMPETENCES PRIORITAIRES

● Déplacement Silencieux (DEX) +1

● Discrétion (DEX) +1

● Détection (SAG) +0

● Fouille (SAG) -2

● Perception Auditive (SAG) +4

Connaissances Locales (INT)

Connaissances Mystères (INT)

Connaissances Nature (INT)

Connaissances Noblesse (INT)

Connaissances Plans (INT)

Connaissances Religions (INT)

Connaissances (INT)

COMPETENCES

Acrobaties (DEX)

Alchimie (INT)

● (INT) -2

● (INT) -2

● (INT) -2

● (INT) -2

● (INT) -2

● (INT) -2

Art de la Magie (INT)

● Bluff (CHA) -2

● Concentration (CON) +2

● Contrefaçon (INT) -2

● Crochetage (DEX)

● Décryptage (INT)

● Déguisement (CHA) -2

● Désamorçage Sabotage (INT)

● Diplomatie (CHA) -2

● Dressage (CHA)

● Empathie avec Animaux (CHA) -2

● Equilibre (DEX) +1

● Equitation (DEX) +1

● Escalade (FOR) +8

● Escamotage (DEX)

● Estimation (INT) -2

● Evasion (DEX) +1

● Intimidation (CHA) -2

● Langage Secret (SAG)

Langue

Lecture sur les Lèvres (INT)

● Maîtrise des Cordes (DEX) +1

● Natation (FOR) +8

● Premiers Secours (SAG) +0

(SAG)

(SAG)

(SAG)

● Psychologie (SAG) +0

● Renseignements (CHA) -2

● Représentation (CHA)

● Saut (FOR) +8

● Scrutation (INT)

● Sens de l'Orientation (SAG) +0

● Survie (SAG) +0

Utiliser Objets Magiques (CHA)

● Chant (CHA) -2

● Danse (DEX) +1

● Eloquence (CHA) -2

● Etiquette (INT)

● Compétences pouvant s'utiliser de façon innée

Toucher de l'Attaque

Dégâts Attaque

Effet critique de l'attaque

+9

Briseur de pierre

Magie

2d6+6

Magie

Crit. 20

Dégâts x3

Notes:

+5

Magie

Magie

Crit.

Notes:

+5

Magie

Magie

Crit.

Notes:

+5

Magie

Magie

Crit.

Notes:

Capacités Raciales :

Vision dans le noir Sang Orque

Capacités Classes:

illettrisme Sens des pièges : +1

Esquive instinctive (Supérieure) Rage (Berseker) : 2/jour

DONS:

Chasseur de gros gibier | Attaque en puissance | Enchaînement

Talents martiaux et Armes maîtrisées
Maniement des boucliers Maniement des armes courantes Maniement des armes de guerre Port des armures légères Port des armures intermédiaires
Dons Déjà Inclus dans les Scores
Maniement des boucliers Maniement des armes courantes Maniement des armes de guerre Port des armures légères Port des armures intermédiaires
DESCRIPTIFS CAPACITES & DONSDons (seuls compétences et dons aux effets non inclus sont décrits)
<p>Vision dans le noir</p> <p>Vision à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Tout sens des couleurs est perdu mais les perceptions n'en souffrent pas pour autant. Cette capacité permet d'agir normalement sans la moindre lumière. Les ténèbres de nature magique sont imperméables à la vision dans le noir.</p>
<p>Sang Orque</p> <p>Les possesseurs de ce trait sont considérés comme des orques à part entière pour tous les effets liés à la race. Ils sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les orques, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux orques.</p>
<p>Esquive instinctive</p> <p>Le bénéficiaire peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).</p>
<p>Rage</p> <p>Un barbare peut entrer dans une rage destructrice un certain nombre de fois par jour. Dans cet état, il devient incroyablement plus fort et plus résistant, mais son mépris du danger l'empêche de se défendre efficacement. Il gagne temporairement un bonus de +4 en Force, un bonus de +4 en Constitution ainsi qu'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, mais subit dans le même temps un malus de -2 à la CDEF. Cette augmentation de Constitution lui confère 2 points de résistance (PR) supplémentaires par niveau global, mais ces points de vie disparaissent immédiatement lorsque sa valeur de Constitution retombe à son niveau normal (ils ne disparaissent pas en premier, contrairement aux points de vie temporaires). Au cours de sa rage, un barbare est incapable d'utiliser les compétences associées à la Dextérité, l'Intelligence ou le Charisme (à l'exception d'Équilibre, Équitation, Évasion et Intimidation), la compétence Concentration ou les aptitudes exigeant un minimum de patience ou de concentration, ainsi que lancer des sorts ou activer des objets magiques à mot de l'Il peut se servir de tous ses dons. Une crise de rage dure 3 rounds + modificateur de Constitution (c'est la valeur augmentée de 4 points qui est prise en compte pour ce calcul). S'il le souhaite, le personnage peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le barbare perd les modificateurs de la rage et devient fatigué (malus de -2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre.</p>
<p>illettrisme</p> <p>Les bénéficiaires ne savent pas lire ni écrire. Ils peuvent dépenser 2 points de compétence pour apprendre d'un coup à lire et écrire toutes les langues qu'ils parlent.</p>
<p>Sens des pièges</p> <p>Le bénéficiaire acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.</p>
<p>Chasseur de gros gibier</p> <p>Le personnage est expérimenté dans la chasse des grandes créatures qui rôdent en Varisia. Il obtient un bonus de +1 aux jets de Toucher et de +2 aux jets de Dommages sur les créature de Grande Taille ou plus.</p>
<p>Attaque en puissance</p> <p>Pendant son tour de jeu et avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus à tous ses jets d'attaque au corps à corps et en tant que bonus à tous ses jets de dégâts au corps à corps. La valeur choisie ne peut dépasser son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs aux jets d'attaque et aux dégâts s'appliquent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.</p>
<p>Enchaînement</p> <p>Si le personnage inflige suffisamment de dégâts à son adversaire pour l'abattre (généralement en l'amenant à moins de 0 pv ou en le tuant), il peut porter immédiatement une attaque de corps à corps supplémentaire contre un autre ennemi de son choix à portée. Il ne peut pas faire un pas de placement avant de tenter cette nouvelle attaque. Une attaque d'enchaînement doit absolument être portée avec l'arme qui a porté le coup décisif, et bénéficie du même bonus à l'attaque. On ne peut faire appel à ce don qu'une seule fois par round.</p>