

Delvar Poingdacier

Classe : **Guerrier**

Race : **Nain**

Force 15
Dextérité 9
Constitution 16
Intelligence 11
Sagesse 13
Charisme 8

Déplacement 6 (9)

Sauvegarde	1er niveau	2ème niveau	3ème niveau
	13	13	12

TAC0	1er niveau	2ème niveau	3ème niveau
	20	19	18

Dégâts 1d8
(hache d'armes)

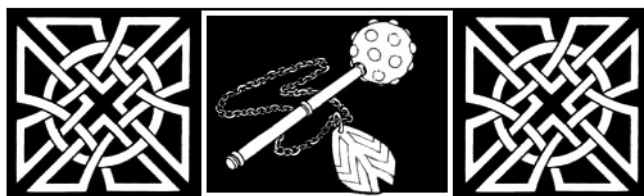
CA 4
(cotte de mailles & bouclier)

Points de vie 12
(+2 bonus Constitution)



Équipement de départ

Cotte de mailles
Bouclier
Hache d'armes
Potion de force



Règles générales du Nain

Un round = 6 secondes.

Les nains peuvent voir dans le noir, jusqu'à 18 mètres.

En un round vous pouvez ...

- Vous déplacer de 6 mètres.
- Faire une attaque.
- Vous déplacer de 3 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+2 à vos points de vie.
- Votre TAC0 s'améliore.