

# Sandro Banedas



## Aptitudes et traits

### Style de combat : protection

Quand une créature que vous pouvez voir attaque une cible autre que vous-même et qui se trouve à 1,50 mètre ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque. Vous devez pour cela porter un bouclier.

### Second souffle

À votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour regagner 1d10+9 PV. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

### Sursaut

À votre tour, vous pouvez réaliser une action supplémentaire en plus de votre action normale et de votre éventuelle action bonus. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

### Attaque supplémentaire

Vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez l'action Attaquer durant votre tour.

### Critique amélioré

Vos attaques avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

### Athlète remarquable

Vous pouvez ajouter +2 à tout jet de Force, de Dextérité ou de Constitution qui n'utilise pas déjà votre bonus de maîtrise. De plus, quand vous sautez en longueur, vous pouvez ajouter 1,50m à la distance parcourue.

### Indomptable

Une fois par jour, vous pouvez relancer un jet de sauvegarde que vous avez raté. Vous devez utiliser le nouveau résultat. Vous devez terminer un repos long avant d'utiliser cette capacité une nouvelle fois.

## **L'histoire de Sandro Banedas, écrite par lui-même et son entourage**

Sandro est un cadet d'une famille de petite noblesse du royaume de Téthyr. Il est chevalier de l'Ordre du Gantelet.

Il y a deux ans, le roi Alemander IV et tous ses héritiers directs ont trouvé la mort dans l'incendie du palais royal. S'en est suivi une guerre civile, doublée de soulèvements populaires dans plusieurs régions. La famille de Sandro a été chassée de ses terres à ce moment.

Sandro s'est alors exilé dans le nord où il s'est fait mercenaire. Il a rejoint la Compagnie du Poing Brûlant à la Porte de Baldur, et il a participé à deux campagnes : une dispute de frontière avec Amn, et la traque d'un groupe de bandits qui s'en prenaient aux caravanes marchandes entre la Porte de Baldur et Elturel. Il vient de quitter la compagnie pour partir à l'aventure de son côté.

Il a eu une liaison passionnée avec une demi-orque ; c'est pour elle qu'il a appris ce qu'il sait de langue orque.