

ICÔNE DU PERSONNAGE



NOTEZ



1d4

6

1d6



1d8



1d10



1d12



1d20



ZONE DE CRITIQUE



SORT ALLIÉS



SORT ENNEMIS



MAGIE STANDARD

A NOM DU PERSONNAGE

	ALIGNEMENT
	SEXE

RACE				CLASSE	PX
					NIVEAU

B VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE / MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE

FORCE		FOR	MODIFICATEUR
DEXTÉRITÉ		DEX	MODIFICATEUR
CONSTITUTION		CON	MODIFICATEUR
INTELLIGENCE		INT	MODIFICATEUR
SAGESSE		SAG	MODIFICATEUR
CHARISME		CHA	MODIFICATEUR

C TRAITS RACIAUX

VITESSE	

D COMPÉTENCES

ACROBATIES			MOD. DEX				
ART DE LA MAGIE*			MOD. INT				
BLUFF			MOD. CHA				
CONNAISSANCES EXPLORATION SOUTERRAINE*			MOD. INT				
CONNAISSANCES FOLKLORE LOCAL*			MOD. INT				
CONNAISSANCES GÉOGRAPHIE*			MOD. INT				
CONNAISSANCES HISTOIRE*			MOD. INT				
CONNAISSANCES MYSTÈRES*			MOD. INT				
CONNAISSANCES NATURE*			MOD. INT				
CONNAISSANCES RELIGION*			MOD. INT				
DIPLOMATIE			MOD. CHA				
DISCRÉTION			MOD. DEX				
ÉQUITATION			MOD. DEX				
ESCALADE			MOD. FOR				
NATATION			MOD. FOR				
PERCEPTION			MOD. SAG				
PREMIERS SECOURS			MOD. SAG				
PSYCHOLOGIE			MOD. SAG				
SABOTAGE*			MOD. DEX				

* NÉCESSITE UNE FORMATION

E ARMES ET ARMURES

<input type="checkbox"/> BOUCLIERS	<input type="checkbox"/> ARMURES INTERMÉDIAIRES	<input type="checkbox"/> ARMES COURANTES
<input type="checkbox"/> ARMURES LÉGÈRES	<input type="checkbox"/> ARMURES LOURDES	<input type="checkbox"/> ARMES DE GUERRE

F APTITUDES DE CLASSE / POINTS DE VIE

JET DE RÉFLEXES	CLASSE	+	MOD. DEX	+	DIVERS	=	TOTAL
JET DE VIGUEUR	CLASSE	+	MOD. CON	+	DIVERS	=	TOTAL
JET DE VOLONTÉ	CLASSE	+	MOD. SAG	+	DIVERS	=	TOTAL
BONUS D'ATTAQUE					RANGS DE COMPÉTENCE		

G ARMES ET ATTAQUES

INITIATIVE	SCIENCE DE L'INITIATIVE	+	MOD. DEX	=	TOTAL
ATTAQUE CORPS À CORPS	BONUS D'ATTAQUE	+	MOD. FOR	=	TOTAL
ATTAQUE À DISTANCE	BONUS D'ATTAQUE	+	MOD. DEX	=	TOTAL
ARME					
BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS	ZONE DE CRITIQUE	TYPE DE DÉGÂTS	FACTEUR DE PORTEE	MUNITION
ARME					
BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS	ZONE DE CRITIQUE	TYPE DE DÉGÂTS	FACTEUR DE PORTEE	MUNITION

H ARMURE ET CLASSE D'ARMURE

CA	ARMURE	+	BOUCLIER	+	MOD. DEX	+	MAGIE	+ 10	=	TOTAL
----	--------	---	----------	---	----------	---	-------	------	---	-------

I DONS

J ÉQUIPEMENT

L'ÉQUIPEMENT FIGURE AU DOS DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE



K SORTS

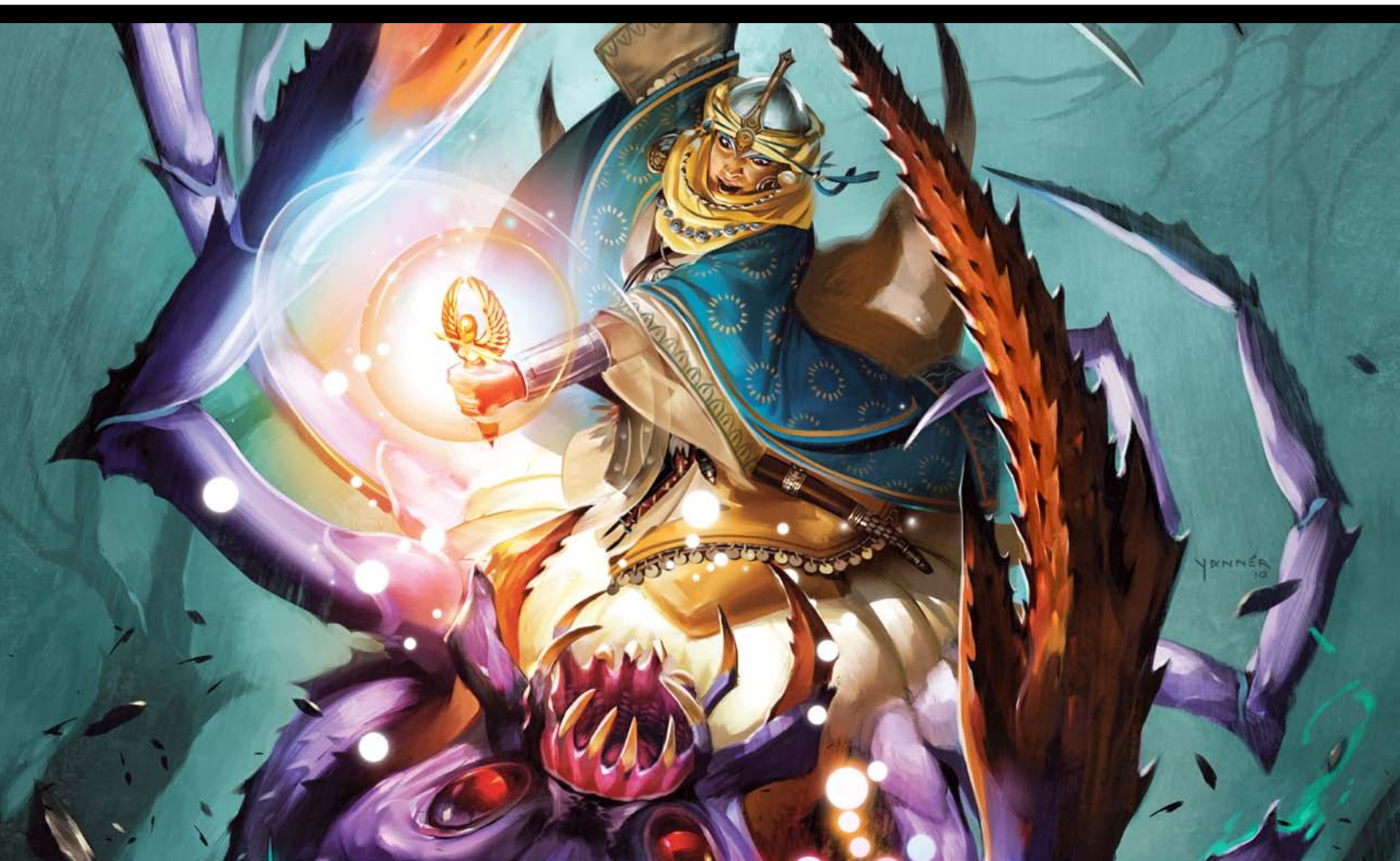
LES SORTS FIGURENT AU DOS DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE



À PROPOS DE KYRA

Kyra est une prêtresse de Sarenrae, la déesse du soleil et de la guérison qui combat le mal. Elle a passé son enfance à admirer les magnifiques vitraux du temple de Sarenrae et les prêtresses qui s'entraînaient gracieusement à manier leur cimenterre à l'aube de chaque matin. Quand les bandits ont attaqué le village de Kyra, ces prêtresses se sont battues jusqu'à la mort pour protéger les villageois mais les brigands étaient bien trop nombreux et ont brûlé le village. Celle-ci faisait partie des rares survivants et, sur les ruines encore fumantes du temple, elle a juré de consacrer sa vie et son épée à Sarenrae, de protéger ceux qui ne pouvaient se défendre et d'user de ses pouvoirs pour tuer tous ceux qui s'en prenaient aux innocents.

Kyra a une volonté de fer. Elle est fière de sa foi en Sarenrae et de ses talents pour le cimenterre. Depuis qu'elle a été ordonnée prêtresse, elle a beaucoup voyagé mais, au lieu de se laisser consumer par la rage et sa soif de vengeance, elle a trouvé la paix dans la religion et dans la certitude qu'elle peut empêcher d'autres personnes de mourir de la main de mauvaises gens.



PRÊTRE



VOUS POUVEZ JOUER CETTE PRÊTRESSE SI VOUS DÉSIREZ :

»» **SOIGNER LES GENS**

»» **UTILISER VOTRE MAGIE POUR PROTÉGER VOS ALLIÉS**

»» **AMÉLIORER LES APTITUDES GUERRIÈRES DE VOS ALLIÉS**

»» **UTILISER UN CIMENTERRE**

»» **PERSUADER LES GENS**

»» **CONNAÎTRE LES SECRETS DES DIEUX**



A VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE

Cette feuille de personnage contient toutes les informations nécessaires pour faire vos jets de dés avec un prêtre. Elle comprend des espaces pour noter l'évolution de votre équipement et de vos trésors.

B VALEURS DE CARAC. ET MOD. DE CARAC.

Les valeurs de caractéristiques représentent vos aptitudes physiques et mentales brutes. Plus elles sont élevées, mieux c'est. Plus la valeur est importante, plus le modificateur correspondant sera élevé.

Il arrive que vous deviez faire un test de caractéristique pour accomplir une tâche aisée, comme enfoncer une porte ou se rappeler le nom d'un aubergiste. Pour faire le test, lancez un d20 et ajoutez votre modificateur de caractéristique (pas la valeur de caractéristique). Par exemple, pour faire un test de Force, vous lancez 1d20+1 (parce que vous avez un modificateur de Force de +1).

C TRAIT RACIAL HUMAIN

Votre vitesse représente le nombre de mètres ou de cases que vous pouvez parcourir lors d'une « action de mouvement. » Comme vous êtes humain, vous gagnez des compétences et des dons supplémentaires.

D FAIRE UN TEST DE COMPÉTENCE

Les compétences représentent les activités qui sont à la portée de tout le monde, comme l'escalade ou la natation. En tant que prêtresse, vous savez soigner les gens, les convaincre et vous connaissez beaucoup de choses sur les dieux.

Pour utiliser une compétence, vous devez faire un test de compétence. Plus le résultat est élevé, mieux c'est. Lancez 1d20 et ajoutez votre total de compétence (la dernière colonne). Par exemple, pour faire un test de Premiers secours, lancez 1d20+7. Vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal au degré de difficulté (DD) de cette utilisation particulière de la compétence. Vous ne pouvez pas vous servir d'une compétence s'il n'y a pas de nombre inscrit dans la case total.

CE QUE VOUS AVEZ LE DROIT DE FAIRE À VOTRE TOUR

FAIRE UNE ACTION SIMPLE :

- Lancer un sort ou une oraison (section K)
- Attaquer avec une arme (vous pouvez attaquer en diagonale)
- Utiliser un objet magique (comme une potion ou une baguette)
- Vous déplacer de 6 mètres
- Utiliser repousser la mort (section F)
- Utiliser canalisation d'énergie (section F)

ET UNE ACTION DE MOUVEMENT :

- Prendre un objet dans votre sac
- Vous déplacer de 6 mètres
- Dégainer une arme
- Ouvrir ou fermer une porte
- Ramasser un objet par terre

ET UNE ACTION LIBRE :

- Lâcher un objet
- Parler
- Vous laisser tomber à terre dans votre case
- Vous déplacer de 1,50 mètre (si vous n'avez pas utilisé votre action simple ou de mouvement pour vous déplacer)

FEUILLE DU PERSONNAGE PRÊTRE



A NOM DU PERSONNAGE

Kyra

ALIGNEMENT *NB*
SEXE *Féminin*



RACE *Humain*

CLASSE *Prêtre*

PX *0*
NIVEAU *1*

B

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE		MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE	
FORCE	13	+1	FOR MODIFICATEUR
DEXTÉRITÉ	8	-1	DEX MODIFICATEUR
CONSTITUTION	14	+2	CON MODIFICATEUR
INTELLIGENCE	10	+0	INT MODIFICATEUR
SAGESSE	17	+3	SAG MODIFICATEUR
CHARISME	12	+1	CHA MODIFICATEUR

C

TRAITS RACIAUX

VITESSE	6 mètres (4 cases)
Rangs de compétence supplémentaires	
Don supplémentaire	

D

COMPÉTENCES

	DE CLASSE ?	RANGS	MOD. CARAC.	MOD. DIVERS	TOTAL
ACROBATIES	<input type="checkbox"/>	0	+1	0	-1
ART DE LA MAGIE*	<input checked="" type="checkbox"/>				
BLUFF	<input type="checkbox"/>	0	+1	0	-1
CONNAISSANCES EXPLORATION SOUTERRAINE*	<input type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES FOLKLORE LOCAL*	<input type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES GÉOGRAPHIE*	<input type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES HISTOIRE*	<input checked="" type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES MYSTÈRES*	<input checked="" type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES NATURE*	<input type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES RELIGION*	<input checked="" type="checkbox"/>	1	0	3	+4
DIPLOMATIE	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+1	3	+5
DISCRÉTION	<input type="checkbox"/>				
ÉQUITATION	<input type="checkbox"/>	0	+1	0	-1
ESCALADE	<input type="checkbox"/>	0	+1	0	+1
NATATION	<input type="checkbox"/>	0	+1	0	+1
PERCEPTION	<input type="checkbox"/>	0	+3	0	+3
PREMIERS SECOURS	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+3	3	+7
PSYCHOLOGIE	<input checked="" type="checkbox"/>	0	+3	0	+3
SABOTAGE*	<input type="checkbox"/>				

* NÉCESSITE UNE FORMATION

E

ARMES ET ARMURES

<input checked="" type="checkbox"/> BOUCLIERS	<input checked="" type="checkbox"/> ARMURES INTERMÉDIAIRES	<input checked="" type="checkbox"/> ARMES COURANTES
<input checked="" type="checkbox"/> ARMURES LÉGÈRES	<input type="checkbox"/> ARMURES LOURDES	<input type="checkbox"/> ARMES DE GUERRE
<i>Cimeterre</i>		

F

APTITUDES DE CLASSE

JET DE RÉFLEXES	CLASSE 0	+ MOD. DEX -1	+ DIVERS	= TOTAL -1
JET DE VIGUEUR	CLASSE 2	+ MOD. CON 2	+ DIVERS	= TOTAL +4
JET DE VOLONTÉ	CLASSE 2	+ MOD. SAG 3	+ DIVERS	= TOTAL +5
BONUS D'ATTAQUE	+0	RANGS DE COMPÉTENCE 3		
<i>Déesse : Sarenrae</i>				
<i>Arme de prédilection du dieu : cimeterre</i>				
<i>Repousser la mort : 6/jour</i>				
<i>Canalisation d'énergie : 1db, 6/jour</i>				

G

ARMES ET ATTAQUES

INITIATIVE	SCIENCE DE L'INITIATIVE 4	+ MOD. DEX -1	= TOTAL +3	
ATTAQUE CORPS À CORPS	BONUS D'ATTAQUE 0	+ MOD. FOR 1	= TOTAL +1	
ATTAQUE À DISTANCE	BONUS D'ATTAQUE 0	+ MOD. DEX -1	= TOTAL -1	
ARME	<i>Cimeterre</i>			
BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS	ZONE DE CRITIQUE	TYPE DE DÉGÂTS	FACTEUR DE PORTÉE
+1	1db+1	18-20	T	-
ARME	<i>Fronde</i>			
BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS	ZONE DE CRITIQUE	TYPE DE DÉGÂTS	FACTEUR DE PORTÉE
-1	1d4+1	20	C	15m

H

ARMURE ET CLASSE D'ARMURE

CA	ARMURE 5	+ BOUCLIER 0	+ MOD. DEX -1	+ MAGIE 0	+ 10	= TOTAL 14
----	----------	--------------	---------------	-----------	------	------------

I

DONS

<i>Canalisation supplémentaire</i>
<i>Science de l'initiative</i>

J

ÉQUIPEMENT

L'ÉQUIPEMENT FIGURE AU DOS DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE

K

SORTS

LES SORTS FIGURENT AU DOS DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE

F

JETS DE SAUVEGARDE

Vous faites un jet de sauvegarde pour résister à une attaque spéciale comme un sort, un poison, la peur, un piège ou le souffle d'un dragon.



Pour faire un jet de sauvegarde, lancez 1d20 et ajoutez le total du type de jet concerné. Par exemple, pour un jet de Volonté, vous lancez 1d20+5. Un 20 qui apparaît sur le dé est toujours synonyme de succès, alors qu'un 1 sur le dé indique toujours un échec.

APTITUDES DE PRÊTRE

Les prêtres de Sarenrae se battent au cimeterre.

REPOUSSER LA MORT vous permet de soigner un allié mourant (à -1 point de vie ou moins) et de lui rendre 1d4 points de vie d'un simple contact.

CANALISATION D'ÉNERGIE génère de la puissance divine dans un rayon de 9 mètres. Vous pouvez vous en servir pour soigner des créatures vivantes (qui regagnent 1d6 points de vie) ou pour blesser des morts-vivants (qui subissent 1d6 points de dégâts mais qui ont droit à un jet de Volonté DD 11 pour en éviter la moitié).

G

COMBAT

Au début de l'affrontement, vous faites un test d'initiative (1d20+3). La créature qui obtient le résultat le plus élevé agit en premier et ainsi de suite dans l'ordre décroissant.



À votre tour, vous pouvez faire une attaque par round. Pour cela, lancez 1d20 et ajoutez le bonus qui correspond à votre arme.

Pour vous battre au cimeterre, vous lancez 1d20+1. Si votre total est supérieur ou égal à la classe d'armure de l'adversaire, vous le touchez et vous lancez les dés de dégâts ! Un 20 au dé touche toujours, un 1 rate toujours. Si le dé donne une valeur de critique possible, votre coup va peut-être faire des dégâts critiques ! Au MJ de vous en dire plus !

H

ARMURE ET DÉFENSE

Votre classe d'armure représente la difficulté à vous toucher. Plus cette valeur est élevée, plus vos adversaires auront du mal à vous atteindre.

I

DONS

Les dons sont des astuces que vous maîtrisez.
Canalisation supplémentaire Vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie (section F) deux fois de plus par jour.
Science de l'initiative Vous avez un bonus de +4 (compris dans votre total d'initiative).

J

ÉQUIPEMENT

Armure d'écailles	Sac de couchage	Torches (10)
Cimeterre	Bourse	Rations de voyage (5 jours)
Fronde	Chandelles (10)	Outre
Billes de fronde (10)	Sac	Symbole sacré en bois
Sac à dos	Habits de rechange	60 po

K

SORTS

Vous avez préparé deux sorts : bénédiction et protection contre le mal. Quand vous lancez un sort, vous devez le rayer pour la journée. Vous pouvez aussi échanger un sort préparé contre soins légers. Dans ce cas, rayez le sort préparé, touchez un allié et il guérira de 1d8+1 points de vie. Vos sorts se renouvellent chaque matin.

BÉNÉDICTION : vos alliés et vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre les attaques de peur pendant 1 minute (10 rounds de combat).

PROTECTION CONTRE LE MAL : Vous touchez un allié qui gagne un bonus de +2 à la classe d'armure et aux jets de sauvegarde contre les créatures Mauvaises pendant 1 minute (10 rounds de combat).

ORAISONS

Vous pouvez lancer détection de la magie aussi souvent que vous voulez.

DÉTECTION DE LA MAGIE : Détecte les objets magiques proches ou identifie un objet magique.

À PROPOS DE VALÉROS

Valéros était à moins d'un mois d'un mariage arrangé avec la fille d'un fermier quand il s'est rendu compte qu'il ne voulait pas passer sa vie coincé au même endroit. Il a filé au beau milieu de la nuit avec des habits de rechange, un peu de nourriture et un manche de hache pour toute arme. Il est tombé sur un groupe de mercenaires qui lui ont enseigné comment manier une épée et porter une armure lourde, mais il avait trop bon cœur pour accepter de travailler pour des tricheurs, des escrocs et des hommes cruels. Il a donc pris son destin en main et est devenu aventurier, pour décider lui-même des gens qu'il combattrait.

Valéros est un homme aimable et courageux et, même s'il se laisse parfois emporter et se jette dans la mêlée avec un peu trop d'entrain, il est très rusé et ne tolère pas qu'on lui parle comme à une brute sans cervelle. Il se montre loyal envers ses amis, il aime avoir une choppe à la main et il n'est jamais aussi heureux qu'en compagnie de jolies filles.



GUERRIER



**VOUS POUVEZ JOUER CE
GUERRIER SI VOUS DÉSIREZ :**

- » ÊTRE LE PLUS FORT ET LE PLUS ROBUSTE
- » UTILISER LES ARMES LES PLUS IMPOSANTES
- » PORTER UNE ARMURE
- » CHARGER AU CŒUR DU COMBAT



A VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE

Cette feuille de personnage contient toutes les informations nécessaires pour faire vos jets de dés avec un guerrier. Elle comprend des espaces pour noter l'évolution de votre équipement et de vos trésors.

B VALEURS DE CARAC. ET MOD. DE CARAC.

Les valeurs de caractéristiques représentent vos aptitudes physiques et mentales brutes. Plus elles sont élevées, mieux c'est. Plus la valeur est importante, plus le modificateur correspondant sera élevé.



Il arrive que vous deviez faire un test de caractéristique pour accomplir une tâche aisée, comme enfoncer une porte ou se rappeler le nom d'un aubergiste. Pour faire le test, lancez un d20 et ajoutez votre modificateur de caractéristique (pas la valeur de caractéristique). Par exemple, pour faire un test de Force, vous lancez 1d20+3 (parce que vous avez un modificateur de Force de +3).

C TRAIT RACIAL HUMAIN

Votre vitesse représente le nombre de mètres ou de cases que vous pouvez parcourir lors d'une « action de mouvement. » Comme vous êtes humain, vous gagnez des compétences et des dons supplémentaires.

D FAIRE UN TEST DE COMPÉTENCE

Les compétences représentent les activités qui sont à la portée de tout le monde, comme l'escalade ou la natation. En tant que guerrier, vous êtes entraîné à pratiquer des activités athlétiques.



Pour utiliser une compétence, vous devez faire un test de compétence. Plus le résultat est élevé, mieux c'est. Lancez 1d20 et ajoutez votre total de compétence (la dernière colonne). Par exemple, pour faire un test d'Escalade, lancez 1d20+7. Vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal au degré de difficulté (DD) de cette utilisation particulière de la compétence. Vous ne pouvez pas vous servir d'une compétence s'il n'y a pas de nombre inscrit dans la case total.

CE QUE VOUS AVEZ LE DROIT DE FAIRE À VOTRE TOUR

FAIRE UNE ACTION SIMPLE :

- Attaquer avec une arme (vous pouvez attaquer en diagonale)
- Vous déplacer de 6 mètres
- Utiliser un objet magique (comme une potion)

ET UNE ACTION DE MOUVEMENT :

- Prendre un objet dans votre sac
- Vous déplacer de 6 mètres
- Dégainer une arme
- Ouvrir ou fermer une porte
- Ramasser un objet par terre
- Fixer votre bouclier sur votre bras pour améliorer votre CA
- Retirer votre bouclier pour faire plus de dégâts

ET UNE ACTION LIBRE :

- Lâcher un objet
- Parler
- Vous laisser tomber à terre dans votre case
- Vous déplacer de 1,50 mètre (si vous n'avez pas utilisé votre action simple ou de mouvement pour vous déplacer)

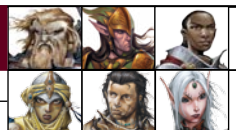
FEUILLE DU PERSONNAGE GUERRIER



A NOM DU PERSONNAGE

Valéros

ALIGNEMENT *NB*
SEXE *Masculin*



RACE *Humain*

CLASSE *Guerrier*

PX *0*
NIVEAU *1*

B VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

FORCE	16	+3	FOR	MODIFICATEUR
DEXTÉRITÉ	15	+2	DEX	MODIFICATEUR
CONSTITUTION	12	+1	CON	MODIFICATEUR
INTELLIGENCE	13	+1	INT	MODIFICATEUR
SAGESSE	8	-1	SAG	MODIFICATEUR
CHARISME	10	+0	CHA	MODIFICATEUR

MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE

F APTITUDES DE CLASSE

JET DE RÉFLEXES	CLASSE	MOD. DEX	DIVERS	TOTAL
0	0	+2		+2
JET DE VIGUEUR	CLASSE	MOD. CON	DIVERS	TOTAL
2	2	+1		+3
JET DE VOLONTÉ	CLASSE	MOD. SAG	DIVERS	TOTAL
2	2	-1		+1

POINTS DE VIE

12

BONUS D'ATTAQUE *+1* RANGS DE COMPÉTENCE *4*

Arme de prédilection: *épée longue*

C TRAITS RACIAUX

VITESSE	<i>6 mètres (4 cases)</i>
<i>Rangs de compétence supplémentaires</i>	
<i>Don supplémentaire</i>	

D COMPÉTENCES

	DE CLASSE ?	RANGS	MOD. CARAC.	MOD. DIVERS	TOTAL
ACROBATIES	<input type="checkbox"/>	1	+2	0	+3
ART DE LA MAGIE*	<input type="checkbox"/>				
BLUFF	<input type="checkbox"/>	0	+0	0	+0
CONNAISSANCES EXPLORATION SOUTERRAINE*	<input checked="" type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES FOLKLORE LOCAL*	<input type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES GÉOGRAPHIE*	<input type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES HISTOIRE*	<input type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES MYSTÈRES*	<input type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES NATURE*	<input type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES RELIGION*	<input type="checkbox"/>				
DIPLOMATIE	<input type="checkbox"/>	0	+0	0	+0
DISCRÉTION	<input type="checkbox"/>	0	+2	0	+2
ÉQUITATION	<input checked="" type="checkbox"/>	0	+2	0	+2
ESCALADE	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+3	3	+7
NATATION	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+3	3	+7
PERCEPTION	<input type="checkbox"/>	1	-1	0	+0
PREMIERS SECOURS	<input type="checkbox"/>	0	-1	0	-1
PSYCHOLOGIE	<input type="checkbox"/>	0	-1	0	-1
SABOTAGE*	<input type="checkbox"/>				

E ARMES ET ARMURES

<input checked="" type="checkbox"/> BOUCLIERS	<input checked="" type="checkbox"/> ARMURES INTERMÉDIAIRES	<input checked="" type="checkbox"/> ARMES COURANTES
<input checked="" type="checkbox"/> ARMURES LÉGÈRES	<input checked="" type="checkbox"/> ARMURES LOURDES	<input checked="" type="checkbox"/> ARMES DE GUERRE

G ARMES ET ATTAQUES

INITIATIVE	SCIENCE DE L'INITIATIVE	MOD. DEX	TOTAL		
4	4	+2	+6		
ATTAQUE CORPS À CORPS	BONUS D'ATTAQUE	MOD. FOR	TOTAL		
1	1	+3	+4		
ATTAQUE À DISTANCE	BONUS D'ATTAQUE	MOD. DEX	TOTAL		
1	1	+2	+3		
ARME	<i>Epée longue</i>				
BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS	ZONE DE CRITIQUE	TYPE DE DÉGÂTS	FACTEUR DE PORTÉE	MUNITION
+4	1d8+4	19-20	T	-	-
ARME	<i>Arc court</i>				
BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS	ZONE DE CRITIQUE	TYPE DE DÉGÂTS	FACTEUR DE PORTÉE	MUNITION
+3	1d6	20/x3	P	18m	20

H ARMURE ET CLASSE D'ARMURE

CA	ARMURE	BOUCLIER	MOD. DEX	MAGIE	TOTAL
5	5	+0	+2	+0	+10

I DONS

<i>Science de l'initiative</i>
<i>Arme de prédilection (épée longue)</i>
<i>Attaque en puissance</i>

J ÉQUIPEMENT

L'ÉQUIPEMENT FIGURE AU DOS DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE

K SORTS

LES SORTS FIGURENT AU DOS DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE
--

F JETS DE SAUVEGARDE

Vous faites un jet de sauvegarde pour résister à une attaque spéciale comme un sort, un poison, la peur, un piège ou le souffle d'un dragon.



Pour faire un jet de sauvegarde, lancez 1d20 et ajoutez le total du type de jet concerné. Par exemple, pour un jet de Vigueur, vous lancez 1d20+3. Un 20 qui apparaît sur le dé est toujours synonyme de succès, alors qu'un 1 sur le dé indique toujours un échec.

G COMBAT

Au début de l'affrontement, vous faites un test d'initiative. La créature qui obtient le résultat le plus élevé agit en premier et ainsi de suite dans l'ordre décroissant.



À votre tour, vous pouvez faire une attaque par round. Pour cela, lancez 1d20 et ajoutez le bonus qui correspond à votre arme. Pour vous battre à l'épée longue, lancez 1d20+4. Si votre total est supérieur ou égal à la classe d'armure de l'adversaire, vous le touchez et vous lancez les dés de dégâts ! Un 20 au dé touche toujours, un 1 rate toujours. Si le dé donne une valeur de critique possible, votre coup va peut-être faire des dégâts critiques ! Au MJ de vous en dire plus !

H ARMURE ET DÉFENSE

Votre classe d'armure représente la difficulté à vous toucher. Plus cette valeur est élevée, plus vos adversaires auront du mal à vous atteindre.

Vous possédez un bouclier mais vous ne le portez pas (vous utilisez votre épée longue à deux mains). Si vous décidez de l'utiliser, votre CA augmente de +2 mais le profil de votre épée longue diminue :

ARME <i>Epée longue (avec le bouclier)</i>					
BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS	ZONE DE CRITIQUE	TYPE DE DÉGÂTS	FACTEUR DE PORTÉE	MUNITION
+4	1d8+3	19-20	T	-	-

I DONS

Science de l'initiative. Vous avez un bonus de +4 (compris dans votre total d'initiative).

Arme de prédilection (épée longue). Votre bonus de base à l'attaque avec l'épée longue comprend un bonus de +1.

Attaque en puissance. Pour faire des dégâts supplémentaires, vous devez annoncer « je fais une Attaque en puissance » avant de faire votre jet d'attaque. Vous pouvez le faire à chaque round, mais pas si vous utilisez un bouclier. Dans ce cas, utilisez ce profil :

ARME <i>Epée longue (attaque en puissance)</i>					
BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS	ZONE DE CRITIQUE	TYPE DE DÉGÂTS	FACTEUR DE PORTÉE	MUNITION
+3	1d8+7	19-20	T	-	-

J ÉQUIPEMENT

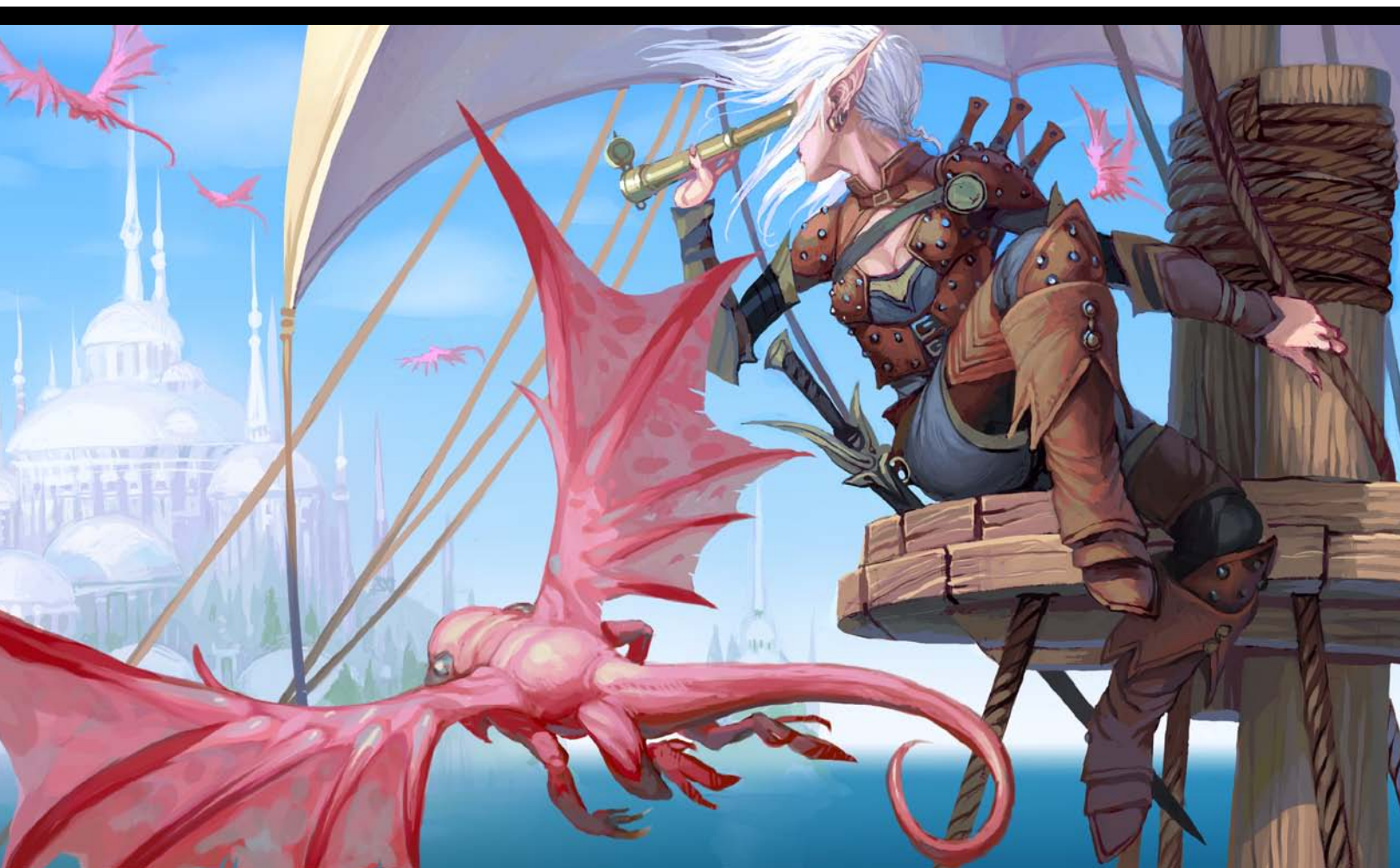
Armure d'écailles	Pitons
Écu en acier	Corde
Épée longue	Sac
Arc court	Habits de rechange
Flèches (20)	Chope
Sac à dos	Torches (10)
Sac de couchage	Rations de voyage (5 jours)
Bourse	Outre
Grappin	49 po

À PROPOS DE MÉRISIEL

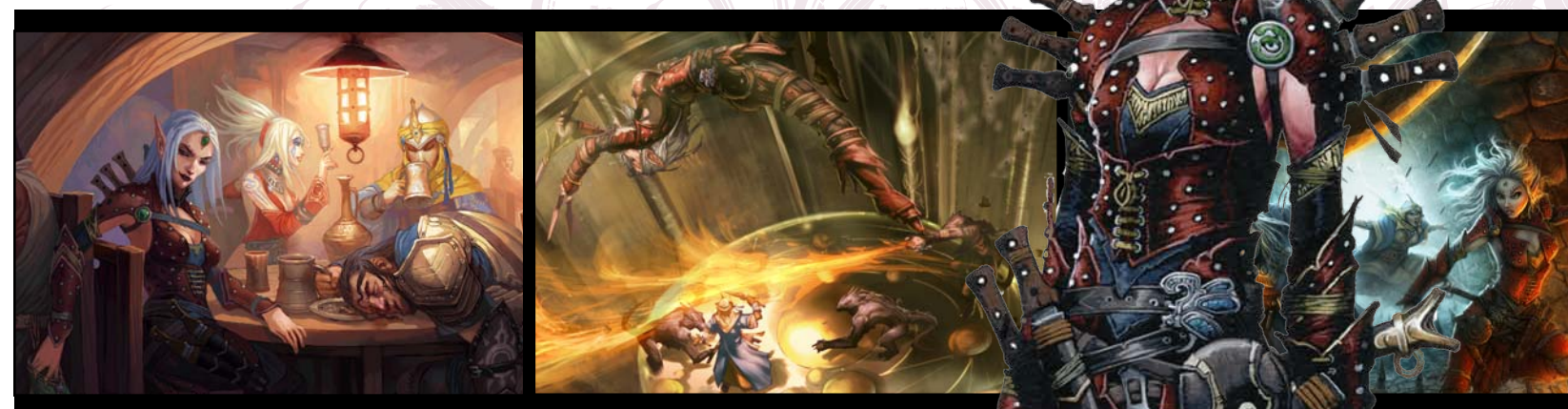
Mérisiel est une elfe orpheline qui a grandi parmi les humains. Elle est passée maître dans l'art de voyager clandestinement sur un bateau et a vécu dans de nombreuses cités qu'elle a quittées les unes après les autres, une fois ses compagnons humains devenus vieux alors qu'elle restait jeune. Mérisiel n'est pas très futée mais elle compense cela par son agilité et son talent pour manipuler les petits objets comme les dagues et les serrures. Jusqu'ici, elle n'a jamais rencontré de problème qu'elle ne pouvait résoudre avec ses dagues, d'une manière ou d'une autre.

Au cours de sa vie, Mérisiel a appris à apprécier pleinement les bonnes choses car on ne sait jamais quand elles vont se terminer. Elle est ouverte et exprime librement ses pensées et ses sentiments et, même si elle ne tient pas en place et qu'elle est toujours en train de réfléchir à sa dernière combine pour se faire de l'argent facile, au final, tous ses plans se résument à être plus rapide que les autres, que ce soit à la course ou avec ses chères lames.

Et elle ne voudrait pas qu'il en soit autrement.



ROUBLARD



VOUS POUVEZ JOUER CETTE ROUBLARDE SI VOUS DÉSIREZ :

»» VOUS FAUFILER

»» FAIRE DES ACROBATIES

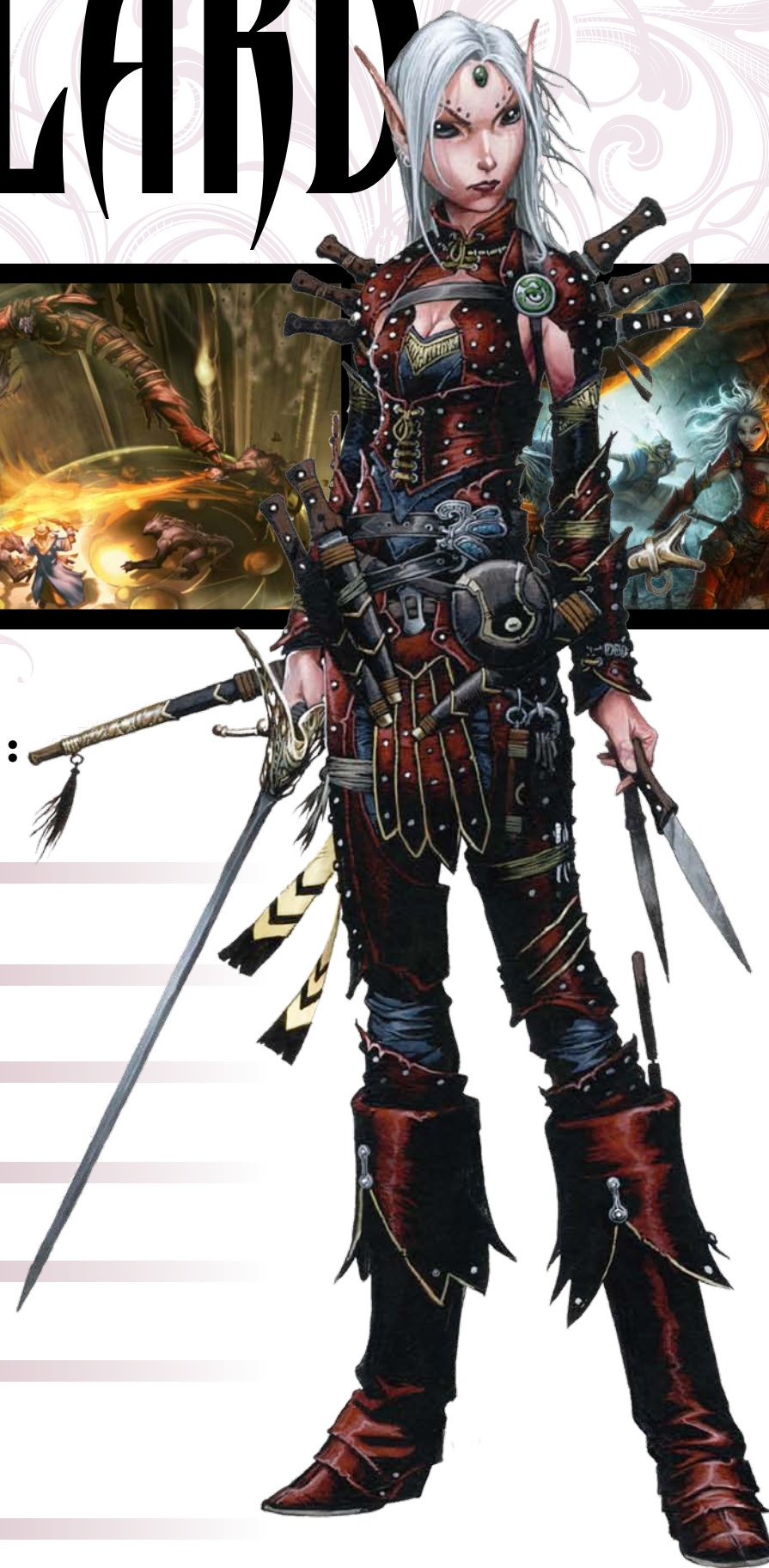
»» ÊTRE UN FIN BRETTEUR

»» CROCHETER DES SERRURES

»» REPÉRER DES PIÈGES

»» DÉCOUVRIR DES SECRETS

»» FRAPPER LES MONSTRES QUAND ILS SONT DISTRAITS



A VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE

Cette feuille de personnage contient toutes les informations nécessaires pour faire vos jets de dés avec un roublard. Elle comprend des espaces pour noter l'évolution de votre équipement et de vos trésors.

B VALEURS DE CARAC. ET MOD. DE CARAC.

Les valeurs de caractéristiques représentent vos aptitudes physiques et mentales brutes. Plus elles sont élevées, mieux c'est. Plus la valeur est importante, plus le modificateur correspondant sera élevé.

Il arrive que vous deviez faire un test de caractéristique pour accomplir une tâche aisée, comme enfoncer une porte ou se rappeler le nom d'un aubergiste. Pour faire le test, lancez un d20 et ajoutez votre modificateur de caractéristique (pas la valeur de caractéristique). Par exemple, pour faire un test de Force, lancez 1d20+1 (parce que vous avez un modificateur de Force de +1).

C TRAIT RACIAL ELFIQUE

Votre vitesse représente le nombre de mètres ou de cases que vous pouvez parcourir lors d'une « action de mouvement. »

Vous voyez deux fois plus loin que les humains quand la luminosité est faible. Votre compétence de Perception (section D) comprend un bonus de +2 dû à vos origines elfiques.

D FAIRE UN TEST DE COMPÉTENCE

Les compétences représentent les activités qui sont à la portée de tout le monde, comme l'escalade ou la natation. En tant que roublard, vous êtes entraînée à pratiquer des activités athlétiques, à observer ce qui vous entoure, à vous faufiler sans être vue, à désamorcer des pièges et à crocheter des serrures.

Pour utiliser une compétence, vous devez faire un test de compétence. Plus le résultat est élevé, mieux c'est. Lancez 1d20 et ajoutez votre total de compétence (la dernière colonne). Par exemple, pour faire un test de Discrétion, lancez 1d20+7. Vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal au degré de difficulté (DD) de cette utilisation particulière de la compétence. Vous ne pouvez pas vous servir d'une compétence s'il n'y a pas de nombre inscrit dans la case total.

CE QUE VOUS AVEZ LE DROIT DE FAIRE À VOTRE TOUR

▶▶ FAIRE UNE ACTION SIMPLE :

- Attaquer avec une arme (vous pouvez attaquer en diagonale)
- Vous déplacer de 9 mètres
- Utiliser un objet magique (comme une potion)
- Commencer à crocheter un objet
- Vous déplacer de 4,50 mètres avec Discrétion

▶▶ ET UNE ACTION DE MOUVEMENT :

- Prendre un objet dans votre sac
- Dégainer une arme
- Ouvrir ou fermer une porte, finir de crocheter une serrure
- Vous déplacer de 9 mètres
- Vous déplacer de 4,50 mètres avec Discrétion
- Ramasser un objet par terre
- Recharger votre arbalète

▶▶ ET UNE ACTION LIBRE :

- Lâcher un objet
- Parler
- Vous laisser tomber à terre dans votre case
- Vous déplacer de 1,50 mètre (si vous n'avez pas utilisé votre action simple ou de mouvement pour vous déplacer)

FEUILLE DU PERSONNAGE ROUBLARD



A NOM DU PERSONNAGE

<i>Mérisiel</i>	ALIGNEMENT <i>CN</i>	RACE <i>Elfe</i>	PX <i>0</i>
	SEXE <i>Féminin</i>	CLASSE <i>Roublard</i>	NIVEAU <i>1</i>

B VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE		MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE	
FORCE	12	+1	FOR MODIFICATEUR
DEXTÉRITÉ	17	+3	DEX MODIFICATEUR
CONSTITUTION	12	+1	CON MODIFICATEUR
INTELLIGENCE	10	+0	INT MODIFICATEUR
SAGESSE	13	+1	SAG MODIFICATEUR
CHARISME	10	+0	CHA MODIFICATEUR

C TRAITS RACIAUX

VITESSE	9 mètres (6 cases)
<i>Vision nocturne</i>	
<i>Sens aiguisés</i>	

D COMPÉTENCES

	DE CLASSE ?	RANGS	MOD. CARAC.	MOD. DIVERS	TOTAL
ACROBATIES	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+3	+3	+7
ART DE LA MAGIE*	<input type="checkbox"/>				
BLUFF	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+0	+3	+4
CONNAISSANCES EXPLORATION SOUTERRAINE*	<input checked="" type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES FOLKLORE LOCAL*	<input checked="" type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES GÉOGRAPHIE*	<input type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES HISTOIRE*	<input type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES MYSTÈRES*	<input type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES NATURE*	<input type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES RELIGION*	<input type="checkbox"/>				
DIPLOMATIE	<input checked="" type="checkbox"/>	0	+0	+0	+0
DISCRÉTION	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+3	+3	+7
ÉQUITATION	<input type="checkbox"/>	0	+3	+0	+3
ESCALADE	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+1	+3	+5
NATATION	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+1	+3	+5
PERCEPTION	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+1	+5	+7
PREMIERS SECOURS	<input type="checkbox"/>	0	+1	+0	+1
PSYCHOLOGIE	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+1	+3	+5
SABOTAGE*	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+3	+3	+7

E ARMES ET ARMURES

<input type="checkbox"/> BOUCLIERS	<input type="checkbox"/> ARMURES INTERMÉDIAIRES	<input checked="" type="checkbox"/> ARMES COURANTES
<input checked="" type="checkbox"/> ARMURES LÉGÈRES	<input type="checkbox"/> ARMURES LOURDES	<input type="checkbox"/> ARMES DE GUERRE
<i>Rapière</i>	<i>Arc court</i>	<i>Arc long</i>
<i>Épée courte</i>	<i>Épée longue</i>	

F APTITUDES DE CLASSE

JET DE RÉFLEXES	CLASSE 2	+ MOD. DEX 3	+ DIVERS	= TOTAL +5
JET DE VIGUEUR	CLASSE 0	+ MOD. CON 1	+ DIVERS	= TOTAL +1
JET DE VOLONTÉ	CLASSE 0	+ MOD. SAG 1	+ DIVERS	= TOTAL +1
BONUS D'ATTAQUE	0	RANGS DE COMPÉTENCE	8	
<i>Recherche de pièges +1</i>				
<i>Attaque sournoise +1d6</i>				

G ARMES ET ATTAQUES

INITIATIVE	SCIENCE DE L'INITIATIVE 0	+ MOD. DEX 3	= TOTAL +3		
ATTAQUE CORPS À CORPS	BONUS D'ATTAQUE 0	+ MOD. FOR 1	= TOTAL +1		
ATTAQUE À DISTANCE	BONUS D'ATTAQUE 0	+ MOD. DEX 3	= TOTAL +3		
ARME <i>Rapière</i>					
BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS	ZONE DE CRITIQUE	TYPE DE DÉGÂTS	FACTEUR DE PORTÉE	MUNITION
+3	1d6+1	18-20	P	-	-
ARME <i>Dague (de jet)</i>					
BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS	ZONE DE CRITIQUE	TYPE DE DÉGÂTS	FACTEUR DE PORTÉE	MUNITION
+3	1d4+1	19-20	P	3m	8

H ARMURE ET CLASSE D'ARMURE

CA	ARMURE 3	+ BOUCLIER 0	+ MOD. DEX 3	+ MAGIE 0	+ 10	= TOTAL 16
----	----------	--------------	--------------	-----------	------	------------

I DONS

<i>Attaque en finesse</i>

J ÉQUIPEMENT

L'ÉQUIPEMENT FIGURE AU DOS DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE

K SORTS

LES SORTS FIGURENT AU DOS DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE
--

F JETS DE SAUVEGARDE

Vous faites un jet de sauvegarde pour résister à une attaque spéciale comme un sort, un poison, la peur, un piège ou le souffle d'un dragon.

Pour faire un jet de sauvegarde, lancez 1d20 et ajoutez le total du type de jet concerné. Par exemple, pour un jet de Réflexes, vous lancez 1d20+5. Un 20 qui apparaît sur le dé est toujours synonyme de succès, alors qu'un 1 sur le dé indique toujours un échec.

APTITUDES DE ROUBLARD

Ajoutez +1 à vos tests de Perception (section D) quand vous cherchez des pièges.

Ajoutez +1d6 points à vos dégâts d'arme si :

- 1) votre cible n'a pas encore agité du combat ou
- 2) votre cible est paralysée ou sans défense ou
- 3) un allié et vous la prenez en tenaille (si vous vous trouvez chacun d'un côté, voir le diagramme).



G COMBAT

Au début de l'affrontement, vous faites un test d'initiative (1d20+3). La créature qui obtient le résultat le plus élevé agit en premier et ainsi de suite dans l'ordre décroissant.

À votre tour, vous pouvez faire une attaque par round. Pour cela, lancez 1d20 et ajoutez le bonus qui correspond à votre arme. Pour vous battre à la rapière, vous lancez 1d20+3. Si votre total est supérieur ou égal à la classe d'armure de l'adversaire, vous le touchez et vous lancez les dés de dégâts ! Un 20 au dé touche toujours, un 1 rate toujours. Si le dé donne une valeur de critique possible, votre coup va peut-être faire des dégâts critiques ! Au MJ de vous en dire plus !

H ARMURE ET DÉFENSE

Votre classe d'armure représente la difficulté à vous toucher. Plus cette valeur est élevée, plus vos adversaires auront du mal à vous atteindre.

I DONS

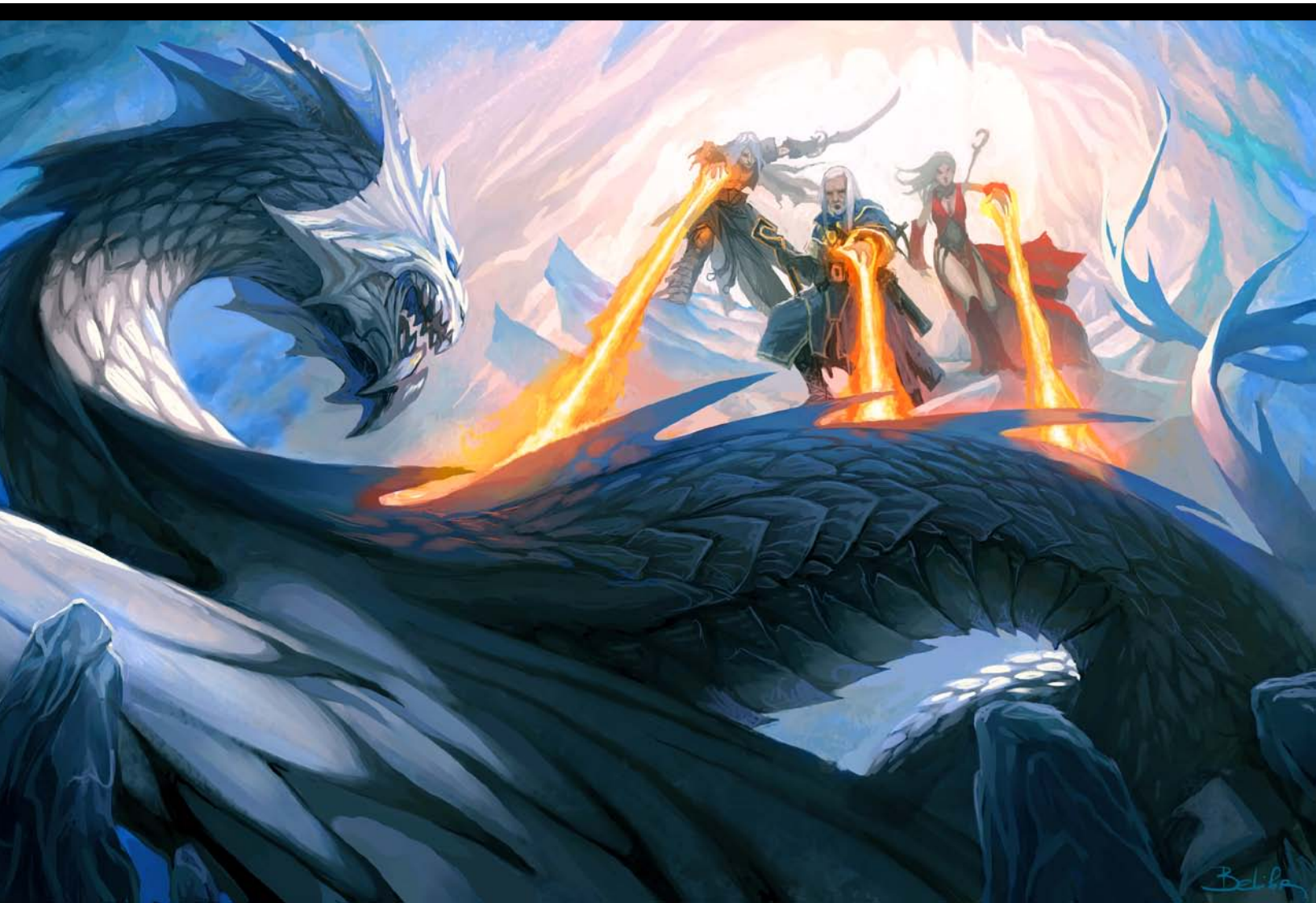
Attaque en finesse. Pour attaquer, vous comptez sur votre agilité et non votre force brute. C'est donc votre modificateur de Dex (+3) et non de For qui est inclus dans votre jet d'attaque.

J ÉQUIPEMENT

- | | |
|------------------------|-----------------------------|
| Armure de cuir cloutée | Sac |
| Dagues (8) | Habits de rechange |
| Rapière | Outils de voleur |
| Sac à dos | Torches (10) |
| Sac de couchage | Rations de voyage (5 jours) |
| Bourse | Outre |
| Craie | 28 po |
| Corde | |

À PROPOS DE EZREN

Ezren était le plus jeune fils d'un marchand d'épices prospère. Il bénéficiait du confort d'une famille bien comme il faut, vivait dans un quartier relativement protégé contre la criminalité et n'avait pas de grandes ambitions. Pourtant, quand l'Église du dieu du commerce a accusé son père d'hérésie et de corruption et a ruiné le commerce familial, Ezren était bien déterminé à prouver l'innocence de son père. Choqué, il a découvert que les accusations de l'Église étaient fondées et, outré, il a quitté sa maison pour étudier la magie en autodidacte car aucun magicien ne voulait d'un apprenti de 40 ans. À présent, il veut parcourir le monde et changer la vie des autres. Il se montre très sceptique vis-à-vis de la nature humaine et préfère placer sa confiance dans son puissant intellect et dans ses pouvoirs magiques.



MAGICIEN



**VOUS POUVEZ JOUER CE
MAGICIEN SI VOUS DÉSIREZ :**


- »» **LANCER DES GERBES DE FEU
SUR VOS ENNEMIS**
- »» **LANCER DES ARMES PAR
TÉLÉKINÉSIE**
- »» **CONNAÎTRE LES SECRETS DE
LA MAGIE**
- »» **CONNAÎTRE LES SECRETS DE
L'HISTOIRE ANCIENNE**
- »» **UTILISER DES PARCHEMINS
MAGIQUES**

A VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE

Cette feuille de personnage contient toutes les informations nécessaires pour faire vos jets de dés avec un magicien. Elle comprend des espaces pour noter l'évolution de votre équipement et de vos trésors.

B VALEURS DE CARAC. ET MOD. DE CARAC.

Les valeurs de caractéristiques représentent vos aptitudes physiques et mentales brutes. Plus elles sont élevées, mieux c'est. Plus la valeur est importante, plus le modificateur correspondant sera élevé.


 Il arrive que vous deviez faire un test de caractéristique pour accomplir une tâche aisée, comme enfoncer une porte ou se rappeler le nom d'un aubergiste. Pour faire le test, lancez un d20 et ajoutez votre modificateur de caractéristique (pas la valeur de caractéristique). Par exemple, pour faire un test d'Intelligence, vous lancez 1d20+3 (parce que vous avez un modificateur d'Intelligence de +3).

C TRAIT RACIAL HUMAIN

Votre vitesse représente le nombre de mètres ou de cases que vous pouvez parcourir lors d'une « action de mouvement. » Comme vous êtes humain, vous gagnez des compétences et des dons supplémentaires.

D FAIRE UN TEST DE COMPÉTENCE

Les compétences représentent les activités qui sont à la portée de tout le monde, comme l'escalade ou la natation. En tant que magicien, vous en savez beaucoup sur l'histoire, la magie et d'autres domaines de connaissances.

 Pour utiliser une compétence, vous devez faire un test de compétence. Plus le résultat est élevé, mieux c'est. Lancez 1d20 et ajoutez votre total de compétence (la dernière colonne). Par exemple, pour faire un test d'Art de la magie, lancez 1d20+7. Vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal au degré de difficulté (DD) de cette utilisation particulière de la compétence. Vous ne pouvez pas vous servir d'une compétence s'il n'y a pas de nombre inscrit dans la case total.

CE QUE VOUS AVEZ LE DROIT DE FAIRE À VOTRE TOUR

▶▶ FAIRE UNE ACTION SIMPLE :

- Lancer un sort ou un tour de magie
- Utiliser pacte magique ou main de l'apprenti (section F)
- Attaquer avec une arme (vous pouvez attaquer en diagonale)
- Utiliser un objet magique (comme une potion ou une baguette)
- Vous déplacer de 9 mètres

▶▶ ET UNE ACTION DE MOUVEMENT :

- Prendre un objet dans votre sac
- Vous déplacer de 9 mètres
- Dégainer une arme
- Ouvrir ou fermer une porte
- Ramasser un objet par terre

▶▶ ET UNE ACTION LIBRE :

- Lâcher un objet
- Parler
- Vous laisser tomber à terre dans votre case
- Vous déplacer de 1,50 mètre (si vous n'avez pas utilisé votre action simple ou de mouvement pour vous déplacer)

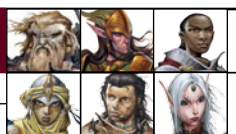
FEUILLE DU PERSONNAGE MAGICIEN



A NOM DU PERSONNAGE

Ezren

ALIGNEMENT *LN*
SEXE *Masculin*



RACE *Humain*

CLASSE *Magicien*
PX NIVEAU *0 1*

B VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE		MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE	
FORCE	<i>12</i>	<i>+1</i>	FOR MODIFICATEUR
DEXTÉRITÉ	<i>10</i>	<i>+0</i>	DEX MODIFICATEUR
CONSTITUTION	<i>13</i>	<i>+1</i>	CON MODIFICATEUR
INTELLIGENCE	<i>17</i>	<i>+3</i>	INT MODIFICATEUR
SAGESSE	<i>14</i>	<i>+2</i>	SAG MODIFICATEUR
CHARISME	<i>8</i>	<i>-1</i>	CHA MODIFICATEUR

C TRAITS RACIAUX

VITESSE *9 mètres (6 cases)*

Rangs de compétence supplémentaires

Don supplémentaire

D COMPÉTENCES

	DE CLASSE ?	RANGS	MOD. CARAC.	MOD. DIVERS	TOTAL
ACROBATIES	<input type="checkbox"/>	<i>0</i>	<i>+0</i>	<i>0</i>	<i>+0</i>
ART DE LA MAGIE*	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>1</i>	<i>+3</i>	<i>3</i>	<i>+7</i>
BLUFF	<input type="checkbox"/>	<i>0</i>	<i>-1</i>	<i>0</i>	<i>-1</i>
CONNAISSANCES EXPLORATION SOUTERRAINE*	<input checked="" type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES FOLKLORE LOCAL*	<input checked="" type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES GÉOGRAPHIE*	<input checked="" type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES HISTOIRE*	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>1</i>	<i>+3</i>	<i>3</i>	<i>+7</i>
CONNAISSANCES MYSTÈRES*	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>1</i>	<i>+3</i>	<i>3</i>	<i>+7</i>
CONNAISSANCES NATURE*	<input checked="" type="checkbox"/>				
CONNAISSANCES RELIGION*	<input checked="" type="checkbox"/>				
DIPLOMATIE	<input type="checkbox"/>	<i>0</i>	<i>-1</i>	<i>0</i>	<i>-1</i>
DISCRÉTION	<input type="checkbox"/>	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>+0</i>
ÉQUITATION	<input type="checkbox"/>	<i>0</i>	<i>0</i>		<i>+0</i>
ESCALADE	<input type="checkbox"/>	<i>0</i>	<i>+1</i>	<i>0</i>	<i>+1</i>
NATATION	<input type="checkbox"/>	<i>1</i>	<i>+1</i>	<i>0</i>	<i>+2</i>
PERCEPTION	<input type="checkbox"/>	<i>1</i>	<i>+2</i>	<i>0</i>	<i>+3</i>
PREMIERS SECOURS	<input type="checkbox"/>	<i>1</i>	<i>+2</i>	<i>0</i>	<i>+3</i>
PSYCHOLOGIE	<input type="checkbox"/>	<i>0</i>	<i>+2</i>	<i>0</i>	<i>+2</i>
SABOTAGE*	<input type="checkbox"/>				

E ARMES ET ARMURES

<input type="checkbox"/> BOUCLIERS	<input type="checkbox"/> ARMURES INTERMÉDIAIRES	<input type="checkbox"/> ARMES COURANTES
<input type="checkbox"/> ARMURES LÉGÈRES	<input type="checkbox"/> ARMURES LOURDES	<input type="checkbox"/> ARMES DE GUERRE
<i>Gourdin</i>	<i>Arbalète lourde</i>	<i>Bâton</i>
<i>Dague</i>	<i>Arbalète légère</i>	

F APTITUDES DE CLASSE

JET DE RÉFLEXES	CLASSE	+	MOD. DEX	+	DIVERS	=	TOTAL
	<i>0</i>		<i>0</i>				<i>+0</i>
JET DE VIGUEUR	CLASSE	+	MOD. CON	+	DIVERS	=	TOTAL
	<i>0</i>		<i>1</i>		<i>2</i>		<i>+3</i>
JET DE VOLONTÉ	CLASSE	+	MOD. SAG	+	DIVERS	=	TOTAL
	<i>2</i>		<i>2</i>				<i>+4</i>
BONUS D'ATTAQUE	<i>+0</i>	RANGS DE COMPÉTENCE		<i>6</i>			

Pacte magique 1/jour

Main de l'apprenti : 7/jour

G ARMES ET ATTAQUES

INITIATIVE	SCIENCE DE L'INITIATIVE	<i>4</i>	+	MOD. DEX	<i>0</i>	=	TOTAL	<i>4</i>
ATTAQUE CORPS À CORPS	BONUS D'ATTAQUE	<i>0</i>	+	MOD. FOR	<i>1</i>	=	TOTAL	<i>1</i>
ATTAQUE À DISTANCE	BONUS D'ATTAQUE	<i>0</i>	+	MOD. DEX	<i>0</i>	=	TOTAL	<i>0</i>
ARME	<i>Bâton</i>							
BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS	ZONE DE CRITIQUE	TYPE DE DÉGÂTS	FACTEUR DE PORTÉE	MUNITION			
<i>+1</i>	<i>1d6+1</i>	<i>20</i>	<i>C</i>	<i>-</i>	<i>-</i>			
ARME	<i>Arbalète légère</i>							
BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS	ZONE DE CRITIQUE	TYPE DE DÉGÂTS	FACTEUR DE PORTÉE	MUNITION			
<i>+0</i>	<i>1d8</i>	<i>19-20</i>	<i>P</i>	<i>25 m</i>	<i>10</i>			

H ARMURE ET CLASSE D'ARMURE

CA	ARMURE	<i>0</i>	+	BOUCLIER	<i>0</i>	+	MOD. DEX	<i>0</i>	+	MAGIE	<i>0</i>	+	TOTAL	<i>10</i>
----	--------	----------	---	----------	----------	---	----------	----------	---	-------	----------	---	-------	-----------

I DONS

Vigueur surhumaine
Science de l'initiative

J ÉQUIPEMENT


L'ÉQUIPEMENT FIGURE AU DOS DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE 

K SORTS

LES SORTS FIGURENT AU DOS DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE 

F JETS DE SAUVEGARDE

Vous faites un jet de sauvegarde pour résister à une attaque spéciale comme un sort, un poison, la peur, un piège ou le souffle d'un dragon.

 Pour faire un jet de sauvegarde, lancez 1d20 et ajoutez le total du type de jet concerné. Par exemple, pour un jet de Volonté, vous lancez 1d20+4. Un 20 qui apparaît sur le dé est toujours synonyme de succès, alors qu'un 1 sur le dé indique toujours un échec.


APTITUDES DE MAGICIEN

PACTE MAGIQUE vous permet de lancer un de vos sorts une fois de plus.

MAIN DE L'APPRENTI vous permet de lancer votre bâton à 9 mètres, grâce à la puissance de votre esprit. Lancez 1d20+3 pour savoir si vous touchez. Si oui, vous faites 1d6+1 points de dégâts. Votre bâton revient automatiquement à vous.

G COMBAT

Au début de l'affrontement, vous faites un test d'initiative. La créature qui obtient le résultat le plus élevé agit en premier et ainsi de suite dans l'ordre décroissant.

 À votre tour, vous pouvez faire une attaque par round. Pour cela, lancez 1d20 et ajoutez le bonus qui correspond à votre arme. Pour vous battre au bâton, vous lancez 1d20+1. Si votre total est supérieur ou égal à la classe d'armure de l'adversaire, vous le touchez et vous lancez les dés de dégâts ! Un 20 au dé touche toujours, un 1 rate toujours. Si le dé donne une valeur de critique possible, votre coup va peut-être faire des dégâts critiques ! Au MJ de vous en dire plus !

H ARMURE ET DÉFENSE

Votre classe d'armure représente la difficulté à vous toucher. Plus cette valeur est élevée, plus vos adversaires auront du mal à vous atteindre. Un magicien ne peut pas porter d'armure.

I DONS

Vigueur surhumaine. Vous avez un bonus de +2 inclus dans votre jet de Vigueur.
Science de l'initiative. Vous avez un bonus de +4 (compris dans votre total d'initiative).

J ÉQUIPEMENT

Arbalète légère	Sac de couchage	Grimoire
Carreaux d'arbalète (10)	Bourse	Torches (10)
Dague	Chandelles (10)	Rations de voyage (5 jours)
Bâton	Sac	Outre
Sac à dos	Habits de rechange	6 po

K SORTS

Vous avez préparé deux sorts : **mains brûlantes** et **projectile magique**. Quand vous lancez un sort, vous devez le rayer pour la journée. N'oubliez pas que votre pacte magique (section F) vous permet de lancer un sort une fois de plus par jour. Vos sorts se renouvellent chaque matin.

- MAINS BRÛLANTES.** Un cône de feu de 4,50 mètres jaillit de vos mains. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent 1d4 points de dégâts de feu. Elles ont droit à un jet de Réflexes DD 14 pour éviter la moitié des dégâts.
- PROJECTILE MAGIQUE.** Vous lancez une décharge d'énergie magique sur un adversaire qui subit 1d4 points de dégâts.

TOUR DE MAGIE

Vous pouvez lancer **détection de la magie** et **rayon de givre** aussi souvent que vous voulez.

DÉTECTION DE LA MAGIE. Détecte les objets magiques proches ou identifie un objet magique.

RAYON DE GIVRE. Faites une attaque à distance (1d20) contre une créature située dans les 9 mètres. Si vous égalez ou dépassez sa CA au contact, vous lui infligez 1d3 points de dégâts de froid.