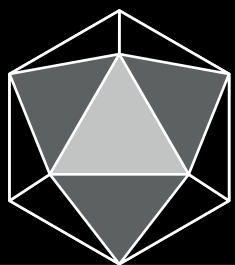




Dossier de personnage

DHFTN Collection – Modèle BlackSquare





Feuille de personnage

par DHFTN

Nom	Sexe	Historique
Origine	Niveau	Expérience
Classe	MAÎTRISE	INITIATIVE
Archétype	VITESSE	INSPIRATION

FORCE mod. valeur maît. sauv.	DEXTÉRITÉ mod. valeur maît. sauv.	CONSTITUTION mod. valeur maît. sauv.	INTELLIGENCE mod. valeur maît. sauv. incantation	SAGESSE mod. valeur maît. sauv. incantation	CHARISME mod. valeur maît. sauv. incantation	CLASSE D'ARMURE sans bouclier totale sans armure	POINTS DE VIE temp. actuels max.
--	--	---	--	---	--	--	--

COMPÉTENCES		
MAÎT. EXP.		
☐ ATHLÉTISME	☐	☐ DRESSAGE
☐ ACROBATIE	☐	☐ INTUITION
☐ DISCRÉTION	☐	☐ MÉDECINE
☐ ESCAMOTAGE	☐	☐ PERCEPTION
☐ ARCANES	☐	☐ SURVIE
☐ HISTOIRE	☐	☐ INTIMIDATION
☐ INVESTIGATION	☐	☐ PERSUASION
☐ NATURE	☐	☐ REPRÉSENTATION
☐ RELIGION	☐	☐ TROMPERIE

INTUIT. PASS.	INVEST. PASS.	PERC. PASS.	#
JDS CONTRE LA MORT succès échecs		NIVEAUX DE FATIGUE 1 2 3 4 5 6	
DÉS DE VIE restants max dés		DÉS DE VIE restants max dés	
BONUS ATT. MAGIQUE INT SAG CHA		POINTS DE DESTIN #	

ARMES MAÎTRISÉES ☐ ARMES COURANTES ☐ ARMES DE GUERRE ☐

ARMES POSSÉDÉES	TYPE	MUN.	BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS (CALCUL ET TYPE)	AUTRES PROPRIÉTÉS
	c.à.c. à dist.	☐			
	☐	☐			
	☐	☐			
	☐	☐			
	☐	☐			

ATTAQUES

ARMURES MAÎTRISÉES ☐ LÉGÈRES ☐ INTERMÉDIAIRES ☐ LOURDES ☐ BOUCLIERS ☐

ARMURES POSSÉDÉES	PROPRIÉTÉS	CA
EQUIP.		
☐		
☐		
☐		
☐		
☐		

BLESSURES & SÉQUELLES

IMMUNITÉS, RÉSISTANCES & VULNÉRABILITÉS		
☐ ACIDES	☐ FROID	☐ RADIANTS
☐ CONTONDANTS	☐ NÉCROTiques	☐ TONNERRE
☐ FEU	☐ PERFORANTS	☐ TRANCHANTS
☐ FORCE	☐ POISON	
☐ FOUDRE	☐ PSYCHIQUES	

NIVEAU DE VIE	☐	☐	☐	☐	☐
	PLATINE (PP)	OR (PO)	ÉLECTRUM (PE)	ARGENT (PA)	CUivre (PC)



ÂGE

TAILLE

POIDS

PEAU

YEUX

CHEVEUX

PILOSITÉ

GUILDE



FOI



ALIGNEMENT



DEVISE OU CRI DE GUERRE



ALLIÉS



SIGNES PARTICULIERS



ENNEMIS



À PROPOS DU PERSONNAGE

PORTRAIT

PASSÉ DU PERSONNAGE

TRAITS DE PERSONNALITÉ

PERSONNALITÉ :

LIENS :

IDÉAL :

DÉFAUT :

OUTILS ET LANGUES

OUTILS

EXP.

☐
☐
☐
☐
☐
☐

LANGUES

PARLÉE ÉCRITE

☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

APTITUDES

ÉQUIPEMENT

ÉQUIPEMENTS DIVERS

CONSOMMABLES

NB

NB

OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE

REST. MAX.



MAGIE



BONUS ATT. MAGIQUE

☐ INT
☐ SAG
☐ CHA

#

SORTS À PRÉPARER



EMPLACEMENTS DE SORT

NIVEAU 1 NIVEAU 2 NIVEAU 3 NIVEAU 4 NIVEAU 5 NIVEAU 6 NIVEAU 7 NIVEAU 8 NIVEAU 9

PRÉPARÉ

[illegible]

PRÉPARÉ

[illegible]

RITUEL

[illegible]

PRÉPARÉ

RITUEL

[illegible]

RITUELI

[illegible]

RITUE

[illegible]

PRÉPARÉ

RITUEL

[illegible]

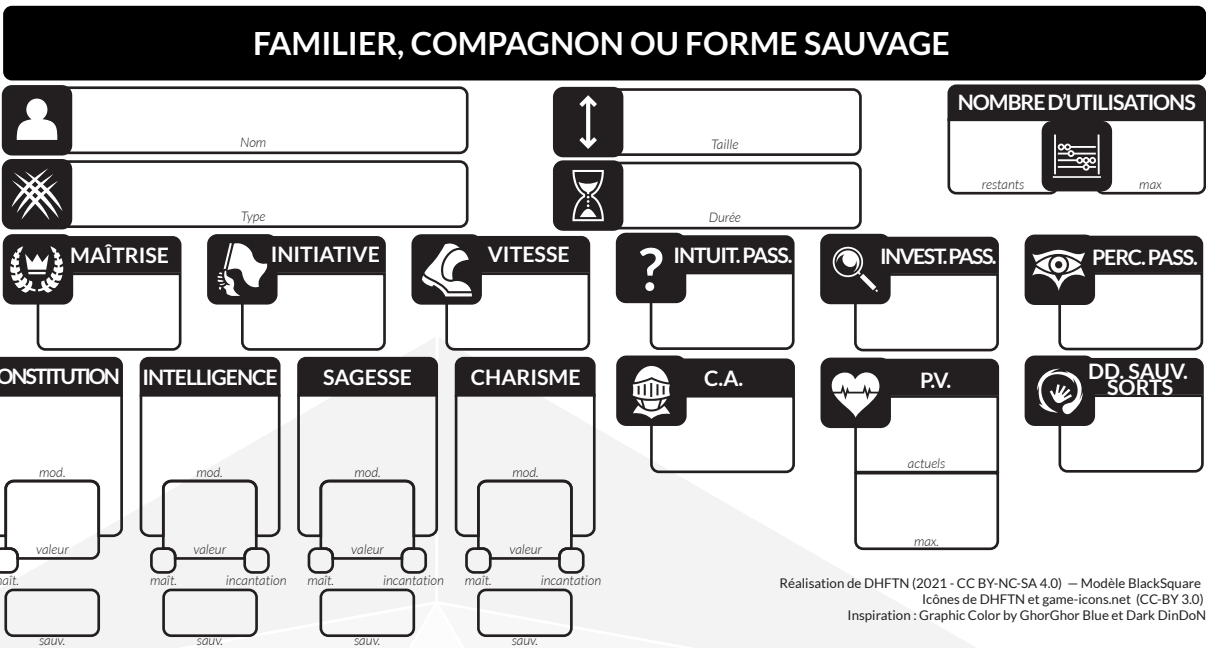
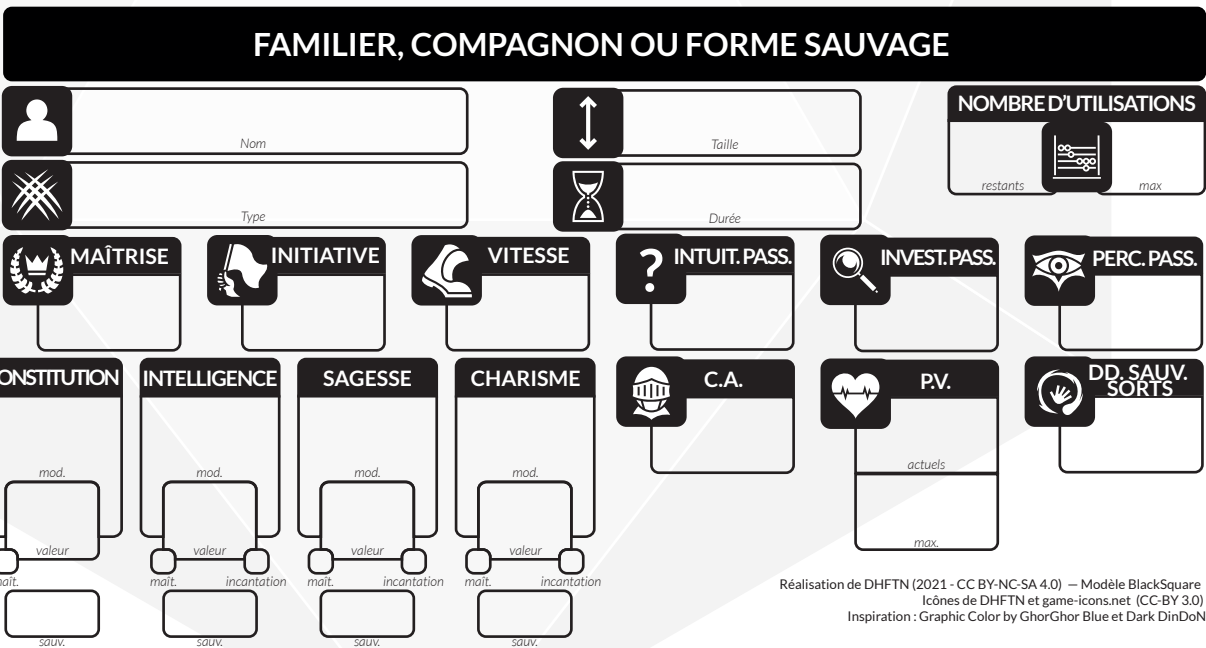
RITUE

[illegible]

RITUEL

[illegible]

PRÉPARÉ

[illegible][illegible]

? FEUILLE DE PERSONNAGE – Notice

EN-TÊTE : IDENTITÉ DU PERSONNAGE

L'en-tête de la feuille présente les différents éléments de l'identité de votre personnage : son nom, son origine, sa classe et l'archétype de celle-ci, son sexe, son niveau et son historique. Une dernière case est disponible pour noter l'expérience acquise par le personnage au long de ses aventures.

VALEURS ET INDICATIONS PRINCIPALES

À proximité de l'en-tête, quatre cases permettent de noter certaines des valeurs essentielles afin de les trouver rapidement.

Maîtrise. Permet de noter la valeur du bonus de maîtrise qui dépend du niveau du personnage :

Niveaux	Bonus de maîtrise
1 à 4	+2
5 à 8	+3
9 à 12	+4
13 à 16	+5
17 à 20	+6

Initiative. L'initiative permet de déterminer l'ordre des tours pendant un combat. Elle se calcule avec $1d20 + \text{modificateur de Dextérité}$.

Vitesse. La vitesse de déplacement du personnage dépend de son origine.

Inspiration. Un MJ peut estimer qu'un joueur a très bien joué son rôle ou s'est montré particulièrement inspiré. Il peut alors lui donner l'inspiration : le joueur qui en bénéficie dispose de l'avantage sur le jet qu'il souhaite.

CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques principales sont la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme.

Ces caractéristiques sont représentées chacune par une **valeur** déterminée lors de la création du personnage (pouvant être augmentée à certains niveaux). La valeur accorde un **modificateur** que le joueur peut appliquer à ses tests en l'ajoutant au résultat du dé.

Valeur de caractéristique	Modificateur
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

Enfin, chaque caractéristique dispose aussi d'un **modificateur de sauvegarde** à utiliser lors des jets de sauvegarde. Ce modificateur de sauvegarde est égal au modificateur de la caractéristique auquel on ajoute le bonus de maîtrise si le personnage maîtrise le jet de sauvegarde de cette caractéristique. La **case à cocher « maîtr. »** sert précisément à indiquer cette éventuelle maîtrise. Enfin, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme peuvent également être la caractéristique de sorts de certains personnages : la **case à cocher « incantation »** permet de le signifier.

CLASSE D'ARMURE (CA)

La classe d'armure permet de mesurer la défense d'un personnage. Sa valeur permet de savoir si

une attaque le touche (si le score d'attaque est égal ou supérieur à la CA) ou le rate (inférieur à la CA).

CA totale. Permet d'indiquer la valeur totale de la CA lorsque le personnage est équipé de son éventuelle armure et de son éventuel bouclier (soit $CA \text{ totale} = CA \text{ de l'armure} + CA \text{ du bouclier}$).

CA sans bouclier. Permet d'indiquer la valeur de CA du personnage lorsqu'il ne s'est pas équipé de son bouclier.

CA sans armure. Permet d'indiquer la valeur de CA du personnage lorsqu'il n'est équipé d'aucune armure. Elle se calcule ainsi : $10 + \text{modificateur de Dextérité}$.

POINTS DE VIE (PV)

Les points de vie représentent l'énergie combattante d'un personnage.

PV actuels. Permet de noter le nombre de PV actuels dont dispose le personnage.

PV temp. Permet de noter le nombre de PV temporaires dont dispose le personnage. Ce sont d'abord ces PV qui sont déduits en cas de dommages reçus par le personnage.

PV max. Permet de noter le nombre de PV maximum dont dispose le personnage (sans les éventuels PV temporaires).

COMPÉTENCES

Outre les caractéristiques, le personnage peut faire appel à différents compétences (chacune relevant d'une caractéristique). Ainsi, lors d'un test de compétence, il doit ajouter son **modificateur de compétence** au résultat du d20. Habituellement, ce modificateur de compétence est égal au modificateur de la caractéristique dont dépend la compétence.

Il peut toutefois arriver que le personnage maîtrise (**case à cocher « MAÎT. »**), dès lors son modificateur de compétences correspond à $\text{modificateur de caractéristique-mère} + \text{bonus de maîtrise}$.

Si le personnage est un expert dans cette compétence (**case à cocher « EXP. »**), le bonus de maîtrise est alors multipliée par 2 et le modificateur de compétence est égal à $\text{modificateur de caractéristique-mère} + 2 \times \text{bonus de maîtrise}$.

COMPÉTENCES PASSIVES

Sans être particulièrement vigilant, le personnage peut tout de même repérer certains événements ou certaines créatures à l'aide de ses sens.

Intuition passive. Permet de noter la valeur d'intuition passive du personnage qui correspond à $10 + \text{modificateur de la compétence Intuition}$.

Investigation passive. Permet de noter la valeur d'investigation passive du personnage qui correspond à $10 + \text{modificateur de la compétence Investigation}$.

Perception passive. Permet de noter la valeur de perception passive du personnage qui correspond à $10 + \text{modificateur de la compétence Perception}$.

JDs CONTRE LA MORT

Permet de comptabiliser les jets de sauvegarde contre la mort effectués lorsque le personnage est à 0 PV à l'aide d'un d20.

Un jet de sauvegarde contre la mort égal à 10 ou plus est considéré comme une réussite. Un résultat inférieur à 10 équivaut à un échec. Un 1 correspond à 2 échecs tandis qu'un 20 permet au personnage de reprendre conscience avec 1 PV. Au bout de 3 échecs, le personnage meurt. Au bout de 3 réussites, il redevient conscient.

NIVEAUX DE FATIGUE

Un personnage a besoin de se reposer. S'il ne le fait pas, il accumule les niveaux de fatigue et se trouve donc moins en état de poursuivre ses aventures.

Niveau 1. Désavantage sur les tests de

caractéristiques.

Niveau 2. + vitesse réduite de moitié.

Niveau 3. + désavantage sur les attaques et les sauvegardes.

Niveau 4. + maximum de PV réduit de moitié.

Niveau 5. + vitesse réduite à 0.

Niveau 6. Décès

DÉS DE VIE

À la fin d'un repos court, un personnage peut lancer autant de dés de vie qu'il le souhaite (et qu'il dispose) pour regagner des PV (il regagne autant de PV que le **résultat du dé de vie** + **modificateur de Constitution**).

Dés. Permet de noter le type de dé à utiliser selon la classe.

Restants. Indique le nombre de dés de vie restants.

Max. Indique le nombre de dés de vie maximum dont dispose le jour suivant son niveau (1 dé de vie de la classe par niveau de classe).

Un repos long permet de regagner au maximum la moitié du nombre total des dés de vie.

Deux cases « dés de vie » sont disponibles. La seconde est à utiliser dans le cas d'un multiclassage.

POINTS DE DESTIN

Selon la manière de jouer du MJ, il est possible qu'il accorde à ses joueurs un ou plusieurs points de destin. Il lui appartient alors de décider des règles d'obtention et d'utilisation même s'ils permettent souvent à un joueur d'échapper de peu à la mort.

BONUS D'ATTAQUE MAGIQUE

Le bonus d'attaque magique correspond au modificateur d'attaque de sorts soit le **modificateur de la caractéristique d'incantation** + le **bonus de maîtrise**.

DD DU JET DE SAUVEGARDE DES SORTS

Pour certains sorts, il peut être demandé à la créature touchée d'effectuer un jet de sauvegarde. Le degré de difficulté de cette sauvegarde est égal à : $8 + \text{modificateur de la caractéristique d'incantation} + \text{bonus de maîtrise}$.

SPÉCIAL (#)

Suivant le personnage joué, il peut être intéressant de comptabiliser d'autres aptitudes spécifiques. Deux compteurs spéciaux sont alors à la disposition du joueur.

MAÎTRISE D'ARMES ET D'ARMURES

Tous les personnages (notamment selon leurs classes) ne maîtrisent pas de la même manière toutes les armes et toutes les armures. Les cases à cocher « **armes maîtrisées** » et « **armures maîtrisées** » permettent ainsi de s'en souvenir.

ARMES

Le tableau des armes permet de lister les différentes **armes possédées** par le personnage. Pour chaque arme, le joueur peut préciser son **type** (corps-à-corps ou à distance), le nombre de **munitions restantes**, le **bonus d'attaque** à ajouter au jet d'attaque (**modificateur de la caractéristique d'attaque** + **bonus de maîtrise si l'arme est maîtrisée**), les **dégâts** (en précisant le calcul et leur type) ainsi que d'éventuelles **autres propriétés**.

ARMURES

Le tableau des armures permet de lister les **armures possédées** ainsi que leurs **propriétés** et leur **CA**. La **case à cocher « ÉQUIP. »** indique si l'armure est équipée ou non.

La **case à cocher « Désavantage aux tests de discrétion »** rappelle si l'armure équipée désavantage le personnage lors de ces tests.

IMMUNITÉS, RÉSISTANCES & VULNÉRABILITÉS

Le tableau des immunités, des résistances et des vulnérabilités permet au joueur de se souvenir des

éventuelles immunités, résistances ou vulnérabilités de son personnage. En face de chaque type de dégâts possibles, il peut alors cocher la case à cocher correspondante : **I** pour Immunité, **R** pour Résistance et **V** pour Vulnérabilité.

Une résistance permet de diviser les dégâts reçus par deux.
Une vulnérabilité multiplie les dégâts reçus par deux.

ATTAQUES

Le tableau des attaques permet au joueur de lister toutes les attaques dont il dispose et qui sont indépendantes d’une arme possédée ou d’un sort.

BLESSURES & SÉQUELLES

Le tableau des blessures et des séquelles permet au joueur de lister toutes les blessures ou séquelles handicapant son personnage.
La nature, l’origine et les conséquences des ces handicaps sont à la discrétion du MJ selon les règles qu’il applique.

NIVEAU DE VIE ET RICHESSE

La case **Niveau de vie** permet au joueur de se rappeler quel est le niveau de vie de son personnage afin de pouvoir déduire les sommes correspondantes à ce niveau de vie chaque jour (ou à chaque passage dans une auberge, etc.).

Niveau de vie	Coût quotidien
Mendiant	—
Misérable	1 pa
Pauvre	2 pa
Modeste	1 po
Confortable	2 po
Riche	4 po
Aristocratique	10 po minimum

Le joueur peut ensuite noter la richesse dont il dispose en pièces de monnaie.





BARBARE – Table & Aptitudes

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d12 par niveau de barbare.

Points de vie au niveau 1 : 12 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d12 (ou 7) + modificateur de Constitution à chaque niveau de barbare.

MAÎTRISES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, bouclier.

Armes : armes courantes, armes de guerre.

Outils : aucun.

Jets de sauvegarde : Force, Constitution.

Compétences : 2 parmi Athlétisme, Dressage, Intimidation, Nature, Perception et Survie.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART :

- une hache à deux mains (a) ou n'importe quelle arme de guerre au corps-à-corps (b) ;
- deux hachettes (a) ou n'importe quelle arme courante (b) ;
- un paquetage d'explorateur et quatre javelines.

RAGE

Le barbare peut entrer en rage lors d'un combat au prix d'une action bonus. Tant qu'il est en rage et qu'il ne porte pas d'armure lourde, il bénéficie des avantages suivants :

- Avantage sur les tests de Force et les jets de sauvegarde de Force ;
- Les attaques basées sur la force avec une arme de corps-à-corps bénéficient d'un bonus aux jets de dégâts (cf. table) ;
- Le barbare devient résistant aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

En revanche, le barbare enragé ne peut pas lancer de sorts, ni se concentrer sur des sorts même s'il en est normalement capable.

La rage dure une minute mais peut être interrompue si le barbare est assommé, s'il n'attaque pas de créature hostile ou s'il n'a subi aucun dégât depuis la fin de son dernier tour. La rage peut aussi être interrompue au prix d'une action bonus.

DÉFENSE SANS ARMURE

Le temps que le barbare n'a pas d'armure, sa classe d'armure est égale à 10 + son modificateur de Dextérité + son modificateur de Constitution.

TÉMÉRITÉ

Au niveau 2, le barbare peut abandonner toute volonté de se défendre pour se concentrer sur la férocité de ses attaques. Lors de son tour, au moment de son attaque, il peut décider d'attaquer avec témérité : il est alors avantagé sur les jets d'attaque de corps-à-corps basés sur la Force pendant le tour mais les créatures ennemies le ciblant bénéficient aussi d'un avantage sur leur jet d'attaque durant le tour.

SENS DU DANGER

Au niveau 2, le barbare développe un don surnaturel pour remarquer quand quelque chose ne va pas autour de lui : il dispose alors d'un temps d'avance pour tenter d'esquiver un danger. S'il n'est pas aveuglé, assourdi ou neutralisé, il bénéficie alors d'un avantage sur ses jets de sauvegarde de Dextérité contre les dangers qu'il peut repérer comme les pièges et les sorts.

VOIE PRIMITIVE

Au niveau 3, le barbare choisit une voie qui

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Rages	Dégâts de rage
1	+ 2	Rage, défense sans armure	2	+ 2
2	+ 2	Témérité, sens du danger	2	+ 2
3	+ 2	Voie primitive	3	+ 2
4	+ 2	Amélioration de caractéristiques	3	+ 2
5	+ 3	Attaque supplémentaire, déplacement rapide	3	+ 2
6	+ 3	Aptitude de voie	4	+ 2
7	+ 3	Instinct sauvage	4	+ 2
8	+ 3	Amélioration de caractéristiques	4	+ 2
9	+ 4	Critique brutal (1 dé)	4	+ 3
10	+ 4	Aptitude de voie	4	+ 3
11	+ 4	Rage implacable	4	+ 3
12	+ 4	Amélioration de caractéristiques	5	+ 3
13	+ 5	Critique brutal (2 dés)	5	+ 3
14	+ 5	Aptitude de voie	5	+ 3
15	+ 5	Rage persistante	5	+ 3
16	+ 5	Amélioration de caractéristiques	5	+ 4
17	+ 6	Critique brutal (3 dés)	6	+ 4
18	+ 6	Puissance indomptable	6	+ 4
19	+ 6	Amélioration de caractéristiques	6	+ 4
20	+ 6	Champion primitif	Illimitées	+ 4

détermine la nature de sa rage. La voie donne des aptitudes spécifiques aux niveaux 6, 10 et 14.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, le barbare gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois, cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 5, le barbare peut attaquer deux fois au lieu d'une lorsqu'il choisit l'action d'attaquer lors de son tour.

DÉPLACEMENT RAPIDE

À partir du niveau 5, la vitesse du barbare augmente de 3 mètres le temps qu'il ne porte pas d'armure lourde.

INSTINCT SAUVAGE

Au niveau 7, l'instinct du barbare s'est affiné et il obtient l'avantage aux jets d'initiative. S'il est surpris au début d'un combat, il peut tout de même agir normalement à condition de commencer son tour en entrant en rage.

CRITIQUE BRUTAL

À partir du niveau 9, le barbare peut lancer un dé de dégâts additionnel quand il détermine les dégâts supplémentaires causés par un coup critique. À partir du niveau 13, il lance deux dés additionnels ; à partir du niveau 17, trois dés.

RAGE IMPLACABLE

À partir du niveau 11, la rage du barbare lui permet de continuer le combat même s'il est grièvement blessé. S'il tombe à 0 PV en combat mais qu'il est enragé, il peut réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. S'il réussit, il conserve 1 PV. Par la suite, à chaque réutilisation de cette aptitude, le DD augmente de 5. Il revient

à 10 après un repos court ou long.

RAGE PERSISTANTE

À partir du niveau 15, le barbare est tellement enragé que sa rage ne peut être interrompue prématurément que s'il perd conscience ou s'il choisit d'y mettre fin.

PUISSANCE INDOMPTABLE

À partir du niveau 18, le barbare peut remplacer le résultat d'un test de Force par sa valeur de Force si celle-ci est supérieure.

CHAMPION PRIMITIF

Au niveau 20, le barbare voit ses valeurs de Force et de Constitution augmenter de 4 sans qu'elles ne puissent dépasser 24.





BARDE – Table & Aptitudes

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Sorts connus	Emplacements de sorts								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+ 2	Sorts, inspiration bardique (d6)	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+ 2	Touche à tout, chant reposant (d6)	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+ 2	Collège bardique, expertise	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+ 2	Amélioration de caractéristiques	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+ 3	Inspiration bardique (d8), source d'inspiration	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+ 3	Contre-charme, aptitude du collège bardique	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+ 3	—	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+ 3	Amélioration de caractéristiques	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+ 4	Chant reposant (d8)	3	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+ 4	Inspiration bardique (d10), expertise, secrets magiques	4	14	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+ 4	—	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+ 4	Amélioration de caractéristiques	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+ 5	Chant reposant (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+ 5	Secrets magiques, aptitude de collège bardique	4	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+ 5	Inspiration bardique (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+ 5	Amélioration de caractéristiques	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+ 6	Chant reposant (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+ 6	Secrets magiques	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+ 6	Amélioration de caractéristiques	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+ 6	Inspiration supérieure	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d8 par niveau de barde.

Points de vie au niveau 1 : 8 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + modificateur de Constitution à chaque niveau de barde.

MAÎTRISES

Armures : armures légères.

Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée longue, rapière, épée courte.

Outils : trois instruments de musique au choix.

Jets de sauvegarde : Dextérité, Charisme.

Compétences : 3 au choix.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART :

- une rapière (a) ou une épée longue (b) ou n'importe quelle arme courante (c) ;
- un paquetage de diplomate (a) ou un paquetage d'artiste (b) ;
- un luth (a) ou n'importe quel autre instrument de musique (b) ;
- une armure de cuir et une dague.

SORTS

Sorts mineurs : 2 sorts mineurs connus parmi les sorts du barde au niveau 1. D'autres sorts mineurs sont ensuite appris aux niveaux suivants (cf. table).

Sorts connus aux niveaux 1 et supérieurs : la table fournit le nombre de sorts connus de la part du barde. Aux niveaux où il apprend un sort, le barde ne peut apprendre qu'un sort qu'il est capable de lancer en fonction des niveaux de sorts maîtrisés. De plus, à chaque nouveau niveau, le barde peut remplacer un sort appris par un autre sort dont il maîtrise le niveau.

Emplacements de sorts : en lançant un sort, le barde dépense un emplacement de sort de niveau correspondant ou supérieur. Le barde récupère tous ses emplacements de sorts après un repos long.

DD d'un jet de sauvegarde : 8 + modificateur d'attaque de sort (soit bonus de maîtrise + modificateur de Charisme).

Incantation rituelle : un barde peut lancer un sort connu sous forme de rituel (si le sort en a la propriété). L'incantation prend alors 10 min de plus mais ne nécessite pas d'avoir préparé le sort. Il ne coûte pas non plus un emplacement de sorts.

Focaliseur arcanique : un barde peut utiliser son instrument comme focaliseur arcanique pour lancer un sort sans avoir à disposition la composante matérielle nécessaire à condition qu'aucune valeur monétaire ne soit associée à cette composante.

INSPIRATION BARDIQUE

Au prix d'une action bonus, le barde peut inspirer une créature autre que lui, non assourdie et située dans un rayon de 18 m. La créature inspirée bénéficie d'un d6 (puis d8, puis d10, puis d12 - cf. table) qu'il peut utiliser pour améliorer son résultat d'un test de caractéristique, d'un jet d'attaque ou d'un jet de sauvegarde à condition de l'utiliser avant que le maître du jeu ne stipule si c'est une réussite ou un échec.

Le barde peut utiliser cette aptitude autant de fois que son modificateur de Charisme (min. 1). Ce compteur se remet à 0 après un repos long.

TOUCHE-À-TOUT

À partir du niveau 2, le barde peut ajouter la moitié de son bonus de maîtrise (arrondi à l'inférieur) à tous ses tests de caractéristiques qui ne prennent pas déjà en compte son bonus de maîtrise.

CHANT REPOSANT

À partir du niveau 2, le barde peut utiliser sa musique pour aider ses compagnons à profiter pleinement d'un repos court. Si lui ou ses compagnons profitent du repos court pour utiliser un ou plusieurs dés de vie, ils gagnent 1d6 PV supplémentaires (puis 1d8, 1d10 puis 1d12 - cf. table).

COLLÈGE BARDIQUE

Au niveau 3, le barde choisit un collège bardique. Selon, le choix effectué, le barde gagne de nouvelles aptitudes aux niveaux 3, 6, et 14.

EXPERTISE

Au niveau 3, le barde choisit deux compétences qu'il maîtrise et devient un expert : il peut alors appliquer deux fois son bonus de maîtrise dessus. Au niveau 10, il peut de nouveau choisir deux compétences maîtrisées et devenir un expert.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, le barde gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois, cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

SOURCE D'INSPIRATION

Dès le niveau 5, le barde récupère toutes les inspirations bardiques préalablement dépensées après un repos court ou long.

CONTRE-CHARME

Au niveau 6, le barde utilise ses notes de musique ou ses mots pour interrompre des effets qui affectent la pensée d'une créature. Au prix d'une action, il peut se lancer dans une représentation qui dure jusqu'à la fin de son tour suivant et qui lui permet à lui et aux créatures amicales de bénéficier d'un avantage contre les jets de sauvegarde contre les effets terrorisé et charmé.

SECRETS MAGIQUES

Au niveau 10, après avoir étudié de nombreuses disciplines magiques, le barde peut choisir deux sorts de n'importe quelle classe (dont il maîtrise le niveau) pour les apprendre et les utiliser comme des sorts de barde. Il peut en apprendre deux nouveaux au niveau 14 puis au niveau 18.

INSPIRATION SUPÉRIEURE

Au niveau 20, lorsque le barde fait un jet d'initiative et qu'il ne dispose plus d'inspiration bardique, il en regagne une.





CLERC – Table & Aptitudes

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs	Emplacements de sorts								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+ 2	Sorts, domaine divin	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+ 2	Conduit divin (1/repos), aptitude de domaine divin	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+ 2	—	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+ 2	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+ 3	Destruction des morts-vivants (ID 1/2)	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+ 3	Conduit divin (2/repos), aptitude de domaine divin	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+ 3	—	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+ 3	Amélioration de caractéristiques, destruction des morts-vivants (ID 1), aptitude de domaine divin	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+ 4	—	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+ 4	Intervention divine	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+ 4	Destruction des morts-vivants (ID 2)	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+ 4	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+ 5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+ 5	Destruction des morts-vivants (ID 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+ 5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+ 5	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+ 6	Destruction des morts-vivants (ID 4), aptitude de domaine divin	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+ 6	Conduit divin (3/repos)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+ 6	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+ 6	Intervention divine supérieure	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d8 par niveau de clerc.

Points de vie au niveau 1 : 8 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + modificateur de Constitution à chaque niveau de clerc.

MAÎTRISES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers.

Armes : armes courantes.

Outils : aucun.

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme.

Compétences : 2 parmi Histoire, Intuition, Médecine, Persuasion, Religion.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART :

- une masse d'armes (a) ou un marteau de guerre s'il maîtrise cette arme (b) ;
- une armure d'écailles (a), une armure de cuir (b) ou une cotte de maille (c) s'il maîtrise cette armure ;
- une arbalète légère avec 20 carreaux (a) ou n'importe quelle arme courante (b) ;
- un paquetage d'ecclésiastique (a) ou un paquetage d'explorateur (b) ;
- un bouclier et un symbole sacré.

SORTS

Sorts mineurs : 3 sorts mineurs de clerc connus au niveau 1. D'autres sorts mineurs sont ensuite appris aux niveaux suivants (cf. table).

Préparer et lancer des sorts : après chaque repos long, un clerc peut préparer une nouvelle liste de sorts parmi ceux qui lui sont connus (il doit passer au moins une minute à prier et à méditer par niveau de sort pour les préparer). Il peut préparer un nombre total de sorts égal au modificateur de Sagesse + le niveau de Clerc. Chaque sort lancé coûte alors un emplacement de sorts correspondant ou supérieur. Un clerc récupère

l'ensemble de ses emplacements de sorts après un repos long.

DD d'un jet de sauvegarde : 8 + modificateur d'attaque de sorts (soit bonus de maîtrise + modificateur de Sagesse).

Incantation rituelle : un clerc peut lancer un sort connu sous forme de rituel (si le sort en a la propriété). L'incantation prend alors 10 min de plus mais ne nécessite pas d'avoir préparé le sort. Il ne coûte pas non plus un emplacement de sorts.

Focaliseur de sorts : un clerc peut avoir un symbole divin qui lui sert de focaliseur pour lancer un sort sans avoir à disposition la composante matérielle nécessaire à condition qu'aucune valeur monétaire ne soit associée à cette composante.

DOMAINE DIVIN

Dès le niveau 1, le clerc choisit un domaine divin qui lui permet d'obtenir de nouvelles aptitudes à certains niveaux (cf. table) mais aussi d'apprendre des sorts de domaines.

Sorts de domaine divin : ce sont des sorts propres au domaine divin que le clerc a appris. Ils sont considérés comme toujours préparés et s'ajoutent au nombre de sorts que le clerc peut préparer chaque jour.

CONDUIT DIVIN

Au niveau 2, le clerc apprend à conduire l'énergie divine et à l'utiliser dans ses sorts. Ce conduit divin permet de l'utiliser pour renvoyer les morts-vivants et différentes aptitudes selon le domaine divin choisi. Un clerc ne peut utiliser son conduit divin qu'un certain nombre de fois entre deux repos (courts ou longs) (cf. table).

Conduit divin : renvoi de morts-vivants permet au clerc de prononcer une prière contre les morts-vivants qui, s'ils sont dans un rayon de 9 m, doivent réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, ils sont sous l'effet du renvoi pendant une minute à moins qu'ils ne subissent des dégâts.

Une créature sous l'effet de renvoi doit passer ses tours éloignée au maximum du clerc et ne peut pas s'approcher volontairement à moins de 9 m du clerc. Elle ne peut pas utiliser de réaction et ses actions se limitent à foncer pour s'échapper ou à tenter d'échapper à un effet qui l'empêche de se déplacer. Si la créature n'a nulle part où aller, elle peut utiliser l'action esquiver.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, le clerc gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois, cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

DESTRUCTION DES MORTS-VIVANTS

À partir du niveau 5, quand un mort-vivant échoue à son jet de sauvegarde contre l'aptitude du clerc de renvoi des morts-vivants, il est immédiatement détruit si son indice de dangerosité est inférieur ou égal à un certain seuil (cf. table).

INTERVENTION DIVINE

À partir du niveau 10, le clerc peut faire appel à sa déité en cas de besoin impérieux. Il doit alors lancer un d100 et si le résultat est inférieur ou égal à son niveau de clerc, la divinité intervient en sa faveur.

Au niveau 20, il n'a plus besoin de faire un jet, la divinité intervient automatiquement.

Si la divinité intervient, le maître du jeu décide de la nature de l'intervention. De même, si elle intervient, le clerc ne peut plus avoir recours à cette aptitude pendant 7 jours. Si la divinité n'intervient pas, il doit achever un repos long pour de nouveau y faire appel.





DRUIDE – Table & Aptitudes

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Emplacements de sorts								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Sorts, druidique	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Forme sauvage, cercle druidique	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	—	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Forme sauvage améliorée, amélioration de caractéristiques	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	—	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Aptitude de cercle druidique	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	—	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Forme sauvage améliorée, amélioration de caractéristiques	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	—	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Aptitude de cercle druidique	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	—	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Aptitude de cercle druidique	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Jeunesse éternelle, incantation animale	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Archidruide	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d8 par niveau de druide.

Points de vie au niveau 1 : 8 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + modificateur de Constitution à chaque niveau de druide.

MAÎTRISES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers (les druides n'utilisent pas d'armure, ni de bouclier faits de métal).

Armes : gourdin, dague, fléchette, javeline, massue, bâton, cimeterre, serpe, fronde, lance.

Outils : matériel d'herboristerie.

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse.

Compétences : 2 parmi Arcanes, Dressage, Intuition, Médecine, Nature, Perception, Religion et Survie.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART :

- un bouclier de bois (a) ou n'importe quelle arme courante (b) ;
- un cimeterre (a) ou n'importe quelle arme de corps-à-corps courante (b) ;
- une armure de cuir, un paquetage d'explorateur et un focaliseur druidique.

DRUIDIQUE

Le druide connaît le druidique, le langage secret des druides. Il peut l'utiliser pour laisser des messages cachés et il repère immédiatement tous les messages laissés en druidique. D'autres créatures peuvent repérer un message druidique à condition de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 mais elles doivent faire appel à la magie pour le déchiffrer.

SORTS

Sorts mineurs : 2 sorts mineurs de druide connus au niveau 1. D'autres sorts mineurs sont ensuite appris aux niveaux suivants (cf. table).

Préparer et lancer des sorts : après chaque repos long, un druide peut préparer une nouvelle liste de sorts parmi ceux qui lui sont connus (il doit passer au moins une minute à prier et à méditer par niveau de sort pour les préparer). Il peut préparer un nombre total de sorts égal au modificateur de Sagesse + le niveau de Druid.

Chaque sort lancé coûte alors un emplacement de sorts correspondant ou supérieur. Un druide récupère l'ensemble de ses emplacements de sorts après un repos long.

DD d'un jet de sauvegarde : 8 + modificateur d'attaque de sorts (soit bonus de maîtrise + modificateur de Sagesse).

Incantation rituelle : un druide peut lancer un sort connu sous forme de rituel (si le sort en a la propriété). L'incantation prend alors 10 min de plus mais ne nécessite pas d'avoir préparé le sort. Il ne coûte pas non plus un emplacement de sorts.

Focaliseur de sorts : un druide peut utiliser un focaliseur druidique pour lancer un sort sans avoir à disposition la composante matérielle nécessaire à condition qu'aucune valeur monétaire ne soit associée à cette composante.

FORME SAUVAGE

À partir du niveau 2, le druide peut dépenser une action et utiliser sa magie pour se métamorphoser en un animal qu'il a déjà vu. Il peut utiliser cette aptitude 2 fois entre chaque repos (court ou long). Le druide ne peut cependant choisir qu'un animal qu'il est capable de contrôler selon la table suivante :

Niv.	ID	Limitations	Exemple
2	1/4	Pas de vitesse de vol ni de nage	Loup
4	1/2	Pas de vitesse de vol	Crocodile
8	1	—	Aigle géant

Le druide peut garder sa forme sauvage pendant une durée égale à la moitié de son niveau de druide. Il peut aussi reprendre sa forme originelle de manière anticipée par une action bonus ou lorsqu'il devient inconscient, qu'il est réduit à 0 PV ou qu'il est mort.

Pendant la transformation :

- Ses statistiques de jeu sont remplacées par celles de l'animal dont il a pris la forme mais il conserve ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Il conserve aussi ses maîtrises de JdS et de compétences auxquelles s'ajoutent celles de la créature. En revanche, il n'obtient pas ses éventuelles actions légendaires et

actions d'ancre.

- Le druide remplace ses dés de vie et les PV par ceux de la créature. S'il subit des dégâts l'amenant à 0 PV, il reprend sa forme originelle et subit sous cette forme l'excédent de dégâts ;
- Le druide ne peut pas lancer de sort mais la transformation ne brise pas sa concentration sur un sort précédemment lancé et ne l'empêche de réaliser des actions en lien avec un sort déjà lancé ;
- Le druide conserve les avantages de toutes les aptitudes propres à sa classe, son origine, etc. dans la mesure où l'animal est dans la capacité physique de les réaliser mais il ne bénéficie pas de ses sens (comme vision dans le noir) à moins que le créature ne dispose des mêmes ;
- Le druide doit choisir (avec l'accord du MJ) les pièces de son équipement qui tombe au sol au moment de la transformation et celles qui fusionnent avec sa forme.

CERCLE DRUIDIQUE

Au niveau 2, le druide choisit un cercle druidique qui peut lui apporter des aptitudes spécifiques à différents niveaux.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, le druide gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois, cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

JEUNESSE ÉTERNELLE

À partir du niveau 18, chaque décennie passée ne fait vieillir le druide que d'un an.

INCANTATION ANIMALE

À partir du niveau 18, le druide peut lancer des sorts sous sa forme animale mais ne peut pas utiliser de composantes matérielles.

ARCHIDRUIDE

Au niveau 20, le druide peut utiliser sa forme sauvage aussi souvent qu'il le désire. De même, il peut ignorer les composantes somatiques et verbales de ces sorts, tout comme les composantes matérielles qui n'ont pas de valeur monétaire, qu'il soit dans sa forme originelle ou dans sa forme sauvage.



ENSORCELEUR – Table & Aptitudes

Niv.	Bonus de maîtrise	Points de sorcellerie	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Sorts connus	Emplacements de sorts								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	—	Sorts, origine magique	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	2	Réserve arcanique	4	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	Métamagie	4	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	Amélioration de caractéristiques	5	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	5	—	5	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	6	Aptitude d'origine magique	5	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	7	—	5	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	8	Amélioration de caractéristiques	5	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	9	—	5	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	10	Métamagie	6	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	11	—	6	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	12	Amélioration de caractéristiques	6	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	16	—	6	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	14	Aptitude d'origine magique	6	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	15	—	6	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	16	Amélioration de caractéristiques	6	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	17	Métamagie	6	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Aptitude d'origine magique	6	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Amélioration de caractéristiques	6	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Restauration ensorcelée	6	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d6 par niveau d'ensorceleur.

Points de vie au niveau 1 : 6 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveau suivants : 1d6 (ou 4) + modificateur de Constitution à chaque niveau d'ensorceleur.

MAÎTRISES

Armures : aucune.

Armes : dague, fléchette, fronde, bâton, arbalète légère.

Outils : aucun.

Jets de sauvegarde : Constitution, Charisme.

Compétences : 2 parmi Arcanes, Intimidation, Persuasion, Religion et Tromperie.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART :

- une arbalète légère et 20 carreaux (a) ou n'importe quelle arme courante (b) ;
- une sacoche à composantes (a) ou un focaliseur arcanique (b) ;
- un paquetage d'exploration souterraine (a) ou un paquetage d'explorateur (b) ;
- deux dagues.

SORTS

Sorts mineurs : 4 sorts mineurs d'ensorceleur connus au niveau 1. D'autres sorts mineurs sont ensuite appris aux niveaux suivants (cf. table).

Emplacements de sorts : l'ensorceleur doit dépenser un emplacement de sorts de niveau correspondant ou supérieur pour lancer un sort. Il regagne tous ses emplacements de sorts après un repos long.

Sorts connus au niveau 1 et au-dessus : un ensorceleur connaît 2 sorts dès le niveau 1. il peut ensuite en apprendre de nouveaux à d'autres niveaux, à condition d'être capable de les lancer. À chaque nouveau niveau, un ensorceleur peut remplacer un sort connu par un autre à condition d'être capable de le lancer.

DD d'un jet de sauvegarde : 8 + modificateur d'attaque de sorts (soit bonus de maîtrise + modificateur de Charisme).

Focaliseur d'incantation : un ensorceleur peut

utiliser un focaliseur arcanique pour lancer un sort sans avoir à disposition la composante matérielle nécessaire à condition qu'aucune valeur monétaire ne soit associée à cette composante.

ORIGINE MAGIQUE

Dès le niveau 1, l'ensorceleur choisit une origine à sa magie qui lui attribue des aptitudes spécifiques aux niveaux 1, 6, 14 et 18.

RÉSERVE ARCANIQUE

L'ensorceleur peut puiser dans la réserve magique enfouie pour disposer d'effets magiques selon sa volonté. Cette réserve de sort est représentée par les points de sorcellerie (2 à partir du niveau 2 puis davantage aux autres niveaux - cf. table). Les points de sorcellerie dépensés sont récupérés après un repos long.

Magie modulable. L'ensorceleur peut utiliser ses points de sorcellerie, au prix d'une action bonus, pour créer de nouveaux emplacements de sorts temporaires (jusqu'au niveau 5 de sorts) qui disparaissent après un repos long. De même, il peut utiliser son action bonus pour transformer un emplacement de sorts en points de sorcellerie.

Niv. d'emplacement de sorts	Points de sorcellerie
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

MÉTAMAGIE

À partir du niveau 3, l'ensorceleur apprend à modifier ses sorts pour les adapter à ses besoins. Au niveau 3, il doit choisir deux options parmi les suivantes, puis une au niveau 10 et une dernière au niveau 17.

Sort prévenant. Quand l'ensorceleur lance un sort demandant à d'autres créatures de réaliser un jet de sauvegarde, il peut dépenser un point de sorcellerie pour faire automatiquement réussir

un nombre de créature égal ou inférieur à son modificateur de Charisme.

Sort accéléré. Au prix de 2 points de sorcellerie, l'ensorceleur peut transformer la durée d'incantation d'un sort de 1 action à 1 action bonus pour une fois.

Sort distant. En dépensant 1 point de sorcellerie, l'ensorceleur peut doubler la portée d'un sort (de portée normale d'au moins 1,5 m) ou donner une portée de 9 m à un sort normalement de contact.

Sort étendu. En dépensant 1 point de sorcellerie, l'ensorceleur peut doubler la durée normale du sort (jusqu'à 24 h maximum).

Sort intensifié. Quand l'ensorceleur lance un sort demandant un jet de sauvegarde à sa cible, il peut dépenser 3 points de sorcellerie pour désavantager sa cible lors de son premier jet de sauvegarde.

Sort jumeau. En dépensant 1 point de sorcellerie par niveau du sort à lancer, l'ensorceleur peut temporairement transformer un sort ne touchant normalement qu'une cible en un sort touchant deux cibles.

Sort renforcé. En dépensant 1 point de sorcellerie, l'ensorceleur peut annuler le résultat du jet de dégâts d'autant de dés que son modificateur de Charisme et relancer les dés. Il doit alors prendre le nouveau résultat.

Sort subtil. Un ensorceleur peut lancer un sort sans tenir compte de ses composantes verbales et somatiques au prix de 1 point de sorcellerie.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, l'ensorceleur gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois, cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

RESTAURATION ENSORCELÉE

Au niveau 20, un repos court permet à l'ensorceleur de regagner 4 points de sorcellerie.



GUERRIER – Table & Aptitudes

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes
1	+ 2	Style de combat, second souffle
2	+ 2	Fougue (une utilisation)
3	+ 2	Archétype martial
4	+ 2	Amélioration de caractéristiques
5	+ 3	Attaque supplémentaire
6	+ 3	Amélioration de caractéristiques
7	+ 3	Aptitude d'archétype martial
8	+ 3	Amélioration de caractéristiques
9	+ 4	Inflexible (une utilisation)
10	+ 4	Aptitude d'archétype martial
11	+ 4	Attaque supplémentaire (2)
12	+ 4	Amélioration de caractéristiques
13	+ 5	Inflexible (deux utilisations)
14	+ 5	Amélioration de caractéristiques
15	+ 5	Aptitude d'archétype martial
16	+ 5	Amélioration de caractéristiques
17	+ 6	Fougue (deux utilisations), inflexible (trois utilisations)
18	+ 6	Aptitude d'archétype martial
19	+ 6	Amélioration de caractéristiques
20	+ 6	Attaque supplémentaire (3)

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d10 par niveau de guerrier.

Points de vie au niveau 1 : 10 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + modificateur de Constitution à chaque niveau de guerrier.

MAÎTRISES

Armures : toutes les armures, bouclier.

Armes : armes courantes, armes de guerre.

Outils : aucun.

Jets de sauvegarde : Force, Constitution.

Compétences : 2 parmi Acrobaties, Athlétisme, Dressage, Histoire, Intimidation, Intuition, Perception et Survie.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART :

- une cotte de mailles (a) ou une armure de cuir, un arc long et 20 flèches (b) ;
- une arme de guerre et un bouclier (a) ou deux armes de guerre (b) ;
- une arbalète légère avec 20 carreaux (a) ou deux hachettes (b) ;
- un paquetage d'exploration souterraine (a) ou un paquetage d'explorateur (b).

STYLE DE COMBAT

Au niveau 1, le guerrier choisit un style de combat. Certaines aptitudes d'archétype martial lui permettent d'en choisir d'autres plus tard.

Archerie. Le guerrier gagne un bonus de +2 aux jets d'attaque lorsqu'il utilise une arme à distance.

Armes à deux mains. Le guerrier qui combat avec une arme de corps-à-corps à deux mains (ou polyvalente) et qui fait 1 ou 2 avec un dé de dégâts peut relancer son dé de dégâts mais doit conserver le nouveau résultat.

Combat à deux armes. Le guerrier qui combat avec deux armes peut ajouter son modificateur de caractéristique aux dégâts de la deuxième attaque.

Défense. Le guerrier qui porte une armure gagne +1 en CA.

Duel. Le guerrier qui combat avec une arme de corps-à-corps à une main et aucune autre arme gagne un bonus de +2 aux jets de dégâts infligés avec cette arme.

Protection. Le guerrier qui porte un bouclier peut utiliser son bouclier pour protéger une créature située dans un rayon de 1,5 m, à condition qu'il voit son assaillant : ce dernier est désavantagé sur son jet d'attaque contre la créature protégée.

SECOND SOUFFLE

Le guerrier dispose d'une réserve limitée d'endurance dans laquelle il peut puiser afin de se protéger. À son tour, il peut utiliser une action bonus pour regagner un nombre de PV égal à 1d10 + son niveau de guerrier. Une fois cette aptitude utilisée, il doit attendre la fin d'un repos (court ou long) pour pouvoir de nouveau l'utiliser.

FOUGUE

À partir du niveau 2, le guerrier peut repousser un instant ses propres limites et peut réaliser une action supplémentaire en plus de son action ordinaire et son action bonus. Une fois utilisée, cette aptitude nécessite un repos (court ou long) pour être de nouveau utilisée. À partir du niveau 17, le guerrier peut y avoir recours à deux fois entre chaque repos mais pas plus d'une fois par tour.

ARCHÉTYPE MARTIAL

Au niveau 3, le guerrier choisit un archétype martial qui reflète son style de combat et lui apporte des aptitudes spécifiques à différents niveaux (cf. table).

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 6, 8, 12, 14, 16 et 19, le guerrier gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois,

cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 5, le guerrier peut attaquer deux fois au lieu d'une lorsqu'il choisit l'action d'attaquer lors de son tour. Le nombre d'attaques passe à 3 au niveau 1 et à 4 au niveau 20.

INFLEXIBLE

À partir du niveau 9, le guerrier peut relancer un jet de sauvegarde raté mais doit alors prendre nécessairement le résultat du second jet. Lorsqu'il a utilisé cette aptitude (1 fois, 2 fois ou 3 fois selon son niveau - cf. table), le guerrier ne peut plus y recourir avant d'achever un repos long.





MAGICIEN – Table & Aptitudes

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs	Emplacements de sorts								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Sorts, restauration magique	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Tradition arcanique	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	—	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	—	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Aptitude de tradition arcanique	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	—	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	—	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Aptitude de tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	—	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Aptitude de tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Maîtrise des sorts	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Sorts de prédilection	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d6 par niveau de magicien.

Points de vie au niveau 1 : 6 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d6 (ou 4) + modificateur de Constitution à chaque niveau de magicien.

MAÎTRISES

Armures : aucune.

Armes : dague, fléchette, fronde, bâton, arbalète légère.

Outils : aucun.

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse.

Compétences : 2 parmi Arcanes, Histoire, Intuition, Investigation, Médecine et Religion.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

- un bâton (a) ou une dague (b) ;
- un sacoché à composantes (a) ou un focaliseur arcanique (b) ;
- un paquetage d'érudit (a) ou un paquetage d'explorateur (b) ;
- un grimoire.

SORTS

Sorts mineurs : 3 sorts mineurs connus au niveau 1. D'autres sorts mineurs sont ensuite appris aux niveaux suivants (cf. table).

Grimoire : les sorts connus (niveaux 1 et supérieurs) se trouvent dans le grimoire.

- **Copier un sort dans le grimoire** : un sort trouvé peut être appris et copié dans le grimoire à condition que le magicien soit capable de le préparer et de l'étudier. La copie prend 2 heures et coûte 50 po de fournitures par niveau de sort.

- **Copie du grimoire** : un magicien peut copier l'intégralité de son grimoire dans un autre grimoire de secours. Le processus de copie coûte 1 heure et 10 po par niveau de sort.

Préparer et lancer des sorts : après chaque

repos long, un magicien peut préparer une nouvelle liste de sorts remplaçant la précédente. Il peut préparer un nombre total de sorts égal au modificateur d'Intelligence + le niveau de magicien. Chaque sort lancé coûte alors un emplacement de sorts correspondant. Certains sorts peuvent être lancés à des niveaux plus élevés. Un magicien récupère l'ensemble de ses emplacements de sorts après un repos long.

DD d'un jet de sauvegarde : 8 + modificateur d'attaque de sorts (soit bonus de maîtrise + modificateur d'Intelligence).

Incantation rituelle : un magicien peut lancer un sort connu sous forme de rituel (si le sort en a la propriété). L'incantation prend alors 10 min de plus mais ne nécessite pas d'avoir préparé le sort. Il ne coûte pas non plus un emplacement de sorts.

Focaliseur arcanique : un magicien peut avoir un focaliseur arcanique pour lancer un sort sans avoir à disposition la composante matérielle nécessaire à condition qu'aucune valeur monétaire ne soit associée à cette composante.

Apprendre de nouveaux sorts : à chaque niveau, le magicien peut apprendre gratuitement deux nouveaux sorts à condition qu'il puisse les préparer.

RESTAURATION MAGIQUE

Une fois par jour, à la fin d'un repos court, un magicien peut récupérer une partie des emplacements de sorts utilisés. Le niveau total de ces emplacements doit être inférieur ou égal à la moitié du niveau de magicien (arrondi à l'entier supérieur) et aucun de ces emplacements récupérés ne peut être d'un niveau 6 ou supérieur.

TRADITION ARCANIQUE

Au niveau 2, le magicien choisit une tradition arcanique. Selon, le choix effectué, le magicien gagne de nouvelles aptitudes aux niveaux 2, 6, 10 et 14.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, le magicien gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois, cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

MAÎTRISE DES SORTS

Au niveau 18, un magicien a parfaitement acquis la maîtrise de certains sorts : un magicien peut choisir un sort de niveau 1 et un sort de niveau 2 dans son grimoire et lorsqu'ils sont préparés, il peut les lancer (à leur niveau le plus bas) sans dépenser d'emplacements de sorts. Le magicien peut remplacer l'un des sorts (ou les deux) maîtrisés à condition d'étudier le nouveau sort maîtrisé pendant 8 heures.

SORTS DE PRÉDILECTION

Au niveau 20, le magicien maîtrise parfaitement deux sorts puissants. Il choisit deux sorts de niveau 3 qu'il maîtrise parfaitement : ces deux sorts sont considérés comme toujours préparés et peuvent être lancés chacun une fois sans dépenser d'emplacements de sorts entre deux repos (courts ou longs).





MOINE – Table & Aptitudes

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d8 par niveau de moine.

Points de vie au niveau 1 : 8 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + modificateur de Constitution à chaque niveau de moine.

MAÎTRISES

Armures : aucune.

Armes : armes courantes, épées courtes.

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité.

Outils : un type d'outils d'artisan ou un instrument de musique.

Compétences : 2 parmi Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Histoire, Intuition et Religion.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

- une épée courte (a) ou n'importe quelle arme courante (b) ;
- un paquetage d'exploration souterraine (a) ou un paquetage d'explorateur (b) ;
- 10 fléchettes.

DÉFENSE SANS ARMURE

Dès le niveau 1, le moine qui ne porte pas d'armure dispose d'une CA égale à 10 + modificateur de Dextérité + modificateur de Sagesse.

ARTS MARTIAUX

Le moine qui utilise le combat à mains nues ou avec des armes de moine (épées courtes et armes courantes n'ayant pas la propriété lourde ou à deux mains) disposent de styles de combat qui lui sont propres.

Il peut alors utiliser son modificateur de Dextérité à la place de son modificateur de Force pour les jets d'attaque et de dégâts.

Il peut utiliser 1d4 à la place de son dé de dégâts s'il combat à mains nues ou avec une arme de moine. Le d4 devient un d6, un d8 et un d10 au fur et à mesure que le moine gagne des niveaux (cf. table).

Il peut aussi utiliser son action bonus pour attaquer de nouveau son adversaire mais uniquement à mains nues.

LE KI

À partir du niveau 2, le moine peut utiliser l'énergie mystique du ki. La capacité du moine à puiser dans cette réserve d'énergie est symbolisée par les points de ki qui peuvent être dépensés dans différentes capacités. Les points dépensés sont récupérés après un repos (court ou long) pendant lequel le moine a médité au moins 30 min.

DD d'un jet de sauvegarde contre le ki : 8 + bonus de maîtrise + modificateur de Sagesse.

Déluge de coups : immédiatement après avoir choisi l'action attaquer, lors de son tour, le moine peut dépenser un point de ki pour porter deux attaques à mains nues comme action bonus.

Patience défensive : un moine peut dépenser un point de ki pour utiliser l'action esquiver en action bonus.

Porté par le vent : un moine peut dépenser un point de ki pour réaliser l'action foncer ou se désengager comme action bonus lors de son tour. Sa distance de saut est également doublée pendant ce tour.

DÉPLACEMENT SANS ARMURE

À partir du niveau 2, le déplacement du moine gagne une certaine vitesse de déplacement lorsqu'il se meut sans armure (cf. table). À partir du niveau 9, le moine peut se déplacer sur des surfaces verticales ou à travers des liquides pendant son tour, sans chuter.

TRADITION MONASTIQUE

Au niveau 3, le moine choisit une tradition

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Arts martiaux	Points de ki	Déplacement sans armure
1	+ 2	Défense sans armure, arts martiaux	1d4	—	—
2	+ 2	Ki, déplacement sans armure	1d4	2	+3 m
3	+ 2	Tradition monastique, parade de projectiles	1d4	3	+3 m
4	+ 2	Amélioration de caractéristiques, chute ralentie	1d4	4	+3 m
5	+ 3	Attaque supplémentaire, frappe étourdissante	1d6	5	+3 m
6	+ 3	Frappe de ki, aptitude de tradition monastique	1d6	6	+4,5 m
7	+ 3	Esquive totale, sérénité	1d6	7	+4,5 m
8	+ 3	Amélioration de caractéristiques	1d6	8	+4,5 m
9	+ 4	Déplacement sans armure amélioré	1d6	9	+4,5 m
10	+ 4	Pureté physique	1d6	10	+6 m
11	+ 4	Aptitude de tradition monastique	1d8	11	+6 m
12	+ 4	Amélioration de caractéristiques	1d8	12	+6 m
13	+ 5	Langue du soleil et de la lune	1d8	13	+6 m
14	+ 5	Âme de diamant	1d8	14	+7,5 m
15	+ 5	Jeunesse éternelle	1d8	15	+7,5 m
16	+ 5	Amélioration de caractéristiques	1d8	16	+7,5 m
17	+ 6	Aptitude de tradition monastique	1d10	17	+7,5 m
18	+ 6	Désertion de l'âme	1d10	18	+9 m
19	+ 6	Amélioration de caractéristiques	1d10	19	+9 m
20	+ 6	Perfection	1d10	20	+9 m

monastique qui lui donne des aptitudes spécifiques aux niveaux 3, 6, 11 et 17.

PARADE DE PROJECTILES

À partir du niveau 3, le moine peut utiliser sa réaction pour parer ou attraper un projectile lorsqu'il est touché par une arme à distance. Les dégâts sont alors réduits de 1d10 + modificateur de Dextérité + niveau de moine. Si les dégâts sont alors de 0, le moine peut attraper le projectile si une de ses mains est libre et lancer une attaque à distance avec ce projectile dans la même réaction en dépensant un point de ki. L'attaque est considérée comme maîtrisée et le projectile comme une arme de moine. Sa portée normale est alors de 6 m et sa portée longue de 18 m.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, le moine gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois, cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

CHUTE RALENTIE

À partir du niveau 4, le moine qui chute peut utiliser sa réaction pour réduire ses dégâts de chute en soustrayant un nombre égal à 5 fois son niveau de moine aux dégâts de chute.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 5, le moine peut attaquer deux fois lors d'une même action lorsqu'il choisit d'attaquer.

FRAPPE ÉTOURDISSANTE

À partir du niveau 5, le moine peut dépenser 1 point de ki pour tenter d'étourdir sa cible lorsqu'il la frappe avec une arme de corps-à-corps. Si la cible échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, elle est étourdie jusqu'à la fin du prochain tour du moine.

FRAPPE DE KI

À partir du niveau 6, les frappes à mains nues du moine sont considérées comme des attaques magiques lorsqu'il est confronté à des adversaires résistants ou immunisés aux dégâts non magiques.

ESQUIVE TOTALE

À partir du niveau 7, le moine peut esquiver certaines zones d'effets : si un jet de sauvegarde de Dextérité est demandé au moine, il ne prend que la moitié des dégâts en cas d'échec et aucun en cas de réussite.

SÉRÉNITÉ

À partir du niveau 7, le moine peut utiliser son action pour mettre fin à ce qui le plonge dans l'état charmé ou effrayé.

PURETÉ PHYSIQUE

Au niveau 10, la maîtrise du ki immunise le moine aux poisons et aux maladies.

LANGUE DU SOLEIL ET DE LA LUNE

À partir du niveau 13, le moine comprend toutes les langues et peut se faire comprendre de toutes les créatures maîtrisant au moins une langue.

ÂME DE DIAMANT

À partir du niveau 14, le moine maîtrise tous les jets de sauvegarde. De même, s'il échoue à une sauvegarde, il peut dépenser un point de ki pour relancer le dé mais doit prendre le nouveau résultat.

JEUNESSE ÉTERNELLE

À partir du niveau 15, le moine ne subit plus les désagréments de la vieillesse. Il n'a pas plus besoin de boire ni manger.

DÉSERTION DE L'ÂME

À partir du niveau 18, le moine peut utiliser une action et 4 points de ki pour devenir invisible pendant une minute. Le temps qu'il est invisible, le moine devient résistant à tous les types de dégâts hormis les dégâts de force.

En utilisant 8 points de ki, il peut lancer le sort *projection astrale* sans avoir besoin de composantes matérielles, sans toutefois pouvoir emmener d'autres créatures avec lui.

PERFECTION

Au niveau 20, le moine qui lance un jet d'initiative mais qui n'a plus de point de ki en réserve en regagne automatiquement 4.



OCCULTISTE – Table & Aptitudes

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d8 par niveau d'occultiste.
Points de vie au niveau 1 : 8 + modificateur de Constitution.
Points de vie aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + modificateur de Constitution à chaque niveau d'occultiste.

MAÎTRISES

Armures : armures légères.

Armes : armes courantes.

Outils : aucun.

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme.

Compétences : 2 parmi Arcanes, Histoire, Intimidation, Investigation, Nature, Religion et Tromperie.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

- une arbalète légère et 20 carreaux (a) ou n'importe quelle arme courante (b) ;
- une sacoche à composantes (a) ou un focaliseur arcanique (b) ;
- un paquetage d'érudit (a) ou un paquetage d'exploration souterraine (b) ;
- une armure de cuir, n'importe quelle arme courante et deux dagues.

PROTECTEUR D'OUTRE-MONDE

Au niveau 1, l'occultiste a passé un pacte avec un être de l'outre-monde qui lui permet d'accéder à certaines aptitudes spécifiques.

MAGIE DE PACTE

L'occultiste, grâce à ses recherches et à son protecteur, peut lancer des sorts avec facilité.

Sort mineurs. Au niveau 1, l'occultiste connaît deux sorts mineurs. Il en apprend d'autres ensuite (cf. table).

Emplacements de sorts. Pour lancer un sort, l'occultiste doit dépenser un emplacement de sorts. Tous les emplacements de sorts ont le même niveau (cf. table). Le sort est alors lancé à ce niveau. L'occultiste récupère tous ces emplacements de sorts après un repos (court ou long).

Sort connus au niveau 1 et aux niveaux supérieurs. Au niveau 1, l'occultiste connaît deux sorts choisis dans la liste des sorts de l'occultiste. Il en apprend d'autres ensuite (cf. table). Il ne peut apprendre que des sorts qu'il est capable de lancer. À chaque nouveau niveau, l'occultiste peut oublier un sort et le remplacer par un nouveau.

Caractéristique d'incantation et DD du jet de sauvegarde. La caractéristique d'incantation de l'occultiste est le Charisme. Son DD de jet de sauvegarde est égal à 8 + son modificateur d'attaque de sort (soit le bonus de maîtrise + le modificateur de Charisme).

Focaliseur d'incantation. L'occultiste peut utiliser un focaliseur arcanique pour incanter ses sorts. Il n'a alors pas besoin de l'éventuelle composante matérielle de son sort, sauf si celle-ci a une valeur monétaire.

MANIFESTATIONS OCCULTES

À travers son étude des savoirs interdits, l'occultiste a découvert des manifestations occultes qu'il est capable d'invoquer. Il en connaît deux à partir du niveau 2 et en apprend d'autres ensuite (cf. table). À chaque nouveau niveau, l'occultiste peut oublier une manifestation occulte et la remplacer par une autre.

PACTE

Au niveau 3, l'occultiste est récompensé par son protecteur pour ses loyaux services. Il bénéficie alors d'un pacte.

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Sorts connus	Emp. de sorts	Niv. des emp.	Invocations occultes
1	+2	Protecteur d'outre-tombe, pacte magique	2	2	1	1	—
2	+2	Manifestations occultes	2	3	2	1	2
3	+2	Pacte	2	4	2	2	2
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	5	2	2	2
5	+3	—	3	6	2	3	3
6	+3	Aptitude de protecteur d'outre-monde	3	7	2	3	3
7	+3	—	3	8	2	4	4
8	+3	Amélioration de caractéristiques	3	9	2	4	4
9	+4	—	3	10	2	5	5
10	+4	Aptitude de protecteur d'outre-monde	4	10	2	5	5
11	+4	Arcanum mystique (niveau 6)	4	11	3	5	5
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	11	3	5	6
13	+5	Arcanum mystique (niveau 7)	4	12	3	5	6
14	+5	Aptitude de protecteur d'outre-monde	4	12	3	5	6
15	+5	Arcanum mystique (niveau 8)	4	13	3	5	7
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	13	3	5	7
17	+6	Arcanum mystique (niveau 9)	4	14	4	5	7
18	+6	—	4	14	4	5	8
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	15	4	5	8
20	+6	Maître de l'occulte	4	15	4	5	8

Pacte de la chaîne. L'occultiste apprend le sort *appel de familier* qu'il peut lancer comme un rituel sans le comptabiliser parmi les sorts connus. Il dispose alors d'un familier. Lorsqu'il l'appelle, il choisit sa forme (classique ou une forme spéciale parmi diabolin, pseudodragon, quasit ou esprit follet).

Quand l'occultiste utilise l'action *attaquer*, il peut renoncer à une attaque et demander à son familier d'attaquer en réaction.

Pacte de la lame. L'occultiste peut utiliser son action pour créer une arme de pacte (arme de corps-à-corps dont il peut choisir la forme) dans sa main libre. Il maîtrise cette arme tant qu'il la manie et ses dégâts sont considérés comme magiques contre les créatures ayant une résistance ou une immunité contre les dégâts non magiques.

L'arme disparaît si elle est éloignée de l'occultiste pendant plus d'une minute, s'il la révoque (sans avoir à dépenser d'action), s'il en invoque une autre ou s'il meurt.

L'occultiste peut aussi transformer une arme magique en arme de pacte grâce à un rituel prenant une heure et peut être accompli pendant un court repos. L'arme disparaît alors dans un espace extradimensionnel et réapparaît lorsqu'elle est invoquée. Si l'occultiste meurt, elle redevient une arme magique non liée à un pacte. Il en est de même après que l'occultiste a réalisé un nouveau rituel d'une heure pour une autre arme ou pour briser le lien de celle-ci.

Pacte du grimoire. Le protecteur peut donner à l'occultiste un grimoire appelé *livre des ombres*. Il choisit alors 3 sorts mineurs dans n'importe quelle liste des sorts que l'occultiste connaîtra en plus tant que le grimoire est dans son équipement. En cas de perte ou de destruction du grimoire (à la mort de l'occultiste par exemple), l'occultiste peut de nouveau en demander un à son protecteur suite à un rituel d'une heure (pouvant se dérouler pendant un repos court ou long).

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, l'occultiste gagne

un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois, cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

ARCANUM MYSTIQUE

Au niveau 11, le protecteur révèle un secret magique à l'occultiste. Ce secret est appelé un arcanum. L'occultiste peut alors choisir un sort de niveau 6 dans la liste des sorts de l'occultiste. Il peut utiliser une fois ce sort entre chaque repos long. À plus haut niveau, l'occultiste apprend d'autres arcanums de niveaux supérieurs. Il peut les lancer de la même manière et récupérer tous ses arcanums après un repos long.

MAÎTRE DE L'OCCULTE

Au niveau 20, l'occultiste peut puiser dans ses réserves mystiques et demander à son protecteur de renouveler ses emplacements de sorts après lui avoir demandé de l'aide pendant une minute. L'occultiste ne peut utiliser cette aptitude qu'une fois entre deux repos longs.





PALADIN – Table & Aptitudes

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d10 par niveau de paladin.

Points de vie au niveau 1 : 10 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + modificateur de Constitution à chaque niveau de paladin.

MAÎTRISES

Armures : toutes les armures, boucliers.

Armes : armes courantes, armes de guerre.

Outils : aucun.

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme.

Compétences : 2 parmi Athlétisme, Intimidation, Intuition, Médecine, Persuasion et Religion.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

- une arme de guerre et un bouclier (a) ou deux armes de guerre (b) ;
- cinq javelines (a) ou n'importe quelle arme de corps-à-corps courante (b) ;
- un paquetage d'ecclésiastique (a) ou un paquetage d'explorateur (b) ;
- une cotte de mailles et un symbole sacré.

PERCEPTION DIVINE

Le paladin perçoit le mal et le bien : il peut utiliser une action pour mettre ses sens en éveil pour détecter de telles forces. Le paladin repère alors tout céleste, fiélon ou mort-vivant se trouvant dans un rayon de 18 m et n'étant pas caché derrière un abri total. Il en connaît la nature mais ne décèle pas leurs identités. Il repère aussi tout objet consacré ou profané. Il peut utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à 1 + modificateur de Charisme entre deux repos longs.

IMPOSITION DES MAINS

Le paladin dispose d'un réservoir de pouvoir de guérison. Il peut ainsi redonner un nombre de PV équivalent à 5 fois son niveau de paladin. Il peut aussi guérir un malade ou un empoisonné en puisant 5 PV dans son réservoir. Cette aptitude n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

STYLE DE COMBAT

Au niveau 2, le paladin se spécialise dans un style de combat.

Armes à deux mains. Le paladin qui combat avec une arme de corps-à-corps à deux mains (ou polyvalente) et qui fait 1 ou 2 avec un dé de dégâts peut relancer son dé de dégâts mais doit conserver le nouveau résultat.

Défense. Le paladin qui porte une armure gagne +1 en CA.

Duel. Le paladin qui combat avec une arme de corps-à-corps à une main et aucune autre arme gagne un bonus de +2 aux jets de dégâts infligés avec cette arme.

Protection. Le paladin qui porte un bouclier peut utiliser son bouclier pour protéger une créature située dans un rayon de 1,5 m, à condition qu'il voit son assaillant : ce dernier est désavantagé sur son jet d'attaque contre la créature protégée.

SORTS

À partir du niveau 2, le paladin est capable d'utiliser la magie divine.

Préparer et lancer des sorts : Le paladin peut préparer un nombre total de sorts égal au modificateur de Charisme + le niveau de paladin. Chaque sort lancé coûte alors un emplacement de sorts correspondant. Certains sorts peuvent être lancés à des niveaux plus élevés. Un paladin

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Emplacements de sorts				
			1	2	3	4	5
1	+ 2	Perception divine, imposition des mains	-	-	-	-	-
2	+ 2	Style de combat, sorts, châtement divin	2	-	-	-	-
3	+ 2	Santé divine, serment sacré	3	-	-	-	-
4	+ 2	Amélioration de caractéristiques	3	-	-	-	-
5	+ 3	Attaque supplémentaire	4	2	-	-	-
6	+ 3	Aura de protection	4	2	-	-	-
7	+ 3	Aptitude de serment sacré	4	3	-	-	-
8	+ 3	Amélioration de caractéristiques	4	3	-	-	-
9	+ 4	—	4	3	2	-	-
10	+ 4	Aura de courage	4	3	2	-	-
11	+ 4	Châtiment divin amélioré	4	3	3	-	-
12	+ 4	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	-	-
13	+ 5	—	4	3	3	1	-
14	+ 5	Contact purificateur	4	3	3	1	-
15	+ 5	Aptitude de serment sacré	4	3	3	2	-
16	+ 5	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	2	-
17	+ 6	—	4	3	3	3	1
18	+ 6	Amélioration d'auras	4	3	3	3	1
19	+ 6	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	3	2
20	+ 6	Aptitude de serment sacré	4	3	3	3	2

recupère l'ensemble de ses emplacements de sorts après un repos long. De même, il peut préparer une nouvelle liste de sorts après un repos long à condition de passer 1 minute à prier ou à méditer par niveau de sorts préparés.

Caractéristique d'incantation et DD d'un jet de sauvegarde : la caractéristique d'incantation d'un paladin est le Charisme ; son DD d'un jet de sauvegarde est 8 + modificateur d'attaque de sorts (soit bonus de maîtrise + modificateur de Charisme).

Focaliseur d'incantation : un paladin peut utiliser un symbole sacré pour lancer un sort sans avoir à disposition la composante matérielle nécessaire à condition qu'aucune valeur monétaire ne soit associée à cette composante.

CHÂTIMENT DIVIN

À partir du niveau 2, le paladin qui frappe une créature avec une arme de corps-à-corps peut utiliser un emplacement de sorts pour infliger des dégâts radiants à cette créature. Il inflige alors 2d8 dégâts supplémentaires pour un emplacement de sorts de niveau 1 (+1d8 par niveau de sorts supérieur jusqu'à un maximum de 5d8). Les dégâts sont augmentés de 1d8 supplémentaire si la cible est un mort-vivant ou un fiélon.

SANTÉ DIVINE

À partir du niveau 3, le paladin est immunisé contre les maladies.

SERMENT SACRÉ

À partir du niveau 3, le paladin prête un serment qui l'engage à tout jamais et qui lui offre certaines aptitudes spécifiques aux niveaux 3, 7, 15 et 20.

Sorts de serment. À chaque serment correspond une liste de sorts. Lorsque le paladin atteint le niveau d'apprentissage de ses sorts, ils sont toujours considérés comme préparés en plus des sort habituellement préparés.

Conduit divin. Le serment permet au paladin de conduire l'énergie divine avec des effets divers selon le serment prêté. Une fois utilisé, le paladin doit achever un repos (court ou long) pour utiliser

de nouveau cette aptitude.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, le paladin gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois, cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 5, le paladin peut attaquer deux fois au lieu d'une lorsqu'il choisit l'action attaquer pendant son tour.

AURA DE PROTECTION

À partir du niveau 6, quand le paladin ou un allié se trouvant dans un rayon de 3 m doit réaliser un jet de sauvegarde, il bénéficie d'un bonus équivalent au modificateur de Charisme du paladin (avec un minimum de +1). Au niveau 18, le rayon de cette aura atteint 9 m.

AURA DE COURAGE

À partir du niveau 10, le paladin et toute créature amicale se trouvant dans un rayon de 3 m ne peut être effrayé tant que le paladin est conscient. Au niveau 18, le rayon de cette aura atteint 9 m.

CHÂTIMENT DIVIN AMÉLIORÉ

À partir du niveau 11, le paladin déborde d'énergie vertueuse si bien que tous les coups portés avec une arme de corps-à-corps sont imprégnés d'énergie divine. Toute créature touchée avec une arme de corps-à-corps subit en plus 1d8 dégâts radiants (pouvant être cumulés avec un classique châtement divin).

CONTACT PURIFICATEUR

À partir du niveau 14, le paladin peut utiliser une action pour mettre fin à un sort qui l'affecte lui ou une créature consentante qu'il touche.

Il peut utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à son modificateur de Charisme (minimum 1 fois). Il récupère les utilisations dépensées après un repos long.



RÔDEUR – Table & Aptitudes

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d10 par niveau de rôdeur.

Points de vie au niveau 1 : 10 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + modificateur de Constitution à chaque niveau de rôdeur.

MAÎTRISES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers.

Armes : armes courantes, armes de guerre.

Outils : aucun.

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité.

Compétences : 2 parmi Athlétisme, Discrétion, Dressage, Intuition, Investigation, Nature, Perception et Survie.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

- une armure d'écailles (a) ou une armure de cuir (b) ;
- deux épées courtes (a) ou deux armes courantes de corps-à-corps (b) ;
- un paquetage d'exploration souterraine (a) ou un paquetage d'explorateur (b) ;
- un arc long et un carquois contenant 20 flèches.

ENNEMI JURÉ

Dès le niveau 1, le rôdeur choisit un type d'ennemi juré (aberrations, bêtes, célestes, créatures artificielles, créatures monstrueuses, dragons, élémentaires, fées, fiélons, géants, morts-vivants, plantes ou vases) ou deux origines d'humanoïdes (orcs et gnolls par exemple). Il est alors avantageé lors des tests de Sagesse (Survie) pour traquer ces ennemis et sur les tests d'Intelligence permettant de se remémorer des informations les concernant. Il connaît également l'une des langues parlées par ses ennemis jurés. Il choisit un nouveau type d'ennemi juré (et une langue) aux niveaux 6 et 14.

EXPLORATEUR-NÉ

Le rôdeur choisit un terrain de prédilection parmi : arctique, désert, forêt, littoral, marais, montagne, Ombreterre ou plaine. Lors des tests de compétences d'Intelligence et de Sagesse liés à ce terrain de prédilection, le bonus de maîtrise est doublé si la compétence est maîtrisée.

Après une heure passée à traverser son terrain de prédilection, le rôdeur dispose de plusieurs avantages :

- les terrains difficiles ne ralentissent pas le groupe ;
- le groupe ne peut pas se perdre ;
- même si le rôdeur fait une autre activité pendant le voyage (chercher à manger, naviguer, pister...), il reste vigilant ;
- s'il se déplace seul, le rôdeur peut être discret tout en conservant une allure normale ;
- le rôdeur trouve deux fois plus de nourriture que normalement ;
- s'il piste d'autres créatures, le rôdeur peut déterminer leur nombre, leur taille et le moment où elles ont traversé la zone examinée.

Aux niveaux 6 et 10, le rôdeur peut choisir un terrain de prédilection supplémentaire.

STYLE DE COMBAT

Au niveau 2, le rôdeur se spécialise dans un style de combat.

Archerie. Le rôdeur gagne un bonus de +2 aux jets d'attaque lorsqu'il utilise une arme à distance.

Combat à deux armes. Le rôdeur qui combat avec deux armes peut ajouter son modificateur de caractéristique aux dégâts de la deuxième

attaque.

Défense. Le rôdeur qui porte une armure gagne +1 en CA.

Duel. Le rôdeur qui combat avec une arme de corps-à-corps à une main et aucune autre arme gagne un bonus de +2 aux jets de dégâts infligés avec cette arme.

SORTS

À partir du niveau 2, le rôdeur est capable d'utiliser l'essence magique de la nature.

Sorts connus au niveau 1 et aux niveaux supérieurs : Le nombre de sorts connus par le rôdeur se retrouve dans la table. Le rôdeur ne peut apprendre qu'un sort qu'il est capable de lancer. Lorsqu'il gagne un niveau, le rôdeur peut oublier un sort et en apprendre un autre.

Caractéristique d'incantation et DD d'un jet de sauvegarde : la caractéristique d'incantation d'un rôdeur est la Sagesse ; son DD d'un jet de sauvegarde est 8 + modificateur d'attaque de sorts (soit bonus de maîtrise + modificateur de Sagesse).

ARCHÉTYPE DE RÔDEUR

À partir du niveau 3, le rôdeur choisit un archétype qui lui offre certaines aptitudes spécifiques aux niveaux 3, 7, 11 et 15.

VIGILANCE PRIMITIVE

À partir du niveau 3, le rôdeur peut utiliser une action et dépenser un emplacement de sort pour exacerber sa vigilance. Pendant un nombre de minutes équivalent au niveau de sort de l'emplacement dépensé, il est capable de déterminer si des créatures (de type : aberrations, célestes, dragons, élémentaires, fées, fiélons et morts-vivants) se trouvent dans un rayon de 1,5 km autour de lui (ou 9 km s'il est sur son terrain de prédilection). Toutefois, il ne sait pas où se trouvent ces créatures ni combien elles sont.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, le rôdeur gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois, cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans

une valeur de caractéristique.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 5, le rôdeur peut attaquer deux fois au lieu d'une lorsqu'il choisit l'action attaquer pendant son tour.

FOULÉE TELLURIQUE

À partir du niveau 8, traverser des terrains difficiles ne coûte pas de déplacements supplémentaires au rôdeur. De même, la végétation (sauf effet magique) ne blesse pas le rôdeur. Enfin, il est avantageé contre les jets de sauvegarde contre les attaques magiques impliquant des plantes (comme *Enchevêtrement*).

CAMOUFLAGE NATUREL

À partir du niveau 10, le rôdeur peut passer une minute à se camoufler s'il a à disposition à de la boue, de la terre, des plantes ou d'autres matériaux naturels. Il peut alors tenter de se cacher en se collant à une surface solide au moins aussi grande et large que lui. Il bénéficie alors d'un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discrétion). S'il bouge, il doit se camoufler de nouveau pour en profiter.

DISPARITION

À partir du niveau 14, le rôdeur peut utiliser l'action se cacher en action bonus. Il arrive également à effacer sa trace rendant impossible son pistage par tout moyen non magique à moins qu'il ne le souhaite.

SENS SAUVAGES

À partir du niveau 18, le rôdeur voit ses sens se développer. Il distingue les créatures qu'il ne peut pas voir et n'est pas désavantagé lors des jets d'attaque contre elles. De même, il détecte toute créature invisible dans un rayon de 9 m si celle-ci n'est pas cachée et qu'il n'est ni aveuglé, ni assourdi.

TUEUR IMPLACABLE

Au niveau 20, le rôdeur peut utiliser cette aptitude une fois par tour pour ajouter son modificateur de Sagesse à son jet d'attaque ou de dégâts contre un ennemi juré. Il doit l'utiliser avant de connaître l'effet de son résultat.



ROUBLARD – Table & Aptitudes

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Attaque sournoise
1	+ 2	Expertise, attaque sournoise, argot des voleurs	1d6
2	+ 2	Ruse	1d6
3	+ 2	Archétype de roublard	2d6
4	+ 2	Amélioration de caractéristiques	2d6
5	+ 3	Esquive instinctive	3d6
6	+ 3	Expertise	3d6
7	+ 3	Esquive totale	4d6
8	+ 3	Amélioration de caractéristiques	4d6
9	+ 4	Aptitude d'archétype de roublard	5d6
10	+ 4	Amélioration de caractéristiques	5d6
11	+ 4	Savoir-faire	6d6
12	+ 4	Amélioration de caractéristiques	6d6
13	+ 5	Aptitude d'archétype de roublard	7d6
14	+ 5	Perception aveugle	7d6
15	+ 5	Esprit fuyant	8d6
16	+ 5	Amélioration de caractéristiques	8d6
17	+ 6	Aptitude d'archétype de roublard	9d6
18	+ 6	Insaisissable	9d6
19	+ 6	Amélioration de caractéristiques	10d6
20	+ 6	Coup de chance	10d6

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d8 par niveau de roublard.

Points de vie au niveau 1 : 8 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d5 (ou 5) + modificateur de Constitution à chaque niveau de roublard.

MAÎTRISES

Armures : armures légères.

Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée longue, rapière, épée courte.

Outils : aucun.

Jets de sauvegarde : Dextérité, Intelligence.

Compétences : 4 parmi Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Escamotage, Intimidation, Intuition, Investigation, Perception, Persuasion, Représentation et Tromperie.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART :

- une rapière (a) ou une épée courte (b) ;
- un arc court et un carquois avec 20 flèches (a) ou une épée courte (b) ;
- un paquetage de cambrioleur (a), un paquetage d'exploration souterraine (b) ou un paquetage d'explorateur (c) ;
- une armure de cuir, deux dagues et des outils de voleur.

EXPERTISE

Le roublard choisit deux compétences qu'il maîtrise (ou une compétence et sa maîtrise en outils de voleur) et il devient expert en la matière (son bonus de maîtrise est multiplié par deux pour ces compétences).

Au niveau 6, il peut choisir deux compétences maîtrisées supplémentaires.

ATTAQUE SOURNOISE

Une fois par tour, le roublard qui attaque avec avantage et avec une arme de finesse ou une arme à distance peut réaliser une attaque sournoise infligeant un ou plusieurs d6 de dégâts selon son niveau (cf. table). Il n'a pas besoin d'avoir l'avantage si sa cible a un autre ennemi (non neutralisé) à 1,5 m d'elle.

ARGOT DES VOLEURS

Grâce à son entraînement, le roublard maîtrise l'argot des voleurs : un mélange de signes, de dialectes et de jargons lui permettant de cacher des messages dans des conversations a priori innocentes. Il peut aussi lire les symboles ou autres signes laissés par d'autres voleurs.

RUSE

À partir du niveau 2, la ruse du roublard lui permet d'être plus vivace et agile que le normale : il peut agir et se déplacer rapidement. Il peut faire une action bonus à chacun de ces tours ; cette action bonus ne peut cependant lui servir qu'à foncer, se désengager ou se cacher.

ARCHÉTYPE DE ROUBLARD

Au niveau 3, le roublard choisit un archétype qui lui donne des aptitudes spécifiques aux niveaux 3, 9, 13 et 17.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 10, 12, 16 et 19, le roublard gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois, cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

ESQUIVE INSTINCTIVE

À partir du niveau 5, quand un assaillant que le roublard peut voir l'attaque et le touche, il peut diviser les dégâts reçus par deux en dépensant sa réaction.

ESQUIVE TOTALE

À partir du niveau 7, le roublard peut esquiver certaines zones d'effets : si un jet de sauvegarde de Dextérité est demandé, il ne prend que la moitié des dégâts en cas d'échec et aucun en cas de réussite.

SAVOIR-FAIRE

Au niveau 11, le roublard a affiné ses compétences : s'il réalise un 9 ou moins sur un test de caractéristique auquel il ajoute son bonus de maîtrise, il peut considérer avoir fait un résultat de 10 sur le d20.

PERCEPTION AVEUGLE

À partir du niveau 14, le roublard est capable de repérer la position de toute créature invisible ou cachée qui se trouve dans un rayon de 3 m.

ESPRIT FUYANT

À partir du niveau 15, le roublard maîtrise les jets de sauvegarde de Sagesse.

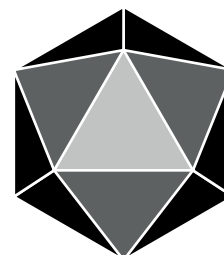
INSAISSISSABLE

À partir du niveau 18, tant que le roublard n'est pas neutralisé, aucun jet d'attaque à son rencontre ne peut être avantagé.

COUP DE CHANCE

Au niveau 20, le roublard qui ne touche pas sa cible suite au jet d'attaque peut considérer cet échec comme une réussite. Alternativement, s'il échoue à un test de caractéristique, il peut utiliser cette aptitude pour transformer le résultat sur son dé en 20.

Le roublard ne peut utiliser cette aptitude qu'une fois entre deux repos long.



ARMES

Arme	Prix	Dégâts	Poids	Propriétés
<i>Armes de corps-à-corps courantes</i>				
Bâton	2 pa	1d6 contondants	2 kg	Polyvalente (1d8)
Dague	2 po	1d4 perforants	0,5 kg	Finesse, légère, lancer (portée 6/18)
Gourdin	1 pa	1d4 contondants	1 kg	Légère
Hachette	5 po	1d6 tranchants	1 kg	Légère, lancer (portée 6/18)
Javeline	5 pa	1d6 perforants	1 kg	Lancer (portée 9/36)
Lance	1 po	1d6 perforants	1,5 kg	Lancer (portée 6/18), polyvalente (1 d8)
Marteau léger	2 po	1d4 contondants	1 kg	Légère, lancer (portée 6/18)
Masse d'armes	5 po	1d6 contondants	2 kg	—
Massue	2 pa	1d8 contondants	5 kg	À deux mains
Serpe	1 po	1d4 tranchants	1 kg	Légère
<i>Armes à distance courantes</i>				
Arbalète légère	25 po	1d8 perforants	2,5 kg	Munitions (portée 24/96), chargement, à deux mains
Arc court	25 po	1d6 perforants	1 kg	Munitions (portée 24/96)
Fléchette	5 pc	1d4 perforants	0,1 kg	Finesse, lancer (portée 6/18)
Fronde	1 pa	1d4 contondants	—	Munitions (portée 9/36)
<i>Armes de corps-à-corps de guerre</i>				
Cimeterre	25 po	1d6 tranchants	1,5 kg	Finesse, légère
Coutille	20 po	1d10 tranchants	3 kg	Lourde, allonge, à deux mains
Épée à deux mains	50 po	2d6 tranchants	3 kg	Lourde, à deux mains
Épée courte	10 po	1d6 perforants	1 kg	Finesse, légère
Épée longue	15 po	1d8 tranchants	1,5 kg	Polyvalente (1d10)
Fléau	10 po	1d8 contondants	1 kg	—
Fouet	2 po	1d4 tranchants	1,5 kg	Finesse, allonge
Hache à deux mains	30 po	1d12 tranchants	3 kg	Lourde, à deux mains
Hache d'armes	10 po	1d8 tranchants	2 kg	Polyvalente (1d10)
Hallebarde	20 po	1d10 tranchants	3 kg	Lourde, allonge, à deux mains
Lance d'arçon	10 po	1d12 perforants	3 kg	Allonge, spéciale
Maillet d'armes	10 po	2d6 contondants	5 kg	Lourde, à deux mains
Marteau de guerre	15 po	1d8 contondants	1 kg	Polyvalente (1d10)
Morgenstern	15 po	1d8 perforants	2 kg	—
Pic de guerre	5 po	1d8 perforants	2 kg	—
Pique	5 po	1d10 perforants	9 kg	Lourde, allonge, à deux mains
Rapière	25 po	1d8 perforants	1 kg	Finesse
Trident	5 po	1d6 perforants	2 kg	Lancer (portée 6/18), polyvalente (1d8)
<i>Armes à distance de guerre</i>				
Arbalète de poing	75 po	1d6 perforants	1,5 kg	Munitions (portée 9/36), légère, chargement
Arbalète lourde	50 po	1d10 perforants	9 kg	Munitions (portée 30/120), lourde, chargement, à deux mains
Arc long	50 po	1d8 perforants	1 kg	Munitions (portée 45/180), lourde, à deux mains
Filet	1 po	—	1,5 kg	Spéciale, lancer (portée 1,5/4,5)
Sarbacane	10 po	1 perforant	0,5 kg	Munitions (portée 7,5/30), chargement

ARMURES

Armure	Prix	Classe d'armure	Force	Discrétion	Prix
<i>Armures légères</i>					
Matelassée	5 po	11 + mod. DEX	—	Désavantage	4 kg
Cuir	10 po	11 + mod. DEX	—	—	5 kg
Cuir clouté	45 po	12 + mod. DEX	—	—	6,5 kg
<i>Armures intermédiaires</i>					
Peaux	10 po	12 + mod. DEX (max 2)	—	—	6 kg
Chemise de mailles	50 po	13 + mod. DEX (max 2)	—	—	10 kg
Écailles	50 po	14 + mod. DEX (max 2)	—	Désavantage	22,5 kg
Cuirasse	400 po	14 + mod. DEX (max 2)	—	—	10 kg
Demi-plate	750 po	15 + mod. DEX (max 2)	—	Désavantage	20 kg
<i>Armures lourdes</i>					
Broigne	30 po	14	—	Désavantage	20 kg
Cotte de mailles	75 po	16	For 13	Désavantage	27,5 kg
Clibanion	200 po	17	For 15	Désavantage	30 kg
Harnois	1 500 po	18	For 13	Désavantage	32,5 kg
<i>Bouclier</i>					
Bouclier	10 po	+2	—	—	3 kg

Maîtrise des armes. Maîtriser une arme permet d'ajouter son bonus de maîtrise aux jets d'attaque.

Arme improvisée. Mêmes caractéristiques que l'arme à laquelle ressemble l'objet. Si elle ne ressemble à aucune arme, elle inflige 1d4 dégâts.

Allonge. Ajoute 1,50 m à la portée de l'arme.

Chargement. On ne peut tirer qu'une seule fois par action, action bonus ou réaction.

Finesse. Choix entre le modificateur de Force et le modificateur de Dextérité pour les jets d'attaque et de dégâts (même modificateur pour les deux jets).

Lancer. Mêmes caractéristiques qu'au corps à corps pour l'arme lancée.

Légère. Permet d'utiliser le combat à deux armes et d'attaquer avec la 2^{de} arme par une action bonus. Les bonus aux dégâts ne sont comptabilisés dans la 2^e attaque que s'ils sont négatifs.

Lourde. Désavantage aux jets d'attaque pour les Petites créatures.

Polyvalente. Arme pouvant être utilisée à deux mains (dégâts).

Portée. 1^{er} distance : portée normale = attaque normale ; 2^e distance : portée longue = attaque avec désavantage ; au-delà : attaque impossible.

Filet. Permet d'entraver une créature de taille Grande ou inférieure (qui a une forme) si l'attaque réussit. La créature peut utiliser son action pour tenter de se libérer avec un test de Force DD 10.

On peut utiliser une action et infliger 5 dégâts tranchants au filet (CA 10) pour détruire le filet.

Attaquer avec un filet prend toute l'action, l'action bonus ou la réaction. Il n'est pas possible de faire une autre attaque.

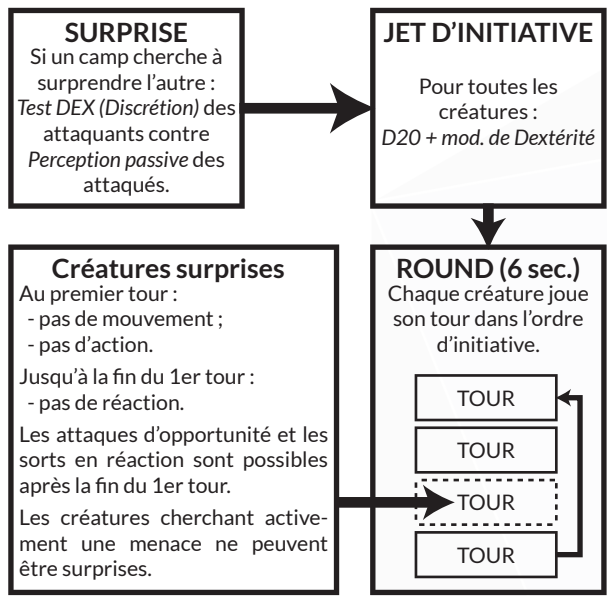
Lance d'arçon. Attaque désavantagée si la cible est à une distance de 1,5 m ou moins. Au sol, la lance d'arçon se manie à deux mains.

Maîtrise des armures. Porter une armure que l'on ne maîtrise pas donne un désavantage aux jets de sauvegarde, aux jets de caractéristiques et aux jets d'attaque prenant en compte la Force ou la Dextérité.

Enfiler et ôter une armure.

Légère	1 minute à enfiler	1 minute à ôter
Intermédiaire	5 mintes à enfiler	1 minute à ôter
Lourde	10 minutes à enfiler	5 minutes à ôter
Bouclier	1 action à équiper	1 action à déséquiper

1. INITIATIVE



2. TOURS

MOUVEMENT
Toutes les combinaisons de mouvements dans la limite de la vitesse maximale.
La distance compte double en terrain difficile.
Se relever coûte la moitié du déplacement.
Se jeter au sol ne coûte rien.

INTÉRAGIR
de manière simple et rapide :
- faire un geste ;
- dire un mot / une phrase courte ;
- changer d'arme ;
- prendre un objet ;
- ouvrir / fermer une porte...

ACTION
Maximum 1 par tour (sauf exception)

ACTION BONUS
Maximum 1 par tour (si permise)

RÉACTION
(1 par tour)

ACTION PRÉPARÉE
(voir action « Se tenir prêt »)

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ
Si une créature quitte le c. à c.

SORT EN RÉACTION
Les lanceurs de sort attaqués peuvent lancer un sort dont le temps d'incantation est « une réaction ».

3. ACTIONS

AIDER	Donne l'avantage à la créature ciblée sur son prochain test de caractéristique ou son prochain jet d'attaque jusqu'au début du prochain tour de l'aider.
ATTAQUER	1 à 4 attaques selon la classe. <i>Attaque au corps-à-corps</i> La cible doit être à portée. <i>Attaque à distance</i> Si l'ennemi est au contact : désavantage. Longue portée : désavantage.
ATTAQUER AVEC DEUX ARMES	Si les deux armes sont des armes de corps-à-corps légères, l'attaquant peut utiliser une action bonus pour attaquer avec la deuxième arme. Le modificateur de caractéristique n'est pas ajouté au jet de dégâts de l'attaque bonus.
BOUSCULER	La cible doit être à portée et ne pas faire une taille de plus. Test de FOR (Athl.) contre test de FOR (Athl.) ou de DEX (Acrobaties) de la cible. Si bousculée, la cible peut être mise à terre ou repoussée d'1,50 m.
LUTTER (pour AGRIPPER)	Nécessite une main libre, une cible à portée de mains nues et qui ne fait pas une taille de plus. Mêmes tests que pour « Bousculer ». Si agrippée, la cible voit sa vitesse réduite à 0. La créature peut tenter de s'échapper à chaque tour en dépensant une action pour refaire le test d'opposition.
CHERCHER	Peut nécessiter un test de SAG (Perception) ou d'INT (Investigation).
ESQUIVER	Désavantage pour les jets d'attaque ciblant l'esquivant jusqu'au prochain tour. Avantage aux jets de sauvegarde DEX. Bénéfices perdus si neutralisé ou vitesse réduite à 0.
FONCER	Double le déplacement.
LANCER UN SORT	Selon temps d'incantation et emplacements disponibles.
PREMIERS SOINS	Tenter de stabiliser une créature inconsciente. Test de SAG (Médecine) DD 10.
SE CACHER	Test de DEX (Discrétion). Si réussi : désavantage aux jets d'attaque de l'ennemi et avantage à l'attaquant caché. La créature n'est plus cachée si elle attaque, sort de sa cachette ou échoue à un test de DEX (Discrétion) en opposition à la Perception passive d'un ennemi proche.
SE DÉSENGAGER	Se déplacer hors de portée sans subir d'attaque d'opportunité jusqu'à la fin du tour.
SE TENIR PRÊT	Permet d'utiliser sa réaction avant le prochain tour. Nécessite un déclencheur.
UTILISER UN OBJET	Permet d'utiliser un objet magique ou non, sur soi ou sur une autre créature comme une potion de guérison.

4. ATTAQUER

JET D'ATTAQUE
(Avantage ou désavantage possible)
D20 + modificateur + bonus de maîtrise (si arme maîtrisée)
|-> Arme de corps-à-corps : FOR
|-> Arme à distance : DEX
|-> Propriété « Finesse » : FOR ou DEX
|-> Propriété « Lancer » : Même caractéristique qu'au c. à c.
|-> Sort : Caractéristique d'incantation (INT, SAG ou CHA)

TOUCHE SI
RÉSULTAT ≥ CA DE LA CIBLE
(Si 1 sur le D20 : Échec critique ; Si 20 sur le D20 : Succès critique)

ABRI
(Bonus sur la CA et sur les jets de sauvegarde de DEX)
- Abri partiel (au moins la moitié du corps) : +2
- Abri supérieur (au moins les 3/4 du corps) : +5
- Total : Ne peut pas être ciblé mais certains sorts peuvent l'atteindre.

DÉGÂTS
Total du ou des dé(s) de dégâts + mod. de caractéristique de l'arme
Si Succès critique : Dés de dégâts (y compris dés supplémentaires) jetés deux fois et additionnés.
Résistance : dégâts divisés par deux
Vulnérabilité : dégâts multipliés par deux

5. SUBIR DES DÉGÂTS

NOMBRE DE DÉGÂTS

≥ PV actuels + PV max.	≥ PV actuels	< PV actuels
MORT	La cible est un PJ ou un PNJ spécial ? non → MORT oui → NON STABILISÉE*	Soustraire les dégâts aux PV actuels.
STABILISÉE* 0 PV Annule tous les JdS contre la mort ; +1 PV après 1D4 heures	NON STABILISÉE* 0 PV Jet de sauvegarde contre la mort à chacun de ses tours (D20) 1 : +2 échecs 2-9 : +1 échec 10-19 : +1 succès 20 : +1 PV	

3 succès : le personnage est stabilisé ;
3 échecs : le personnage est mort ;
Une créature stabilisée subissant des dégâts redevient non stabilisée.

* Stabilisée ou non, un personnage avec 0 PV est inconscient :
- il peut subir de nouveaux dégâts ;
- les jets d'attaque le visant sont avantagés ;
- toute attaque par un assaillant se trouvant dans un rayon de 1,5 m est critique.

Feuille réalisée par DHFTN d'après le travail d'Endoril. Règles issues du DRS de WoTC (OGL 5).

CRÉDITS

Dossier de personnage - DHFTN Collection - Modèle BlackSquare

Version 1

(CC BY-NC-SA 4.0 - 2021)

Conception graphique et réalisation : DHFTN (Dark Hero From The North)

Icônes : DHFTN et game-icons.net (CC BY 3.0)

Inspirations : Feuille «Graphic Color» de GhorGhor Blue et Dark DinDoN, Fiche «Combattre» de Endoril

Règles issues du DRS (SRD) 5.1 de Wizards of the Coast, éditeur du plus célèbre des jeux de rôle, sous licence OGL (voir bas de page)

Erreurs, coquilles et correction : Merci de me les faire remonter à darkheroftn@gmail.com

Remerciements :

Wylandir, elfe magicien qui m'a soutenu pendant les premiers travaux de conception ;

Mel qui s'occupe parfaitement de ma plus belle création : un halfelin qui dépasse désormais son mètre,

Julien Dutel et l'équipe de Rôle n'Play

ainsi que

Lucien Maine et l'équipe de La Bonne Auberge

qui m'ont tenu compagnie pendant que je m'amusais à travailler sur ces documents ;

Les membres des Discord 5e DRS, D&D Fr et Rôle n'Play qui sont des acharnés et de véritables sources d'inspiration.



OPEN GAME License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, License, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, Symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of Characters, Spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and Special abilities; places, locations, environments, creatures, Equipment, magical or supernatural Abilities or Effects, logos, Symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the OPEN Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or Conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive License with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original Creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a Challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

