10-11 **CLERC** _____ **SEXE** _____

NIVEAU

Prochain : _____ XP • XP actuels : _____

CARACTÉRISTIQUES

Caractéristique	Max	Actu		Mod.
Force	___	___	FOR	[___]
Dextérité	___	___	DEX	[___]
Constitution	___	___	CON	[___]
Intelligence	___	___	INT	[___]
Sagesse	___	___	SAG	[___]
Charisme	___	___	CHA	[___]
Chance	___	___	CHN	[___]

Lance 3d6 dans l'ordre et échange deux carac.

Valeur	Mod.
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

APPARENCE

_____

_____

DV- D8 +CON PV _____ Armure

PV actuels : _____

_____

TRAITS

_____

_____

HÉRITAGE • LANCE 1D12

☐ **1-7 Humain** : +1 à deux Caractéristiques différentes de ton choix, sauf Chance.
Quand tu succombes à un Vice, prends +1 au prochain jet.

☐ **8 Halfelin** : Chance +2.
Quand tu manges 1 Ration de plus que nécessaire, prends +1 au prochain jet.

☐ **9-11 Nain** : Force +2 ou Constitution +2.
Quand tu renifles l'air, le Juge te dira s'il y a de l'or dans les environs.

☐ **12 Elfe** : Dextérité +2 ou Sagesse +2 ou +2 Charisme.
Quand tu te déplaces, tu as le pas sûr et léger comme une plume.

ALIGNEMENT • LANCE 1D12

☐ **1-3 Mauvais** : Inflige une douleur physique ou morale pour ton profit.

☐ **4-5 Chaotique** : Sème la discorde ou détruis un symbole d'ordre.

☐ **6-7 Neutre** : Refuse de prendre parti quand tu en as l'opportunité.

☐ **8-9 Loyal** : Maintiens l'ordre face à des forces qui le remettraient en question.

☐ **10-12 Bon** : Aide ceux dans le besoin à tes dépens.

ÉQUIPEMENT

Ce qui suit et des vêtements communs.

Ton symbole sacré (0 Poids): _____

_____

Rations (5 Utilisations ☐☐☐☐☐, 1 Poids)

1d10 +Chance pièces d'argent (pa)

Lance 1d6 :

☐ **1-2** Bâton (1d4, *Proche*, *2 mains*, 1 Poids)

☐ **3-4** Masse (1d6, *Proche*, *Dévastateur*, 1 Poids)

☐ **5-6** Marteau de guerre (1d6, *Proche*, *Perforant 1*, 1 Poids)

Lance 1d6 :

☐ **1-2** Bouclier (*+1 Armure*, 2 Poids)

☐ **3-4** Armure de cuir (*1 Armure*, 1 Poids)

☐ **5-6** Cotte de mailles (*2 Armure*, 3 Poids)

Planque

100 p = 1 coche

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Une vie meilleure t'attend !

Équipement supplémentaire	Util.	Poids	Notes
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		

CHARGE : ☐ (FOR+8) CHARGE PORTÉE : ☐ ☐ ENCOMBRÉ (-1 CONTINU)

ACTIONS DE DÉPART

Tu commences avec ces actions.

Disciple

Tu es l'incarnation de la volonté de ta **Divinité**. Nomme-la. Écris un **Précepte** auquel tu dois te tenir (« Toujours aider ceux dans le besoin », etc.) et décris le symbole sacré que tu portes. Ta Divinité a le même Alignement que toi, et contrôle un **Domaine**. Choisis-le en fonction de ton Alignement :

Divinité : _____

Précepte : _____

Alignement	Domaines	
Mauvais	☐ Mort	☐ Ténèbres
Chaotique	☐ Destruction	☐ Tromperie
Neutre	☐ Nature	☐ Ombres
Loyal	☐ Création	☐ Vérité
Bon	☐ Vie	☐ Lumière

Prier

Quand tu prends le temps de communier avec ta Divinité, lance +CHA.

Sur 10+, tes prières sont entendues : gagne 1d4 *Faveurs*.

Sur 7–9, gagne 1 *Faveur*.

Tu peux dépenser une *Faveur* pour prendre +1 pour n'importe quelle ACTION DE CLERC ou pour un *Test de Foi*. **Tu ne peux avoir plus de *Faveurs* que ton niveau +CHA** (____) à la fois.

Sacrifice

Quand tu fais un sacrifie adéquat à ta Divinité, gagne 1 *Faveur*. 25 pièces d'argent, 5 PV, ou quelque chose d'équivalent compte comme un sacrifice et tu peux en faire plus d'un à la fois. Un sacrifice matériel doit être donné ou détruit.

Bénir

Quand tu en appelles à ta Divinité pour protéger ou donner de la force à quelqu'un ou quelque chose, décris la bénédiction que tu veux octroyer, et comment elle correspond au *Domaine* de ta Divinité, et lance +CHA.

Sur 10+, la bénédiction fonctionne et a *Durée 3*.

Sur 7–9, la bénédiction fonctionne et a *Durée 1*.

Sur 6-, gagne 1 XP, et lance sur la table du *Test de la Foi*.

Maudire

Quand tu en appelles à ta Divinité pour empêcher quelque chose ou affliger quelqu'un, décris la malédiction que tu souhaites infliger, et comment elle correspond au *Domaine* de ta Divinité, puis lance +CHA.

Sur 10+, tu peux brûler de façon permanente un point de Charisme pour rendre la malédiction permanente, sinon *Durée 3*.

Sur 7–9, elle a *Durée 1*.

Sur 6-, gagne 1 XP et lance sur la table du *Test de la Foi*.

TEST DE LA FOI • 1D12

1. Tu as perdu les bonnes grâces de ta Divinité : tu perds toutes tes actions de Clerc jusqu'à t'être repenti. Demande au Juge ce qu'il te faudra faire pour te racheter aux yeux de ta Divinité.

2. Éprouvé par le Test : perds de manière permanente un point de Caractéristique au choix du Juge.

3. Indigne : brûle 1d4 points de Sagesse et 1d4 points de Charisme.

4. Perds toutes tes Faveurs, et prends -1 pour *Prier* tant que tu n'as pas fait de *Sacrifices*.

5. Ta Divinité te met à l'écart des incroyants (le Juge te dira qui en particulier) : prends -1 continu jusqu'à avoir converti cet individu ou que tu lui administres ses rites funéraires.

6. Tant que tu n'as pas converti au moins un Suivant, tu ne peux pas avoir plus d'une Faveur à la fois.

7. Tu ne peux récupérer ni PV ni points de Caractéristique tant que tu n'as pas fait de Sacrifices.

8. Prends -1 pour *Prier* tant que tu n'as pas appliqué ton Précepte.

9. Prends -1 sur le *Test de la Foi* tant que tu n'as pas appliqué ton Précepte.

10. Tu subis une affliction mineure et temporaire liée au Domaine de ta Divinité.

11. Tu dois te repentir de tes péchés, là maintenant, de manière à attirer une attention malveillante.

12. Ta Divinité est miséricordieuse : considère que tu as obtenu 7-9 sur ton action.

ACTIONS AVANCÉES

Choisis une de ces actions à chaque nouveau niveau impair (3, 5, etc.).

☐ Imposition des Mains

Quand tu en appelles à ta Divinité pour soigner autrui, place tes deux mains sur lui et lance +CHA.

Sur 10+, tu le soignes pour 1d6+CHA points.

Sur 7–9, tu dois brûler 1 point de Constitution pour le soigner de 1d6 points.

Ces points doivent guérir une seule Caractéristique ou ses PV, au choix. Tu ne peux pas guérir ainsi une créature d'un Alignement opposé (Bien s'oppose à Mal, Loyal s'oppose à Chaotique).

☐ Châtier

Quand tu infliges des dégâts à un ennemi de ta foi dans un combat au corps-à-corps, inflige tes dégâts, plus un nombre de dégâts égal au nombre de *Faveurs* que tu as, puis perds une *Faveur*.

☐ Direction Divine

Quand tu PRIES, sur 7+, tu peux aussi demander à ta Divinité quelle est la meilleure marche à suivre. Le Juge te répondra.

☐ Vaisseau Divin

Quand tu laisses ta Divinité posséder ton enveloppe physique, décris ton objectif et lance +CHA.

Sur 10+, choisis 1 de la liste ci-dessous.

Sur 7–9, choisis 2.

Sur 6-, les 3 s'appliquent et gagne 1 XP.

Tant que tu poursuis ton objectif, prends +1 continu et lance +CHA à la place d'autres Caractéristiques. L'Esprit Divin quitte ton corps une fois l'objectif accompli ou quand tu es hors combat (le premier qui advient).

> Quand l'Esprit te quitte, brûle un nombre de points de Caractéristique égal à 2d6 moins ton niveau actuel (minimum 1).

> Dès que tu as 0 *Faveurs*, l'Esprit te quitte et tu dois lancer sur la table du *Test de la Foi*.

> Tant que l'Esprit est en toi, tu dois adhérer à tout prix aux desseins de ta Divinité.

☐ Inspirer

Quand tu tiens tête à une menace certaine au nom de ta Divinité, lance +CHA.

Sur 10+, tous tes alliés témoins de ta bravoure prennent +1 continu face à cette menace.

Sur 7–9, ils prennent +1 au prochain jet contre cette menace.

☐ Ascétique

Quand tu MONTES LE CAMP et refuses toute sustentation pour ne pas remettre en cause ta pureté spirituelle, gagne 1 *Faveur*.

☐ Prosélyte

Quand tu passes une journée à répandre la bonne parole dans un endroit habité, gagne 1 *Faveur* et prends +1 pour RECRUTER parmi les croyants.

☐ Croisé

[min. Force 13, niveau 5, doit être Bon, Loyal, Chaotique ou Mauvais]

Après avoir démontré ta dévotion en tuant de nombreux ennemis de ta foi au corps-à-corps, multiclasse-toi en Guerrier, et gagne toutes les ACTIONS DE DÉPART du Guerrier.

1-6 GUERRIER _____ SEXE _____

NIVEAU

Prochain : _____ XP • XP actuels : _____

CARACTÉRISTIQUES

Caractéristique	Max	Actu		Mod.
Force	___	___	FOR	[___]
Dextérité	___	___	DEX	[___]
Constitution	___	___	CON	[___]
Intelligence	___	___	INT	[___]
Sagesse	___	___	SAG	[___]
Charisme	___	___	CHA	[___]
Chance	___	___	CHN	[___]

Lance 3d6 dans l'ordre et échange deux carac.

Valeur	Mod.
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

APPARENCE

_____

_____

D.V. D10 +CON PV Armure

PV actuels : _____

_____

TRAITS

_____

_____

HÉRITAGE • LANCE 1D12

☐ **1-7 Humain** : +1 à deux Caractéristiques différentes de ton choix, sauf Chance.
Quand tu succombes à un Vice, prends +1 au prochain jet.

☐ **8 Halfelin** : Chance +2.
Quand tu manges 1 Ration de plus que nécessaire, prends +1 au prochain jet.

☐ **9-11 Nain** : Force +2 ou Constitution +2.
Quand tu renifles l'air, le Juge te dira s'il y a de l'or dans les environs.

☐ **12 Elfe** : Dextérité +2 ou Sagesse +2 ou +2 Charisme.
Quand tu te déplaces, tu as le pas sûr et léger comme une plume.

ALIGNEMENT • LANCE 1D12

☐ **1-3 Mauvais** : Inflige une douleur physique ou morale pour ton profit.

☐ **4-5 Chaotique** : Sème la discorde ou détruis un symbole d'ordre.

☐ **6-7 Neutre** : Refuse de prendre parti quand tu en as l'opportunité.

☐ **8-9 Loyal** : Maintiens l'ordre face à des forces qui le remettraient en question.

☐ **10-12 Bon** : Aide ceux dans le besoin à tes dépens.

ÉQUIPEMENT

Ce qui suit et des vêtements communs.

Ton arme favorite (____ Poids): _____

_____

Rations (*5 Utilisations* ☐☐☐☐☐, 1 Poids)

2d6 +Chance pièces d'argent (pa)

Lance 1d6 :

- ☐ **1** Armure de cuir (*1 Armure*, 1 Poids)
- ☐ **2-5** Cotte de mailles (*2 Armure*, 3 Poids)
- ☐ **6** Armure d'écailles (*3 Armure*, 5 Poids)

Lance 1d6 :

- ☐ **1** Potion de soin (*Soigne 1d8 PV*, 0 Poids)
- ☐ **2** Bouclier (*+1 Armure*, 2 Poids)
- ☐ **3** Herbes et cataplasmes (*2 Utilisations* ☐☐, *lent*, 1 Poids)
- ☐ **4** Antidote (*Soigne du poison*, 0 Poids)
- ☐ **5** Rations (*5 Utilisations* ☐☐☐☐☐, 1 Poids)
- ☐ **6** Matériel d'aventurier (*5 Utilisations* ☐☐☐☐☐, 1 Poids)

Équipement supplémentaire	Util.	Poids
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	

Planque

100 p = 1 coche

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Une vie meilleure t'attend !

Notes

CHARGE : ☐ (FOR+10)

CHARGE PORTÉE : ☐

☐ ENCOMBRÉ (-1 CONTINU)

ACTIONS DE DÉPART

Tu commences avec ces actions.

Arme favorite ☐ ☐ ☐

Cette action peut être prise plusieurs fois. Chaque fois que tu prends cette action, choisis un type d'arme spécifique (épée longue, hachette, hache à deux mains, dague de lancer, arc long, etc.) avec lequel tu es intimement familier :

1. _____
2. _____
3. _____

Tu commences avec un nombre de points d'*Ardeur* égal à ton niveau +1 (_____).

Quand tu prends le temps de respirer et de te concentrer, ramène ton niveau de points d'*Ardeur* à ton niveau actuel +1.

Quand tu fais n'importe quelle action avec une arme favorite, avant de lancer, tu peux dépenser un point d'*Ardeur* pour prendre +1 sur cette action.

Quand tu infliges des dégâts avec une arme favorite, avant de lancer, tu peux dépenser des points d'*Ardeur* pour ajouter un ou plusieurs des effets suivants :

> Inflige 1+FOR (si tu utilises une arme de contact) ou 1+DEX (si tu utilises une arme à distance) dégâts supplémentaires.

> Positionne ton adversaire pour donner +1 à un allié de ton choix contre cet adversaire.

> Inflige une condition (*étourdi*, *entravé*, etc.) de ton choix à ton adversaire (si le Juge accepte), avec une *Durée* égale à 1+INT (minimum 1).

Chaque effet ne peut être choisi qu'une fois par jet de dégâts.

Tordre des Barreaux, Défoncer des Portes

Quand tu utilises la force brute pour détruire ou déplacer des objets inanimés, brûle un point de Force et lance +FOR.

Sur 10+, choisis 3 de la liste ci-dessous.
Sur 7–9, choisis 2.
Sur 6-, gagne 1 XP et choisis 1.

> Cela ne prend pas longtemps.
> Rien de valeur n'est abîmé lors de l'action.
> Tu n'attires pas d'attention malveillante.
> La chose peut être réparée sans trop d'effort.

À Vaincre sans Péril, on Triomphe sans Gloire

Quand tu charges, tête la première, alors que toutes les chances sont contre toi, brûle un point de Sagesse et lance +SAG.

Sur 10+, choisis 3 de la liste ci-dessous.
Sur 7–9, choisis 2.
Sur 6-, gagne 1 XP et choisis 1.

> Prends +1 armure jusqu'à être mis hors combat.

> Tes ennemis ne s'intéressent qu'à toi, jusqu'à ce que tu sois mis hors combat ou qu'une plus grande menace ne se présente (celui qui arrive en premier).

> Prends +1 continu jusqu'à ce que tu subisses des dégâts.

> Tous tes alliés témoins de ton courage/de ta témérité prennent +1 au prochain jet.

ACTIONS AVANCÉES

Choisis une de ces actions à chaque nouveau niveau impair (3, 5, etc.).

☐ Porteur de Bouclier

Quand tu utilises un bouclier pour éviter des dégâts, tu peux dépenser un point d'*Ardeur* pour que ton bouclier vaille 1d6 armure. Si les dégâts que tu subis dépassent ton armure, tu prends l'excès et ton bouclier est détruit.

☐ Parade

Quand tu manies une arme favorite et que tu obtiens 7-9 sur l'action COMBATTRE, plutôt que d'infliger tes dégâts, tu peux dépenser un point d'*Ardeur* pour réduire les dégâts que tu subis par le nombre de dégâts que tu aurais dû infliger. Tu subis l'excès de dégâts et ton adversaire ne subit aucun dégât.

☐ Coup Puissant

Quand tu infliges des dégâts qui dépassent l'armure de ta cible, tu peux dépenser un point d'*Ardeur* pour réduire son armure de 1d4.

☐ Maître d'Arme

Choisis une de tes armes favorites. **Quand tu fais n'importe quelle action avec une arme de ce type**, avant de lancer, tu peux dépenser un point d'*Ardeur* pour prendre +2.

Type d'arme : _____

☐ Seconde Peau

Quand tu portes une armure, prends +1 armure et ignore l'étiquette *maladroit*.

☐ Intimider

Quand tu NÉGOCIES en menaçant de violences, lance +FOR plutôt que +CHA.

☐ Myrmidon

Quand tu suis les ordres d'un autre et qu'ils incluent l'usage de la violence, brûle 1 Sagesse pour prendre +1 continu tant que tu suis ces ordres.

☐ Vétéran

Quand tu lances ton DV lorsque tu MONTES DE NIVEAU, lance 2d10 et garde le meilleur.

☐ Infatigable

Quand tu récupères des points de Force ou de Constitution, récupère le double.

☐ La Vengeance est un Plat qui se Mange Chaud

Quand tu subis une douleur physique ou émotionnelle, tu peux brûler 1 point de Sagesse pour prendre +1 continu contre la source de cette douleur.

☐ Frappe Précise

Quand tu obtiens 12+ pour COMBATTRE, TIRER OU LANCER, inflige deux fois tes dégâts.

☐ Templier

[min. Charisme 13, niveau 5, doit être Bon, Loyal ou Mauvais]

Après avoir juré de ta dévotion envers une Divinité, multiclasse-toi comme Clerc, et gagner toutes les ACTIONS DE DÉPART du Clerc.

☐ Scélérat

[min. Dextérité 13, niveau 5, doit être Neutre, Chaotique ou Mauvais]

Après un mauvais coup fait au détriment d'un innocent, multiclasse-toi en Voleur, et gagner toutes les ACTIONS DE DÉPART du Voleur.

12 LANCEUR DE SORTS _____ SEXE _____

NIVEAU

Prochain : _____ XP • XP actuels : _____

CARACTÉRISTIQUES

Caractéristique	Max	Actu		Mod.
Force	___	___	FOR	[___]
Dextérité	___	___	DEX	[___]
Constitution	___	___	CON	[___]
Intelligence	___	___	INT	[___]
Sagesse	___	___	SAG	[___]
Charisme	___	___	CHA	[___]
Chance	___	___	CHN	[___]

Lance 3d6 dans l'ordre et échange deux carac.

Valeur	Mod.
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

APPARENCE

_____

_____

DV- D4 +CON PV_ Armure

PV actuels : _____

_____

TRAITS

_____

_____

HÉRITAGE • LANCE 1D12

☐ **1-7 Humain** : +1 à deux Caractéristiques différentes de ton choix, sauf Chance.
Quand tu succombes à un Vice, prends +1 au prochain jet.

☐ **8 Halfelin** : Chance +2.
Quand tu manges 1 Ration de plus que nécessaire, prends +1 au prochain jet.

☐ **9-11 Nain** : Force +2 ou Constitution +2.
Quand tu renifles l'air, le Juge te dira s'il y a de l'or dans les environs.

☐ **12 Elfe** : Dextérité +2 ou Sagesse +2 ou +2 Charisme.
Quand tu te déplaces, tu as le pas sûr et léger comme une plume.

ALIGNEMENT • LANCE 1D12

☐ **1-3 Mauvais** : Inflige une douleur physique ou morale pour ton profit.

☐ **4-8 Chaotique** : Sème la discorde ou détruis un symbole d'ordre.

☐ **9-12 Bon** : Aide ceux dans le besoin à tes dépens.

ÉQUIPEMENT

Ce qui suit et des vêtements communs.

Ton livre de sorts (1 Poids)

Rations (*5 Utilisations* ☐☐☐☐☐, 1 Poids)

2d6 +Chance pièces d'argent (pa)

Lance 1d6 pour déterminer ton focus magique :

☐ **1-2** Baguette magique (+*1 Pouvoir,* 1 Poids)

☐ **3-4** Bâton magique (1d4, *Proche*, *2 mains*, +*1 Pouvoir,* 2 Poids)

☐ **5-6** Orbe arcanique (+*2 Pouvoir*, 1 Poids)

Lance 1d6 deux fois (tu peux relancer si tu obtiens deux fois le même résultat) :

☐☐ **1-2** Sac de livres (*5 Utilisations* ☐☐☐☐☐, 2 Poids)

☐☐ **3** Dague (1d4, *Perforant 1*, *Précis*, *Contact*, 0 Poids)

☐☐ **4** Potion de soins (*Soigne 1d8 PV*, 0 Poids)

☐☐ **5-6** Composants de sorts (+*1 Pouvoir*, *3 Utilisations* ☐☐☐, 0 Poids)

Planque

100 p = 1 coche

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Une vie meilleure t'attend !

Notes

Équipement supplémentaire	Util.	Poids
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	
	☐☐☐☐☐	

CHARGE : (FOR+4) CHARGE PORTÉE : ☐ ENCOMBRÉ (-1 CONTINU)

ACTIONS DE DÉPART

Tu commences avec ces actions.

Livre de Sorts

Tu commences avec un Livre de Sorts contenant deux sorts. Tire-les au hasard sur la table de *Nom de Sort*.

À chaque fois qu'un sort est lancé, les aspects suivants doivent être définis :

Effet : Mineur (1 pp, +1/1d6), Modéré (2 pp, +2/2d6), Majeur (5 pp, +3, 3d6), Spectaculaire (7 pp, +4/4d6), Historique (11 p, +5/5d6)

Durée : Instantané (0 pp), Durée 1 (1 pp), Durée 3 (3 pp), Durée 5 (5 pp), Permanent (9 pp)

Portée : *Contact* (0 pp), *Proche* ou *Allonge* (1 pp), *Courte* (3 pp), *Loin* (5 pp)

Zone d'effet : soi (0 pp), une cible (1 pp), petite zone (2 pp), grande zone (5 pp)

Les nombres entre parenthèses indiquent le coût en point de Pouvoir (pp) et les valeurs suggérées en termes de modificateur/nombre de dés (*ex. un effet modéré coûte deux points de Pouvoir et peut être utilisé pour créer un bonus de +2 pour une action, +2 armure ou pour infliger 2d6 dégâts*). Ne te limite pas à une simple approche numérique.

Tu commences avec un nombre de points de Pouvoir égal à ton niveau actuel +INT. À chaque fois que tu lances un sort, tu peux dépenser tous ces points pour créer ton sort.

Points de pouvoir (niveau +INT) : _____

Étudier ton Livre de Sorts

Quand tu passes au moins quelques heures à étudier ton Livre de Sort, oublie tous tes sorts mémorisés et apprends un nombre de sorts égal à ton niveau+1. Note-les.

Écrire un Sort

Quand tu prends une semaine de repos à transcrire un nouveau sort à partir d'une autre source, ajoute-le à ton Livre de Sorts.

Lancer un Sort

Quand tu lances un sort mémorisé, dis quel effet tu veux créer dans les limites du nom du sort, dépense tes points de Pouvoir pour le définir, et lance +INT.

Sur 10+, tu obtiens l'effet voulu.

Sur 7–9, le sort fonctionne, mais choisis 1 de la liste ci-dessous.

Sur 6-, gagne 1 XP, choisis 1 de la liste et lance sur la table d'*Accident Arcanique*.

> Tu oublies le sort et ne peux pas le relancer sans l'avoir mémorisé à nouveau.

> Tu attires une attention malveillante, de ce monde ou d'un autre.

> Tu prends -1 continu jusqu'à ton prochain LANCÉ UN SORT.

ACCIDENT ARCANIQUE • 1D12

1. Tu subis une affliction permanente proportionnele à l'*Effet* du sort.

2. Un allié subit une affliction permanente proportionnelle à l'*Effet* du sort.

3. Des forces arcaniques déchirent la réalité avec un effet catastrophique et avec un *Effet* supérieur d'un niveau à celui de ton sort.

4. Des forces arcaniques déchirent la réalité avec un effet catastrophique et avec un *Effet* égal à celui de ton sort.

5. Purge d'Esprit : brûle 1d6 Intelligence et oublie tous tes sorts mémorisés.

6. Drain d'Âme : brûle 1d6 Sagesse, et perds momentanément ton emprise sur la réalité.

7. Tu subis une affliction temporaire proportionnelle à l'*Effet* du sort.

8. Un allié subit une affliction temporaire proportionnelle à l'*Effet* du sort.

9. Le sort se retourne contre une cible opposée à celle qui était prévue.

10. Le sort affecte autre chose que la cible prévue.

11. Prends -1 continu tant que tu ne MONTES PAS LE CAMP ou RÉCUPÈRES.

12. Tu attires une attention malveillante, de ce monde ou d'un autre.

ACTIONS AVANCÉES

Choisis une de ces actions à chaque nouveau niveau impair (3, 5, etc.).

☐ Surlancer

Quand tu LANCES UN SORT, tu peux brûler des points de la Caractéristique de ton choix pour augmenter ton nombre de points de Pouvoir, 2 points de carac. pour un point de Pouvoir.

☐ Mage

Quand tu ÉTUDIES TON LIVRE DE SORT, oublie tous tes sorts mémorisés et mémorise un nombre de sorts égal à ton niveau +INT.

☐ Arcaniste

Quand tu tires un *Accident Arcanique*, lance 2d12 et garde le meilleur résultat.

☐ Nécromancien

Quand tu PERÇOIS, sur 7+, tu peux sentir les esprits des morts dans les environs en plus du résultat habituel, et tu peux leur poser tes questions directement.

☐ Recherches Arcaniques

Quand tu passes une semaine à étudier les arcanes pour créer ton propre sort, lance +INT.

Sur 10+, retiens 3.
Sur 7–9, retiens 2.

Dépense ce que tu retiens pour accomplir les étapes suivantes :

1. Dépense 1 pour tirer le modèle du nom du sort (voir p. 12).

2. Dépense 1 pour remplir une partie du nom du modèle, en utilisant des mots contenus dans des sorts que tu connais déjà. Pour le Nom du Sorcier, prends le tien. Tu dois dépenser 1 de plus une fois que tu as tous les éléments du nom.

3. Paie 50 pa pour chaque élément du nom du sort et dépense 1.

4. Dépense 1 pour écrire le sort dans ton Livre de sorts.

Quand tu Lances un Sort portant ton nom, prends +1. Note que créer un sort peut prendre plusieurs semaines, qui n'ont pas besoin d'être consécutives.

☐ Identifier

Quand tu passes un jour de repos à étudier un objet magique, lance +INT.

Sur 10+, le Juge te dira précisément ce qu'il fait.
Sur 7–9, le Juge te dira quelque chose d'utile.

☐ Enchanteur

Quand tu lances un sort permanent ou de Durée 5, prends +1 pour le lancer et il te coûte un point de Pouvoir de moins.

☐ Sorcier

[doit être Chaotique ou Mauvais]

Quand tu LANCES UN SORT, tu peux brûler 1 Constitution pour recombiner les mots des noms de tous les sorts que tu connais pour créer un nouveau sort à l'improviste, utilisant le modèle de nom de sort que tu veux. Par contre, si tu subis un Accident Arcanique, lance 1d6 au lieu d'1d12.

☐ Diaboliste

[doit être Chaotique ou Mauvais]

Quand tu tues une créature vivante avec une arme de contact et que tu offres son sang aux forces diaboliques, gagne autant de points de Pouvoir que la moitié des PV de la créature. Tu dois tous les utiliser la prochaine fois que tu LANCES UN SORT.

7-9 **VOLEUR** _____ **SEXE** _____

NIVEAU

Prochain : _____ XP • XP actuels : _____

CARACTÉRISTIQUES

Caractéristique	Max	Actu		Mod.
Force	___	___	FOR	[___]
Dextérité	___	___	DEX	[___]
Constitution	___	___	CON	[___]
Intelligence	___	___	INT	[___]
Sagesse	___	___	SAG	[___]
Charisme	___	___	CHA	[___]
Chance	___	___	CHN	[___]

Lance 3d6 dans l'ordre et échange deux carac.

Valeur	Mod.
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

APPARENCE

_____

_____

D.V. D6 +CON PV Armure

PV actuels : _____

_____

TRAITS

_____

_____

HÉRITAGE • LANCE 1D12

☐ **1-7 Humain** : +1 à deux Caractéristiques différentes de ton choix, sauf Chance.
Quand tu succombes à un Vice, prends +1 au prochain jet.

☐ **8 Halfelin** : Chance +2.
Quand tu manges 1 Ration de plus que nécessaire, prends +1 au prochain jet.

☐ **9-11 Nain** : Force +2 ou Constitution +2.
Quand tu renifles l'air, le Juge te dira s'il y a de l'or dans les environs.

☐ **12 Elfe** : Dextérité +2 ou Sagesse +2 ou +2 Charisme.
Quand tu te déplaces, tu as le pas sûr et léger comme une plume.

ALIGNEMENT • LANCE 1D12

☐ **1-2 Mauvais** : Inflige une douleur physique ou morale pour ton profit.

☐ **3-6 Chaotique** : Sème la discorde ou détruis un symbole d'ordre.

☐ **7-10 Neutre** : Refuse de prendre parti quand tu en as l'opportunité.

☐ **11-12 Bon** : Aide ceux dans le besoin à tes dépens.

ÉQUIPEMENT

Ce qui suit et des vêtements communs.

Armure de cuir (*1 armure*, 1 Poids)

Rations (5 utilisations ☐☐☐☐☐, 1 Poids)

2d10 +Chance pièces d'argent (pa)

Lance 1d6 :

☐ **1** Couteau (1d4, *Précis*, *Contact*, 0 Poids)
☐ **2-5** Dague (1d4, *Perforant 1*, *Précis*, *Contact*, 0 Poids)
☐ **6** Armure d'écailles (*3 Armure*, 5 Poids)

Lance 1d6 :

☐ **1-2** Dagues de lancer (1d4, *Contact*, *Courte*, *Allonge*, *Proche*, *Précis*, *3 Munitions* ☐☐☐, 0 Poids)
☐ **3-4** Fronde (1d4, *Courte*, *Loin*, 0 Poids) et une bourse de billes (*3 Munitions* ☐☐☐, 1 Poids)
☐ **5-6** Arc court (1d6, *Courte*, *Loin*, *2 mains*, 1 Poids) et un carquois (*3 Munitions* ☐☐☐, 1 Poids)

Planque

100 p = 1 coche

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Une vie meilleure t'attend !

Équipement supplémentaire	Util.	Poids	Notes
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		
	☐☐☐☐☐		

CHARGE : ☐ (FOR+6) CHARGE PORTÉE : ☐ ☐ ENCOMBRÉ (-1 CONTINU)

ACTIONS DE DÉPART

Tu commences avec ces actions.

Ficelles du Métier ☐☐☐☐☐☐☐☐

Cette action peut être prise plusieurs fois. Chaque fois que tu prends cette action, choisis un domaine d'expertise :

☐ Acrobatie ☐ Déguisement
☐ Discrétion ☐ Négociation
☐ Pièges ☐ Poison
☐ Serrures ☐ Trésor

Tu commences avec un nombre de points d'*Astuce* égal à ton niveau +INT (min. 1).

Quand tu prends le temps de penser en silence à ton prochain coup, ramène ton niveau de points d'*Astuce* à ton niveau actuel +INT (min. 1).

Quand tu fais n'importe quelle action en rapport avec un de tes domaines d'expertise, après avoir lancé, tu peux prendre +1 sur cette action pour chaque point d'*Astuce* que tu dépenses.

Caché dans les Ombres

Quand tu es hors de vue et restes silencieux et immobile, tu peux dépenser un point d'*Astuce* pour rester indétectable tant que personne ne te tombe pile dessus.

Déplacement Silencieux

Quand tu essaies de passer d'un endroit à un autre sans te faire repérer, désigne une cible à vue et lance +DEX.

Sur 10+, tu y arrives et prends +1 au prochain jet contre quiconque ne t'a pas remarqué.

Sur 7–9, choisis 1 de la liste :

> Tu es repéré tout de suite, mais tu es en position avantageuse : prends +1 au prochain jet.

> Tu dois t'arrêter à moitié chemin, sinon tu vas te faire repérer.

> Tu es repéré une fois arrivé à destination, et tu prends -1 à l'avenir.

Dérober

Quand tu dérobes quelque chose sous le nez de quelqu'un, lance +DEX.

Sur 10+, c'est à toi, et personne ne remarquera rien tant qu'on ne cherche pas ce que tu as volé.

Sur 7–9, tu l'obtiens, mais on s'aperçoit tout de suite de sa disparition.

Crocheter des Serrures ou Désamorcer des Pièges

Quand tu tentes de neutraliser ou de circonvenir un mécanisme et que tu as l'outillage nécessaire, lance +DEX.

Sur 10+, tu le fais aussi bien qu'on pouvait l'espérer.

Sur 7–9, tu le fais, mais le Juge choisis 1 :

> Tu attires une attention malveillante.

> Il y a un contretemps (le Juge dira quoi).

> Tu dois dépenser des ressources (outils, Caractéristiques…) au choix du Juge.

Attaque Sournoise

Quand tu utilises une arme de contact pour attaquer une cible surprise ou sans défense, tu peux infliger tes dégâts ou lancer +DEX.

Sur 10+, choisis 2 options de la liste ci-dessous.

Sur 7–9, choisis 1.

> Tu évites le corps à corps.

> Tu infliges deux fois tes Dégâts.

> Tu crées un avantage : toi ou le prochain allié qui en profite prend +1 au prochain jet.

ACTIONS AVANCÉES

Choisis une de ces actions à chaque nouveau niveau impair (3, 5, etc.).

☐ *Sale Veinard*

Quand tu MONTES DE NIVEAU, regagne 1d6 points de Chance au lieu de 1.

☐ *Tireur d'Élite*

Quand tu infliges des dégâts avec une arme à distance, inflige tes dégâts +DEX et ignore SAG points d'armure adverse.

☐ *Roi de l'Évasion*

Quand tu tentes d'échapper à des entraves, quelles qu'elles soient, lance +DEX.

Sur 10+, tu es libre, profites-en.

Sur 7–9, tu es libre, mais choisis 1 :

> Tu laisses quelque chose ou quelqu'un d'important derrière.

> Tu te blesses ou te retrouves en mauvaise posture (le Juge te dira quoi).

> Ton tortionnaire sait que tu n'es plus captif.

☐ *Esquive*

Quand tu obtiens 7-9 en COMBATTANT, tu peux ne pas infliger de dégâts et dépenser un point d'*Astuce* pour ignorer 1+DEX (minimum 1) dégâts.

☐ *Feinte*

Quand tu obtiens 7-9 en COMBATTANT, prends +1 contre ton adversaire.

☐ *Escalader l'Impossible*

Quand tu escalades une surface que personne d'autre ne pourrait escalader, tu peux faire un JET DE SAUVEGARDE pour tenter de le faire.

☐ *Sens du Danger*

Quand tu devrais être surpris, tu ne l'es pas et agis en premier quand ça compte.

☐ *Assassiner*

Quand tu désignes une cible, et que tu lui infliges des dégâts par le biais d'une ATTAQUE SOURNOISE, double tes dégâts. Tu ne peux avoir qu'une cible à la fois, et en choisir une nouvelle te coûte 2 points d'*Astuce*.

☐ *Empoisonneur*

Quand tu as le savoir et le matériel nécessaire pour concocter un poison, tu peux prendre un jour de repos pour obtenir 3 doses de ce poison.

☐ *Receleur*

Quand tu CHERCHES UN ACHETEUR dans un lieu que tu connais, tu peux dépenser un point d'*Astuce* pour obtenir 10+ sur ton jet avant de lancer.

☐ *Mercenaire*

[min. Force 13, niveau 5, doit être Neutre, Chaotique ou Mauvais]

Après avoir tué pour de l'argent, multiclasse-toi comme Guerrier, et gagner toutes les ACTIONS DE DÉPART du Guerrier.

☐ *Danger Public*

[min. Intelligence 13, niveau 5, doit être Chaotique ou Mauvais]

Après avoir passé un mois de repos à étudier des sorts, multiclasse toi en Lanceur de sorts, et gagne toutes les ACTIONS DE DÉPART du Lanceur de sorts. Choisis tes sorts de départ parmi ceux que tu as étudiés.