

NOM DU JOUEUR _____
LETO NOM DU PERSONNAGE
 ENFANT DE L'APOCALYPSE ORIGINE

CLASSE & NIVEAU **BARDE 3**
 FACTION _____
 POINTS D'EXPÉRIENCE _____



FORCE

10

+0

DEXTÉRITÉ

16

+3

CONSTITUTION

14

+2

INTELLIGENCE

10

+0

SAGESSE

10

+0

CHARISME

16

+3

INSPIRATION DIVINE

BONUS DE MAÎTRISE

+2

POINTS DE VIE

27

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

DÉS DE VIE

d8

TOTAL **3d8**

JS CONTRE LA MORT

RÉUSSITES ○○○○

ÉCHECS ○○○○

CLASSE D'ARMURE

14

INITIATIVE

+3

VITESSE

9m

JETS DE SAUVEGARDE

- +0 FORCE
- +5 DEXTÉRITÉ
- +2 CONSTITUTION
- +0 INTELLIGENCE
- +0 SAGESSE
- +5 CHARISME

COMPÉTENCES

- +4 ACROBATIES (DEX)
- +1 ARCANES (INT)
- +1 ATHLÉTISME (FOR)
- +4 DISCRÉTION (DEX)
- +1 DRESSAGE (SAG)
- +4 ESCAMOTAGE (DEX)
- +1 HISTOIRE (INT)
- +4 INTIMIDATION (CHA)
- +1 INTUITION (SAG)
- +1 INVESTIGATION (INT)
- +2 MÉDECINE (SAG)
- +1 NATURE (INT)
- +2 PERCEPTION (SAG)
- +5 PERSUASION (CHA)
- +5 REPRÉSENTATION (CHA)
- +1 RELIGION (INT)
- +2 SURVIE (SAG)
- +4 TROMPERIE (CHA)

PERCEPTION PASSIVE

12

VERTU & PÉCHÉ

CHARITÉ : Vous obtenez l'avantage à vos jets de sauvegarde de Dextérité et la résistance aux dégâts d'acide.
 PARESSE : vous obtenez l'avantage à vos jets de sauvegarde destinés à ne pas être étourdi, et aucune magie ne peut vous endormir. Vous avez besoin de manger et de boire deux fois moins qu'une personne ordinaire.

MARQUE

DÉS DE MARQUE

ATAQUES ET SORTS

NOM	BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS/TYPE
Rapier	+5	1d8 + 3 P
Dague	+5	1d4 + 3 P
Arc court	+5	1d6 + 3 P

ÉQUIPEMENT

- + Trousse de guérisseur
- + Nécessaire de peintre
- + Sac de couchage
- + Vêtements de voyage
- + 10 torches
- + Nécessaire à feu
- + Carquois de 10 flèches
- + Sac à dos
- + Sac de diplomate
- + Armure de cuir
- + Livre de l'Apocalypse

PC	
PA	
PE	
PO	5
PP	





BARDE
CLASSE DE
LANCEUR DE SORTS

CARACTÉRISTIQUE
MAGIQUE

CHA

DD SAUVEGARDE
DES SORTS

13

BONUS
D'ATTAQUE DES SORTS

+5

NOTES

NIVEAU DE SORT EMBLEMES MAX EMBLEMES UTILISÉS

3 _____

NIVEAU DE SORT

0 SORTS MINEURS

assistance divine
coup au but
lumières dansantes
message

NIVEAU DE SORT

1 4

détection de la magie
 imprécation
 soins
 sommeil
 vague de tonnerre

NIVEAU DE SORT

2 2

cécité/surdité

APTITUDES & TRAITS

Sorts

- Focaliseur de sorts (Livre de l'Apocalypse)**
- Inspiration bardique (d6)**
- Touche-à-tout (inclus)**
- Chant réparateur (d6)**
- Collège bardique : collège des révélations**

PRÉSAGES DU FUTUR. Leto est un barde des révélations et a appris les sorts mineurs assistance divine et coup au but. De plus, il peut utiliser une action pour pleurer des larmes de sang. En regardant à travers ces larmes, il discerne ce qui l'attend dans un futur proche. Il peut alors demander au Guide l'issue d'une action qu'il effectuera dans l'heure à venir. Le Guide choisit, dans la liste ci-dessous, la réponse la plus proche de ce qui adviendra et la révèle à travers les larmes de sang du barde :

- + Issue positive
- + Issue positive, avec certains résultats négatifs
- + Issue négative
- + Issue négative, avec certains résultats positifs
- + Issue ni positive ni négative
- + Issue positive et négative

Après avoir recouru à cette aptitude, le barde est aveuglé jusqu'au début de son prochain tour de jeu. Il doit terminer un repos long avant de pouvoir réutiliser cette aptitude.

DESTINÉE INFLIGÉE. Au prix d'une action, Leto peut dépenser l'une de ses utilisations d'Inspiration bardique et désigner une créature qu'il voit dans un rayon de 18 m. Il lance un nombre de dés d'Inspiration bardique égal à son bonus de maîtrise et ajoute le résultat à son modificateur de Charisme. La cible doit effectuer un JS Sagesse contre le DD de sauvegarde des sorts de Leto : en cas d'échec, elle subit un nombre de dégâts psychiques égal au résultat du jet du barde, et la moitié en cas de réussite. L'incommensurable effort nécessaire à l'utilisation de cette aptitude impose ensuite à Leto de réussir un JS Constitution DD 8 + son bonus de maîtrise, sous peine de souffrir d'un niveau de fatigue.

Expertise

Traits d'Enfant de l'Apocalypse (inclus)

Augmentation de caractéristique

Maîtrises de compétence

Maîtrises d'outils

Équipement

Langues

NÉ DURANT L'APCALYPSE. Le maximum de points de vie de Leto augmente de 1, et à nouveau de 1 chaque fois que le barde gagne un niveau.

SAVOIR DE L'APCALYPSE. Leto possède une excellente mémoire concernant la géographie, ainsi qu'un sens de l'orientation parfait : il peut se rappeler la disposition générale du paysage, l'emplacement des localités et les repères divers aux alentours.

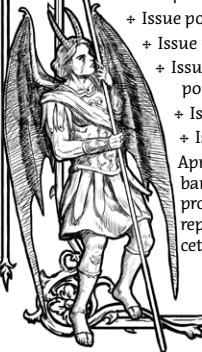
HISTOIRE DU PERSONNAGE



MAÎTRISES & LANGUES

Nécessaire de peintre
Langue de Babel
Arbalètes légères, armures légères, épées longues, rapières, épées courtes, armes courantes

TRÉSOR



NOM DU JOUEUR _____
NERISSA NOM DU PERSONNAGE
 ENFANT DE L'ANCIEN MONDE ORIGINE

CLASSE & NIVEAU **GUERRIER 3**

FACTION _____

POINTS D'EXPÉRIENCE _____



FORCE

16

+3

DEXTÉRITÉ

14

+2

CONSTITUTION

16

+3

INTELLIGENCE

9

-1

SAGESSE

10

+0

CHARISME

12

+1

INSPIRATION DIVINE

BONUS DE MAÎTRISE

+2

POINTS DE VIE

31

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

DÉS DE VIE

d10

TOTAL 3d10

JS CONTRE LA MORT

RÉUSSITES ○○○○

ÉCHECS ○○○○

CLASSE D'ARMURE

15

INITIATIVE

+2

VITESSE

9m

JETS DE SAUVEGARDE

- +5 FORCE
- +2 DEXTÉRITÉ
- +5 CONSTITUTION
- 1 INTELLIGENCE
- +0 SAGESSE
- +1 CHARISME

COMPÉTENCES

- +4 ACROBATIES (DEX)
- 1 ARCANES (INT)
- +5 ATHLÉTISME (FOR)
- +4 DISCRÉTION (DEX)
- +0 DRESSAGE (SAG)
- +2 ESCAMOTAGE (DEX)
- 1 HISTOIRE (INT)
- +1 INTIMIDATION (CHA)
- +0 INTUITION (SAG)
- 1 INVESTIGATION (INT)
- +2 MÉDECINE (SAG)
- 1 NATURE (INT)
- +2 PERCEPTION (SAG)
- +1 PERSUASION (CHA)
- +1 REPRÉSENTATION (CHA)
- 1 RELIGION (INT)
- +2 SURVIE (SAG)
- +1 TROMPERIE (CHA)

PERCEPTION PASSIVE

12

VERTU & PÉCHÉ

FORCE D'ÂME : vous obtenez l'avantage à vos jets de sauvegarde de Force et la résistance aux dégâts de force.
COLÈRE : vous obtenez l'avantage à vos jets de sauvegarde contre les états effrayé et paralysé, et vous pouvez utiliser l'action Foncer au prix d'une action bonus deux fois par jour.

MARQUE

ESPRIT DE LA FÉROCITÉ. Nerissa peut utiliser un dé de Marque pour altérer un jet d'attaque qui utilise le modificateur de Force.

DÉS DE MARQUE

2d6

ATAQUES ET SORTS

NOM	BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS/TYPE
Epée à deux mains	+5	2d6 + 3 T
Arbalète légère	+4	1d8 + 2 P

ÉQUIPEMENT

- + Nécessaire de cartographe
- + Nécessaire d'herboristerie
- + Sac de couchage
- + Vêtements de voyage
- + 10 torches
- + Nécessaire à feu
- + Bâton de combat
- + 1 potion de guérison (2d4 + 2)
- + Sac à dos
- + Cotte de mailles

- PC
- PA
- PE
- PO 10
- PP





GUERRIER (FURIEUX)

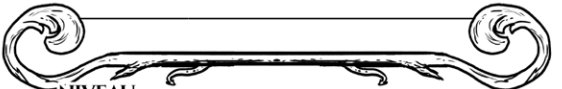
CLASSE DE LANCEUR DE SORTS

CARACTÉRISTIQUE MAGIQUE

DD SAUVEGARDE DES SORTS

BONUS D'ATTAQUE DES SORTS

NOTES



NIVEAU DE SORT

0 SORTS MINEURS

NIVEAU DE SORT

1

<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

EMPLACEMENTS MAX EMBLEMES UTILISÉS

NIVEAU DE SORT

2

<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

EMPLACEMENTS MAX EMBLEMES UTILISÉS

NIVEAU DE SORT

3

<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

EMPLACEMENTS MAX EMBLEMES UTILISÉS

APTITUDES & TRAITS

Style de combat : garde offensive

Tant qu'elle ne porte pas d'armure, Nerissa dispose d'une CA égale à 10 + son modificateur de Force + son modificateur de Dextérité, même si elle utilise un bouclier.

Second souffle

Fougue

Archétype martial du furieux

ADVERSAIRE REDOUTABLE. Au niveau 3, le guerrier reçoit la maîtrise de la compétence Survie.

VORTEX D'ACIER. Nerissa sait infliger des coups mortels. Elle peut utiliser cette aptitude tant qu'elle ne porte pas d'armure intermédiaire ou lourde, et uniquement si elle manie une arme à deux mains. Une fois par tour de jeu, Nerissa peut effectuer une attaque à effet de zone : toute créature située dans sa zone d'allonge doit effectuer un JS Dextérité (DD 8 + modificateur de Dex + modificateur de For). En cas d'échec, elle subit les dégâts de l'arme (et les bonus applicables) et, si elle est de taille G ou inférieure, se retrouve jetée à terre ; en cas de réussite, elle subit la moitié des dégâts et n'est pas jetée à terre.

Nerissa peut recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à son bonus de maîtrise et récupérer ce quota en terminant un repos court ou long.

Traits d'Enfant de l'ancien monde (inclus)

Augmentation de caractéristique

Maîtrises de compétence

Maîtrises d'outils

Équipement

Langues

SOUVENIRS DE L'ANCIEN MONDE. Quand Nerissa tente d'apprendre un élément de contexte ou de s'en souvenir, si elle ne connaît pas cette information, elle sait la plupart du temps où et auprès de qui l'obtenir. En général, elle la trouvera dans une bibliothèque (de Babylone) ou un monastère isolé, ou chez un sage, un érudit ou une autre créature savante. Le Guide décrètera si l'information recherchée est accessible ou pas.

HISTOIRE DU PERSONNAGE



MAÎTRISES & LANGUES

- Nécessaire de cartographe
- Nécessaire d'herboristerie
- Langue de Babel
- Langue de l'ancien monde (vieux parler)
- Toutes les armures, armes de guerre, boucliers, armes courantes

TRÉSOR



NOM DU JOUEUR _____
ZAFER NOM DU PERSONNAGE
 ENFANT DE L'ANCIEN MONDE ORIGINE

CLASSE & NIVEAU **ENSORCELEUR 3**

FACTION _____

POINTS D'EXPÉRIENCE _____



FORCE

10

+0

DEXTÉRITÉ

16

+3

CONSTITUTION

14

+2

INTELLIGENCE

10

+0

SAGESSE

11

+0

CHARISME

16

+3



INSPIRATION DIVINE



BONUS DE MAÎTRISE

POINTS DE VIE

20

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

DÉS DE VIE

d6

TOTAL **3d6**

JS CONTRE LA MORT

RÉUSSITES ○○○○

ÉCHECS ○○○○

CLASSE D'ARMURE

16

INITIATIVE

+3

VITESSE

9m

JETS DE SAUVEGARDE

- +0 FORCE
- +3 DEXTÉRITÉ
- +4 CONSTITUTION
- +0 INTELLIGENCE
- +0 SAGESSE
- +5 CHARISME

COMPÉTENCES

- +3 ACROBATIES (DEX)
- +2 ARCANES (INT)
- +2 ATHLÉTISME (FOR)
- +3 DISCRÉTION (DEX)
- +0 DRESSAGE (SAG)
- +3 ESCAMOTAGE (DEX)
- +2 HISTOIRE (INT)
- +3 INTIMIDATION (CHA)
- +2 INTUITION (SAG)
- +0 INVESTIGATION (INT)
- +0 MÉDECINE (SAG)
- +0 NATURE (INT)
- +0 PERCEPTION (SAG)
- +3 PERSUASION (CHA)
- +3 REPRÉSENTATION (CHA)
- +2 RELIGION (INT)
- +0 SURVIE (SAG)
- +5 TROMPERIE (CHA)

PERCEPTION PASSIVE

10

VERTU & PÉCHÉ

FOI : vous obtenez l'avantage à vos jets de sauvegarde contre les sorts et la résistance aux dégâts de feu.
ORGUEIL : vous obtenez l'avantage à vos jets de sauvegarde contre l'état éffrayé et contre les sorts de charme.

MARQUE

DÉS DE MARQUE

ATAQUES ET SORTS

NOM	BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS/TYPE
Lame de S.	+5	1d6 + 3 P
Dague	+5	1d4 + 3 P

LAME DE SPLENDEUR. Zafer peut utiliser cette arme comme focaliseur arcanique de ses sorts d'ensorceleur. Quand un fielon se trouve à moins de 36 m de la lame de splendeur, cette dernière émet une lumière dorée. De plus, quand Zafer touche un fielon avec cette arme magique, il inflige 1d6 dégâts radiants (plus tous les bonus applicables) au lieu de 1d6 dégâts perforants.

ÉQUIPEMENT

- + Nécessaire d'alchimiste
- + Nécessaire d'herboristerie
- + Sac de couchage
- + Vêtements de voyage
- + 10 torches
- + Nécessaire à feu
- + Bâton de combat
- + 1 potion de guérison (2d4 + 2)
- + Sac à dos
- + Deux dagues

PC	
PA	
PE	
PO	10
PP	



ENSORCELEUR

CLASSE DE LANCEUR DE SORTS

CARACTÉRISTIQUE MAGIQUE

CHA

DD SAUVEGARDE DES SORTS

13

BONUS D'ATTAQUE DES SORTS

+5

NOTES

NIVEAU DE SORT

0 SORTS MINEURS

lumière

manipulation à distance

poigne foudroyante

trait de feu

NIVEAU DE SORT

EMPLACEMENTS MAX 4

EMPLACEMENTS UTILISÉS

armure de mage

mains brûlantes

vague de tonnerre

NIVEAU DE SORT

EMPLACEMENTS MAX 2

EMPLACEMENTS UTILISÉS

invisibilité

NIVEAU DE SORT

EMPLACEMENTS MAX

EMPLACEMENTS UTILISÉS

APTITUDES & TRAITS

Sorts

Équipement (lame de splendeur)

Focalisateur arcanique (lame de splendeur)

Atavisme : lignée de l'au-delà

TRAIT ANCESTRAL. Zafer descend d'un ange. La puissance de l'au-delà et le type de dégâts qui y est associé (radiants) serviront dans le cadre d'aptitudes qu'il développera plus tard.

TRAIT ANCESTRAL. Grâce à son héritage angélique, quand Zafer ne porte pas d'armure, il bénéficie d'une CA égale à 10 + son modificateur de Cha + son modificateur de Dex. De plus, il est avantagé lors de ses JS contre la mort.

Réserve arcanique

Métamagie : sort intensifié

Métamagie : sort de l'au-delà

Quand Zafer lance un sort qui inflige des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre, de tonnerre ou psychiques, il peut dépenser 1 point arcanique pour changer ce type de dégâts en dégâts radiants.

Traits d'Enfant de l'ancien monde (inclus)

Augmentation de caractéristique

Maîtrises de compétence

Maîtrises d'outils

Équipement (lame de splendeur)

Langues

SOUVENIRS DE L'ANCIEN MONDE. Quand Zafer tente d'apprendre un élément de contexte ou de s'en souvenir, s'il ne connaît pas cette information, il sait la plupart du temps où et auprès de qui l'obtenir. En général, il la trouvera dans une bibliothèque (de Babylone) ou un monastère isolé, ou chez un sage, un érudit ou une autre créature savante. Le Guide décrètera si l'information recherchée est accessible ou pas.

HISTOIRE DU PERSONNAGE



MAÎTRISES & LANGUES

Nécessaire d'alchimiste

Nécessaire d'herboristerie

Langue de Babel

Langue de l'ancien monde (vieux parler)

Dague, fléchettes, arbalètes légères, bâtons de combat, frondes, « lame de splendeur »

TRÉSOR

NOM DU JOUEUR _____
CASSANDRA NOM DU PERSONNAGE
RESSUSCITÉE DE L'ENFER ORIGINE

CLASSE & NIVEAU **ROUBLARD 3**

FACTION _____

POINTS D'EXPÉRIENCE _____



FORCE

10

+0

DEXTÉRITÉ

16

+3

CONSTITUTION

16

+3

INTELLIGENCE

10

+0

SAGESSE

10

+0

CHARISME

11

+0

INSPIRATION DIVINE

BONUS DE MAÎTRISE

+2

POINTS DE VIE

27

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

DÉS DE VIE

d8

TOTAL **3d8**

JS CONTRE LA MORT

RÉUSSITES ○○○

ÉCHECS ○○○

CLASSE D'ARMURE

14

INITIATIVE

+3

VITESSE

9m

JETS DE SAUVEGARDE

- +0 FORCE
- +5 DEXTÉRITÉ
- +3 CONSTITUTION
- +2 INTELLIGENCE
- +0 SAGESSE
- +0 CHARISME

COMPÉTENCES

- +5 ACROBATIES (DEX)
- +0 ARCANES (INT)
- +0 ATHLÉTISME (FOR)
- +5 DISCRÉTION (DEX)
- +0 DRESSAGE (SAG)
- +5 ESCAMOTAGE (DEX)
- +0 HISTOIRE (INT)
- +2 INTIMIDATION (CHA)
- +0 INTUITION (SAG)
- +0 INVESTIGATION (INT)
- +0 MÉDECINE (SAG)
- +0 NATURE (INT)
- +0 PERCEPTION (SAG)
- +0 PERSUASION (CHA)
- +0 REPRÉSENTATION (CHA)
- +2 RELIGION (INT)
- +0 SURVIE (SAG)
- +2 TROMPERIE (CHA)

PERCEPTION PASSIVE

10

VERTU & PÉCHÉ

SAGESSE : vous obtenez l'avantage à vos jets de sauvegarde de Sagesse et la résistance aux dégâts de tonnerre.
AVARICE : considérez votre taille comme supérieure d'une catégorie pour déterminer votre charge maximale ainsi que le poids que vous pouvez pousser, tirer ou soulever. Vous obtenez la maîtrise du nécessaire d'empoisonneur.

MARQUE

DÉS DE MARQUE

ATAQUES ET SORTS

NOM	BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS/TYPE
Rapier	+5	1d8 + 3 P
Dague	+5	1d4 + 3 P
Arc court	+5	1d6 + 3 P

ÉQUIPEMENT

- + Trois dagues
- + Une amulette infernale
- + Vêtements de voyage
- + Armure de cuir
- + Outils de voleur
- + Nécessaire d'empoisonneur
- + Sac de cambrioleur
- + Carquois de 20 flèches
- + Nécessaire de déguisement

PC

PA

PE

PO **25**

PP



ROUBLARD (SPECTRE DE L'ABSINTHE) CLASSE DE LANCEUR DE SORTS

CARACTÉRISTIQUE
MAGIQUE

CHA

DD SAUVEGARDE
DES SORTS

10

BONUS
D'ATTAQUE DES SORTS

+2

NOTES

NIVEAU DE SORT

0 SORTS MINEURS

contact glacial

NIVEAU
DE SORT

EMPLACEMENTS
MAX EEMPLACEMENTS
UTILISÉS

1

blesure

NIVEAU
DE SORT

EMPLACEMENTS
MAX EEMPLACEMENTS
UTILISÉS

2

NIVEAU
DE SORT

EMPLACEMENTS
MAX EEMPLACEMENTS
UTILISÉS

3

APTITUDES & TRAITS

Expertise (Discrétion et outils de voleur)

Attaque sournoise

Argot des voleurs

Roublardise

Archétype roublard du spectre de l'absinthe

ENTRAÎNÉ ET IMPRÉGNÉ D'ABSINTHE. Cassandra bénéficie de la résistance aux dégâts de poison et de l'immunité contre l'état empoisonné.

VAPEURS D'ABSINTHE. Au prix d'une action bonus, Cassandra peut invoquer des vapeurs d'absinthe, qui persistent pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle les dissipe ou meure. Les vapeurs se répandent de son corps dans toutes les directions et remplissent une sphère de 4,5 m de rayon centrée sur la roublarde.

La zone comprise dans cette sphère est légèrement voilée, et Cassandra peut se cacher à l'intérieur.

De plus, quand Cassandra touche avec une attaque sournoise, elle peut choisir d'envelopper sa cible dans les vapeurs d'absinthe. Dans ce cas, la cible subit des dégâts de poison égal au bonus de maîtrise de Cassandra et est considérée comme empoisonnée jusqu'au début du prochain tour de jeu de la roublarde. Si cette dernière utilise cet aspect de la capacité, les vapeurs se dissipent immédiatement.

Traits de Ressuscité de l'Enfer (inclus)

Augmentation de caractéristique

Maîtrises de compétence

Maîtrises d'outils

Équipement

Langues

Vision dans le noir 18 m

ORIGINE INFERNALE. Cassandra connaît le sort mineur contact glacial. À partir du niveau 3, elle peut lancer le sort blesure une fois entre deux repos longs. Sa caractéristique magique est le Charisme.

FUREUR INFERNALE. Une fois par tour de jeu, quand Cassandra inflige des dégâts à une cible par le biais d'une attaque ou d'un sort, elle peut infliger un nombre de dégâts nécrotiques supplémentaires égal à son bonus de maîtrise. Elle peut recourir deux fois à ce trait et récupérer ce quota en terminant un repos long.

ÇA VIENT DE L'ENFER. Les créatures qui observent Cassandra voient une personne tourmentée qui a connu l'Enfer et sait la signification du mot « souffrance ». Les gens ordinaires s'adressent à elle avec révérence et une once de crainte : ils font leur possible pour ne pas se mettre sur sa route si elle ne représente aucune menace pour eux.

HISTOIRE DU PERSONNAGE



MAÎTRISES & LANGUES

Nécessaire de déguisement

Nécessaire d'empoisonneur

Langue de Babel

Argot des voleurs

Arbalètes de poings, armures légères, épées longues, rapières, armes courantes, épées courtes, outils de voleur

TRÉSOR

NOM DU JOUEUR _____
 NOM DU PERSONNAGE
ADA
 ENFANT DE L'ANCIEN MONDE ORIGINE

CLASSE & NIVEAU **RÔDEUR 3**

FACTION _____

POINTS D'EXPÉRIENCE _____



FORCE

11

+0

DEXTÉRITÉ

16

+3

CONSTITUTION

14

+2

INTELLIGENCE

10

+0

SAGESSE

16

+3

CHARISME

10

+0

INSPIRATION DIVINE

BONUS DE MAÎTRISE

+2

POINTS DE VIE

28

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

DÉS DE VIE

d10

TOTAL **3d10**

JS CONTRE LA MORT

RÉUSSITES ○○○○

ÉCHECS ○○○○

CLASSE D'ARMURE

17

INITIATIVE

+3

VITESSE

9m

JETS DE SAUVEGARDE

- +3** FORCE
- +5** DEXTÉRITÉ
- +2** CONSTITUTION
- +0** INTELLIGENCE
- +3** SAGESSE
- +0** CHARISME

COMPÉTENCES

- +3** ACROBATIES (DEX)
- +0** ARCANES (INT)
- +2** ATHLÉTISME (FOR)
- +3** DISCRÉTION (DEX)
- +3** DRESSAGE (SAG)
- +3** ESCAMOTAGE (DEX)
- +0** HISTOIRE (INT)
- +0** INTIMIDATION (CHA)
- +5** INTUITION (SAG)
- +0** INVESTIGATION (INT)
- +5** MÉDECINE (SAG)
- +2** NATURE (INT)
- +7** PERCEPTION (SAG)
- +0** PERSUASION (CHA)
- +0** REPRÉSENTATION (CHA)
- +0** RELIGION (INT)
- +5** SURVIE (SAG)
- +0** TROMPERIE (CHA)

PERCEPTION PASSIVE

15

VERTU & PÉCHÉ

JUSTICE : vous obtenez l'avantage à vos jets de sauvegarde de Sagesse et la résistance aux dégâts de foudre.

ENVIE : vous obtenez l'avantage à vos jets de sauvegarde destinés à ne pas être aveuglé ou assourdi. De plus, vous obtenez l'avantage à vos tests destinés à vous remémorer quelque chose.

MARQUE

DÉS DE MARQUE

ATAQUES ET SORTS

NOM	BONUS D'ATTAQUE	DÉGÂTS/TYPE
Coulevrine	+7	1d12 + 3 P
Baïonnette	+5	1d4 + 3 T

Coulevrine (arme de guerre à distance)

Dégâts : 1d12 perforants Poids : 4 kg
 Propriétés : deux mains, projectiles (portée 18/45), rechargement, spécial

La coulevrine est une arme à feu qui peut également servir d'arme de corps à corps pour toucher une cible située à 1,5 m ou moins de l'utilisateur, grâce à l'attaque de baïonnette.

Pour toucher, Ada ajoute son modificateur de Dextérité et son bonus de maîtrise à son dé. Si elle touche, l'attaque inflige 1d4 + modificateur de Dextérité d'Ada dégâts tranchants.

ÉQUIPEMENT

- + Nécessaire de cartographe
- + Nécessaire d'herboristerie
- + Sac de couchage
- + Vêtements de voyage
- + 10 torches
- + Nécessaire à feu
- + Bâton
- + Potion de guérison (2d4 + 2)
- + Sac à dos
- + Armure d'écailles
- + Ceinture avec 40 munitions
- + Sac d'explorateur

PC

PA

PE

PO **10**

PP



RÔDEUR (BASTION)

CLASSE DE LANCEUR DE SORTS

CARACTÉRISTIQUE MAGIQUE

SAG

DD SAUVEGARDE DES SORTS

13

BONUS D'ATTAQUE DES SORTS

+5

NOTES

NIVEAU DE SORT

0 SORTS MINEURS

NIVEAU DE SORT

EMPLACEMENTS MAX
EMPLACEMENTS UTILISÉS

1 4

alarme

marque du chasseur

soins

NIVEAU DE SORT

EMPLACEMENTS MAX
EMPLACEMENTS UTILISÉS

2 2

NIVEAU DE SORT

EMPLACEMENTS MAX
EMPLACEMENTS UTILISÉS

3

APTITUDES & TRAITS

- Ennemis jurés : fiélons
- Explorateur-né : montagnes
- Style de combat : archerie (inclus)
- Sorts
- Vigilance primitive
- Archétype de rôdeur : bastion

ENTRAÎNEMENT À LA FRONTIÈRE (INCLUS). Au niveau 3, Ada reçoit la maîtrise des armes à feu et de l'armure lourde. De plus, grâce à son entraînement rigoureux, elle ne subit aucun encombrement du fait du port d'une armure lourde : elle peut ignorer la colonne « Force » de la table « Armures ».


PERCEPTION AMÉLIORÉE (INCLUS). Au niveau 3, Ada reçoit la maîtrise de la compétence Perception. Son bonus de maîtrise est doublé pour tout test de caractéristique associé à cette compétence.

SENTINELLE DE LA FRONTIÈRE. Au prix d'une action bonus, si elle manie une arme à distance, Ada peut viser une créature qu'elle voit, située à portée de son arme. La prochaine fois qu'elle effectue une attaque avec cette arme à distance contre cette créature au cours du même tour de jeu, elle reçoit l'avantage lors de son jet d'attaque. Ada peut recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à son bonus de maîtrise et récupérer ce quota en terminant un repos long.

- Traits d'Enfant de l'ancien monde (inclus)
- Augmentation de caractéristique
- Maîtrises de compétence
- Maîtrises d'outils
- Équipement
- Langues

SOUVENIRS DE L'ANCIEN MONDE. Quand Ada tente d'apprendre un élément de contexte ou de s'en souvenir, si elle ne connaît pas cette information, elle sait la plupart du temps où et auprès de qui l'obtenir. En général, elle la trouvera dans une bibliothèque (de Babylone) ou un monastère isolé, ou chez un sage, un érudit ou une autre créature savante. Le Guide décrètera si l'information recherchée est accessible ou pas.

HISTOIRE DU PERSONNAGE



MAÎTRISES & LANGUES

- Nécessaire de cartographe
- Nécessaire d'herboristerie
- Langue de Babel
- Langue de l'ancien monde (vieux parler)
- Toutes les armures, boucliers, armes simples, armes de guerre, armes à feu

TRÉSOR
