



NOM:

RACE:

CLASSE:

SEXE:

HISTOR.:

NIV.:

EXP.:

ÉTATS & EFFETS TEMPORAIRES

CARACTÉRISTIQUES

FORCE FOR

modificateur: valeur: sauvg. maît.:

INTELLIGENCE INT

modificateur: valeur: sauvg. maît.: car. de sort:

DEXTÉRITÉ DEX

modificateur: valeur: sauvg. maît.:

SAGESSE SAG

modificateur: valeur: sauvg. maît.: car. de sort:

CONSTITUTION CON

modificateur: valeur: sauvg. maît.:

CHARISME CHA

modificateur: valeur: sauvg. maît.: car. de sort:

COMPÉTENCES

MAÎT. EXP.

FOR: ☐ ATHLÉTISME ☐

DEX: ☐ ACROBATIE ☐

DEX: ☐ DISCRÉTION ☐

DEX: ☐ ESCAMOTAGE ☐

INT: ☐ ARCANES ☐

INT: ☐ HISTOIRE ☐

INT: ☐ INVESTIGATION ☐

INT: ☐ NATURE ☐

INT: ☐ RELIGION ☐

SAG: ☐ DRESSAGE ☐

SAG: ☐ MÉDECINE ☐

SAG: ☐ PERCEPTION ☐

SAG: ☐ PERSPICACITÉ ☐

SAG: ☐ SURVIE ☐

CHA: ☐ INTIMIDATION ☐

CHA: ☐ PERSUASION ☐

CHA: ☐ REPRÉSENTAT. ☐

CHA: ☐ SUPERCHERIE ☐

AUTRES DONNÉES

selon le niveau: **MAÎTRISE**

donne l'avantage: **INSPIRATION**

10 + bonus persp.: **PERSP. PASSIVE**

10 + bonus invest.: **INVEST. PASS.**

10 + bonus perc.: **PERC. PASSIVE**

d20 + mod. DEX: **INITIATIVE**

selon la race: **VITESSE**

8 + maît. + mod. car. sort: **DD SAUV. DES SORTS**

VITESSE SPÉCIALE

SAUT EN LONGUEUR

SAUT EN HAUTEUR

PEUT PORTER

PEUT SOULEVER

VIE

POINTS DE COMBATIVITÉ restants

DÉS DE VIE restants

POINTS DE VITALITÉ restants

FATIGUE 1 2 3 4 5 6

ARMES

ARMES MAÎTRISÉES ☐ ARMES COURANTES ☐ ARMES DE GUERRE ☐

Mains nues ☐

1 + mod. FOR

ARMURE

CLASSE D'ARMURE:

ARMURES MAÎTRISÉES: ☐ LÉGÈRES ☐ INTERMÉDIAIRES ☐ LOURDES ☐ BOUCLERS ☐

ARMURES & PROTECTIONS

NOM / TYPE:

C.A.:

IMMUNITÉ, RÉSISTANCE & VULNÉRABILITÉ AUX DÉGÂTS

I R V

☐ ACIDES ☐

☐ CONTONDANTS ☐

☐ FEU ☐

☐ FOUDRE ☐

☐ FROID ☐

☐ NÉCROTiques ☐

☐ PERFORANTS ☐

☐ POISON ☐

☐ PSYCHIQUES ☐

☐ RADIANTS ☐

☐ TONNERRE ☐

☐ TRANCHANTS ☐

R = demi-dégâts arrondis à l'inférieur

V = dégâts doublés

BLESSURES & SÉQUELLES

BLESSURES LÉGÈRES

BLESSURES SÉRIEUSES

SÉQUELLES

RICHESSSE

NIVEAU DE VIE:

PLATINE

OR

ELECTRUM

ARGENT

CUIVRE

ÂGE

TAILLE

POIDS

PEAU

YEUX

CHEVEUX

PILOSITÉ

GUILDE :

FOI :

ALIGN :

PORTRAIT

CRI DE GUERRE
OU DEVISE :

ALLIÉS :

SIGNES
PARTICULIERS :

ENNEMIS :

PASSÉ DU PERSONNAGE

TRAITS DE PERSONNALITÉ

OUTILS & LANGUES

OUTILS MAÎTRISÉS

EXPERT.

LANGUES MAÎTRISÉES

PARLÉ

ÉCRIT

APTITUDES

AUTRES ÉQUIPEMENTS

OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE

MAX

REST.

CONSOMMABLES

NB.

NB.



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.