



NOM :

RACE :

CLASSE :

SEXE :

HISTOR. :

NIV. :

EXP. :

ÉTATS & EFFETS TEMPORAIRES

CARACTÉRISTIQUES

FORCE FOR

modifier

val

mod

val

INTELLIGENCE INT

modifier

val

mod

val

DEXTÉRITÉ DEX

modifier

val

mod

val

SAGESSE SAG

modifier

val

mod

val

CONSTITUTION CON

modifier

val

mod

val

CHARISME CHA

modifier

val

mod

val

COMPÉTENCES

MAÎT. EXP.

FOR

☐ ATHLÉTISME

☐ ACROBATIE

☐ DISCRÉTION

☐ ESCAMOTAGE

DEXTÉRITÉ

☐ ARCANES

☐ HISTOIRE

☐ INVESTIGATION

☐ NATURE

☐ RELIGION

INTELLIGENCE

☐ DRESSAGE

☐ MÉDECINE

☐ PERCEPTION

☐ PERSPICACITÉ

☐ SURVIE

SAGESSE

☐ INTIMIDATION

☐ PERSUASION

☐ REPRÉSENTAT.

☐ SUPERCHERIE

CHARISME

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

max

dé de vie + mod. CON

DÉS DE VIE

max

restants

selon class et niv.

POINTS DE VITALITÉ

max

restants

CON + DV / 2 + NIV.

FATIGUE

1 2 3 4 5 6

ARMES

ARMES MAÎTRISÉES

☐ ARMES COURANTES

☐ ARMES DE GUERRE

Mains nues

☐

☐

☐

☐

☐

☐

1 + mod. FOR

☐

☐

☐

☐

☐

ARMURE

CLASSE D'ARMURE

sans bouclier

totale

sans armure

10 + mod. DEX

ARMURES MAÎTRISÉES

☐ LÉGÈRES

☐ INTERMÉDIAIRES

☐ LOURDES

☐ BOUCLIERS

ARMURES & PROTECTIONS

NOM / TYPE

C.A.

IMMUNITÉ, RÉSISTANCE & VULNÉRABILITÉ AUX DÉGÂTS

I R V

☐ ACIDES

☐ CONTONDANTS

☐ FEU

☐ FORCE

☐ 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.



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) ;
- une sacochette 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).

