



NOM:

RACE:

CLASSE:

SEXE:

HISTOR.:

NIV.:

EXP.:

ÉTATS & EFFETS TEMPORAIRES

--	--	--	--	--	--

CARACTÉRISTIQUES

FORCE FOR

modifier: valeur: sauvg. mait.:

INTELLIGENCE INT

modifier: valeur: sauvg. mait.: car. de sort:

DEXTÉRITÉ DEX

modifier: valeur: sauvg. mait.:

SAGESSE SAG

modifier: valeur: sauvg. mait.: car. de sort:

CONSTITUTION CON

modifier: valeur: sauvg. mait.:

CHARISME CHA

modifier: valeur: sauvg. mait.: car. de sort:

COMPÉTENCES

MAÎT. EXP.

FOR ☐ **ATHLÉTISME**

DEX ☐ **ACROBATIE**

INT ☐ **DISCRÉTION**

SAG ☐ **ESCAMOTAGE**

CHA ☐ **ARCANES**

CHA ☐ **HISTOIRE**

CHA ☐ **INVESTIGATION**

CHA ☐ **NATURE**

CHA ☐ **RELIGION**

CHA ☐ **DRESSAGE**

CHA ☐ **MÉDECINE**

CHA ☐ **PERCEPTION**

CHA ☐ **PERSPICACITÉ**

CHA ☐ **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 + mait. + 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:

temporaires:

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

--	--	--	--	--



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.

