



NOM:

RACE:

CLASSE:

SEXE:

HISTOR.:

NIV.:

EXP.:

ÉTATS & EFFETS TEMPORAIRES

CARACTÉRISTIQUES

FORCE FOR

modifier: valeur: sau.: maît.:

INTELLIGENCE INT

modifier: valeur: sau.: car. de sort: maît.:

DEXTÉRITÉ DEX

modifier: valeur: sau.: maît.:

SAGESSE SAG

modifier: valeur: sau.: car. de sort: maît.:

CONSTITUTION CON

modifier: valeur: sau.: maît.:

CHARISME CHA

modifier: valeur: sau.: car. de sort: maît.:

COMPÉTENCES

MAÎT. EXP.

FOR: ☐ ATHLÉTISME ☐

DEX: ☐ ACROBATIE ☐

INT: ☐ DISCRÉTION ☐

SAG: ☐ ESCAMOTAGE ☐

CON: ☐ 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 + 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:

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

☐ BOUCLERS

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

OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE

MAX

REST.

APTITUDES

AUTRES ÉQUIPEMENTS

CONSOMMABLES



CLERC – Table & Aptitudes

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs	Emplacements de sorts								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+ 2	Sorts, domaine divin	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+ 2	Conduit divin (1/repos), aptitude de domaine divin	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+ 2	—	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+ 2	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+ 3	Destruction des morts-vivants (ID 1/2)	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+ 3	Conduit divin (2/repos), aptitude de domaine divin	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+ 3	—	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+ 3	Amélioration de caractéristiques, destruction des morts-vivants (ID 1), aptitude de domaine divin	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+ 4	—	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+ 4	Intervention divine	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+ 4	Destruction des morts-vivants (ID 2)	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	Destruction des morts-vivants (ID 3)	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	Destruction des morts-vivants (ID 4), aptitude de domaine divin	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+ 6	Conduit divin (3/repos)	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	Intervention divine supérieure	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d8 par niveau de clerc.

Points de vie au niveau 1 : 8 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + modificateur de Constitution à chaque niveau de clerc.

MAÎTRISES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers.

Armes : armes courantes.

Outils : aucun.

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme.

Compétences : 2 parmi Histoire, Intuition, Médecine, Persuasion, Religion.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART :

- une masse d'armes (a) ou un marteau de guerre s'il maîtrise cette arme (b) ;
- une armure d'écailles (a), une armure de cuir (b) ou une cotte de maille (c) s'il maîtrise cette armure ;
- une arbalète légère avec 20 carreaux (a) ou n'importe quelle arme courante (b) ;
- un paquetage d'ecclésiastique (a) ou un paquetage d'explorateur (b) ;
- un bouclier et un symbole sacré.

SORTS

Sorts mineurs : 3 sorts mineurs de clerc connus au niveau 1. D'autres sorts mineurs sont ensuite appris aux niveaux suivants (cf. table).

Préparer et lancer des sorts : après chaque repos long, un clerc peut préparer une nouvelle liste de sorts parmi ceux qui lui sont connus (il doit passer au moins une minute à prier et à méditer par niveau de sort pour les préparer). Il peut préparer un nombre total de sorts égal au modificateur de Sagesse + le niveau de Clerc. Chaque sort lancé coûte alors un emplacement de sorts correspondant ou supérieur. Un clerc 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 de Sagesse).

Incantation rituelle : un clerc 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 de sorts : un clerc peut avoir un symbole divin qui lui sert de focaliseur pour lancer un sort sans avoir à disposition la composante matérielle nécessaire à condition qu'aucune valeur monétaire ne soit associée à cette composante.

DOMAINE DIVIN

Dès le niveau 1, le clerc choisit un domaine divin qui lui permet d'obtenir de nouvelles aptitudes à certains niveaux (cf. table) mais aussi d'apprendre des sorts de domaines.

Sorts de domaine divin : ce sont des sorts propres au domaine divin que le clerc a appris. Ils sont considérés comme toujours préparés et s'ajoutent au nombre de sorts que le clerc peut préparer chaque jour.

CONDUIT DIVIN

Au niveau 2, le clerc apprend à conduire l'énergie divine et à l'utiliser dans ses sorts. Ce conduit divin permet de l'utiliser pour renvoyer les morts-vivants et différentes aptitudes selon le domaine divin choisi. Un clerc ne peut utiliser son conduit divin qu'un certain nombre de fois entre deux repos (courts ou longs) (cf. table).

Conduit divin : renvoi de morts-vivants permet au clerc de prononcer une prière contre les morts-vivants qui, s'ils sont dans un rayon de 9 m, doivent réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, ils sont sous l'effet du renvoi pendant une minute à moins qu'ils ne subissent des dégâts.

Une créature sous l'effet de renvoi doit passer ses tours éloignée au maximum du clerc et ne peut pas s'approcher volontairement à moins de 9 m du clerc. Elle ne peut pas utiliser de réaction et ses actions se limitent à foncer pour s'échapper ou à tenter d'échapper à un effet qui l'empêche de se déplacer. Si la créature n'a nulle part où aller, elle peut utiliser l'action esquiver.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, le clerc 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.

DESTRUCTION DES MORTS-VIVANTS

À partir du niveau 5, quand un mort-vivant échoue à son jet de sauvegarde contre l'aptitude du clerc de renvoi des morts-vivants, il est immédiatement détruit si son indice de dangerosité est inférieur ou égal à un certain seuil (cf. table).

INTERVENTION DIVINE

À partir du niveau 10, le clerc peut faire appel à sa déité en cas de besoin impérieux. Il doit alors lancer un d100 et si le résultat est inférieur ou égal à son niveau de clerc, la divinité intervient en sa faveur.

Au niveau 20, il n'a plus besoin de faire un jet, la divinité intervient automatiquement.

Si la divinité intervient, le maître du jeu décide de la nature de l'intervention. De même, si elle intervient, le clerc ne peut plus avoir recours à cette aptitude pendant 7 jours. Si la divinité n'intervient pas, il doit achever un repos long pour de nouveau y faire appel.

