



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 ☐

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 + 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:

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

APTITUDES

AUTRES ÉQUIPEMENTS

OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE

MAX

REST.

CONSOMMABLES

NB.

NB.



RÔDEUR – Table & Aptitudes

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d10 par niveau de rôdeur.

Points de vie au niveau 1 : 10 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + modificateur de Constitution à chaque niveau de rôdeur.

MAÎTRISES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers.

Armes : armes courantes, armes de guerre.

Outils : aucun.

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité.

Compétences : 2 parmi Athlétisme, Discrétion, Dressage, Intuition, Investigation, Nature, Perception et Survie.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

- une armure d'écailles (a) ou une armure de cuir (b) ;
- deux épées courtes (a) ou deux armes courantes de corps-à-corps (b) ;
- un paquetage d'exploration souterraine (a) ou un paquetage d'explorateur (b) ;
- un arc long et un carquois contenant 20 flèches.

ENNEMI JURÉ

Dès le niveau 1, le rôdeur choisit un type d'ennemi juré (aberrations, bêtes, célestes, créatures artificielles, créatures monstrueuses, dragons, élémentaires, fées, fiélons, géants, morts-vivants, plantes ou vases) ou deux origines d'humanoïdes (orcs et gnolls par exemple). Il est alors avantagé lors des tests de Sagesse (Survie) pour traquer ces ennemis et sur les tests d'Intelligence permettant de se remémorer des informations les concernant. Il connaît également l'une des langues parlées par ses ennemis jurés. Il choisit un nouveau type d'ennemi juré (et une langue) aux niveaux 6 et 14.

EXPLORATEUR-NÉ

Le rôdeur choisit un terrain de prédilection parmi : arctique, désert, forêt, littoral, marais, montagne, Ombreterre ou plaine. Lors des tests de compétences d'Intelligence et de Sagesse liés à ce terrain de prédilection, le bonus de maîtrise est doublé si la compétence est maîtrisée.

Après une heure passée à traverser son terrain de prédilection, le rôdeur dispose de plusieurs avantages :

- les terrains difficiles ne ralentissent pas le groupe ;
- le groupe ne peut pas se perdre ;
- même si le rôdeur fait une autre activité pendant le voyage (chercher à manger, naviguer, pister...), il reste vigilant ;
- s'il se déplace seul, le rôdeur peut être discret tout en conservant une allure normale ;
- le rôdeur trouve deux fois plus de nourriture que normalement ;
- s'il piste d'autres créatures, le rôdeur peut déterminer leur nombre, leur taille et le moment où elles ont traversé la zone examinée.

Aux niveaux 6 et 10, le rôdeur peut choisir un terrain de prédilection supplémentaire.

STYLE DE COMBAT

Au niveau 2, le rôdeur se spécialise dans un style de combat.

Archerie. Le rôdeur gagne un bonus de +2 aux jets d'attaque lorsqu'il utilise une arme à distance.

Combat à deux armes. Le rôdeur qui combat avec deux armes peut ajouter son modificateur de caractéristique aux dégâts de la deuxième

attaque.

Défense. Le rôdeur qui porte une armure gagne +1 en CA.

Duel. Le rôdeur qui combat avec une arme de corps-à-corps à une main et aucune autre arme gagne un bonus de +2 aux jets de dégâts infligés avec cette arme.

SORTS

À partir du niveau 2, le rôdeur est capable d'utiliser l'essence magique de la nature.

Sorts connus au niveau 1 et aux niveaux supérieurs : Le nombre de sorts connus par le rôdeur se retrouve dans la table. Le rôdeur ne peut apprendre qu'un sort qu'il est capable de lancer. Lorsqu'il gagne un niveau, le rôdeur peut oublier un sort et en apprendre un autre.

Caractéristique d'incantation et DD d'un jet de sauvegarde : la caractéristique d'incantation d'un rôdeur est la Sagesse ; son DD d'un jet de sauvegarde est 8 + modificateur d'attaque de sorts (soit bonus de maîtrise + modificateur de Sagesse).

ARCHÉTYPE DE RÔDEUR

À partir du niveau 3, le rôdeur choisit un archétype qui lui offre certaines aptitudes spécifiques aux niveaux 3, 7, 11 et 15.

VIGILANCE PRIMITIVE

À partir du niveau 3, le rôdeur peut utiliser une action et dépenser un emplacement de sort pour exacerber sa vigilance. Pendant un nombre de minutes équivalent au niveau de sort de l'emplacement dépensé, il est capable de déterminer si des créatures (de type : aberrations, célestes, dragons, élémentaires, fées, fiélons et morts-vivants) se trouvent dans un rayon de 1,5 km autour de lui (ou 9 km s'il est sur son terrain de prédilection). Toutefois, il ne sait pas où se trouvent ces créatures ni combien elles sont.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, le rôdeur 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 rôdeur peut attaquer deux fois au lieu d'une lorsqu'il choisit l'action attaquer pendant son tour.

FOULÉE TELLURIQUE

À partir du niveau 8, traverser des terrains difficiles ne coûte pas de déplacements supplémentaires au rôdeur. De même, la végétation (sauf effet magique) ne blesse pas le rôdeur. Enfin, il est avantagé contre les jets de sauvegarde contre les attaques magiques impliquant des plantes (comme *Enchevêtrement*).

CAMOUFLAGE NATUREL

À partir du niveau 10, le rôdeur peut passer une minute à se camoufler s'il a à disposition à de la boue, de la terre, des plantes ou d'autres matériaux naturels. Il peut alors tenter de se cacher en se collant à une surface solide au moins aussi grande et large que lui. Il bénéficie alors d'un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discrétion). S'il bouge, il doit se camoufler de nouveau pour en profiter.

DISPARITION

À partir du niveau 14, le rôdeur peut utiliser l'action se cacher en action bonus. Il arrive également à effacer sa trace rendant impossible son pistage par tout moyen non magique à moins qu'il ne le souhaite.

SENS SAUVAGES

À partir du niveau 18, le rôdeur voit ses sens se développer. Il distingue les créatures qu'il ne peut pas voir et n'est pas désavantagé lors des jets d'attaque contre elles. De même, il détecte toute créature invisible dans un rayon de 9 m si celle-ci n'est pas cachée et qu'il n'est ni aveuglé, ni assourdi.

TUEUR IMPLACABLE

Au niveau 20, le rôdeur peut utiliser cette aptitude une fois par tour pour ajouter son modificateur de Sagesse à son jet d'attaque ou de dégâts contre un ennemi juré. Il doit l'utiliser avant de connaître l'effet de son résultat.