

? FEUILLE DE PERSONNAGE – Notice

EN-TÊTE : IDENTITÉ DU PERSONNAGE

L'en-tête de la feuille présente les différents éléments de l'identité de votre personnage : son nom, son origine, sa classe et l'archétype de celle-ci, son sexe, son niveau et son historique. Une dernière case est disponible pour noter l'expérience acquise par le personnage au long de ses aventures.

VALEURS ET INDICATIONS PRINCIPALES

À proximité de l'en-tête, quatre cases permettent de noter certaines des valeurs essentielles afin de les trouver rapidement.

Maîtrise. Permet de noter la valeur du bonus de maîtrise qui dépend du niveau du personnage :

Niveaux	Bonus de maîtrise
1 à 4	+2
5 à 8	+3
9 à 12	+4
13 à 16	+5
17 à 20	+6

Initiative. L'initiative permet de déterminer l'ordre des tours pendant un combat. Elle se calcule avec $1d20 + \text{modificateur de Dextérité}$.

Vitesse. La vitesse de déplacement du personnage dépend de son origine.

Inspiration. Un MJ peut estimer qu'un joueur a très bien joué son rôle ou s'est montré particulièrement inspiré. Il peut alors lui donner l'inspiration : le joueur qui en bénéficie dispose de l'avantage sur le jet qu'il souhaite.

CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques principales sont la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme.

Ces caractéristiques sont représentées chacune par une **valeur** déterminée lors de la création du personnage (pouvant être augmentée à certains niveaux). La valeur accorde un **modificateur** que le joueur peut appliquer à ses tests en l'ajoutant au résultat du dé.

Valeur de caractéristique	Modificateur
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

Enfin, chaque caractéristique dispose aussi d'un **modificateur de sauvegarde** à utiliser lors des jets de sauvegarde. Ce modificateur de sauvegarde est égal au modificateur de la caractéristique auquel on ajoute le bonus de maîtrise si le personnage maîtrise le jet de sauvegarde de cette caractéristique. La **case à cocher « maîtr. »** sert précisément à indiquer cette éventuelle maîtrise. Enfin, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme peuvent également être la caractéristique de sorts de certains personnages : la **case à cocher « incantation »** permet de le signifier.

CLASSE D'ARMURE (CA)

La classe d'armure permet de mesurer la défense d'un personnage. Sa valeur permet de savoir si

une attaque le touche (si le score d'attaque est égal ou supérieur à la CA) ou le rate (inférieur à la CA).

CA totale. Permet d'indiquer la valeur totale de la CA lorsque le personnage est équipé de son éventuelle armure et de son éventuel bouclier (soit $CA \text{ totale} = CA \text{ de l'armure} + CA \text{ du bouclier}$).

CA sans bouclier. Permet d'indiquer la valeur de CA du personnage lorsqu'il ne s'est pas équipé de son bouclier.

CA sans armure. Permet d'indiquer la valeur de CA du personnage lorsqu'il n'est équipé d'aucune armure. Elle se calcule ainsi : $10 + \text{modificateur de Dextérité}$.

POINTS DE VIE (PV)

Les points de vie représentent l'énergie combattante d'un personnage.

PV actuels. Permet de noter le nombre de PV actuels dont dispose le personnage.

PV temp. Permet de noter le nombre de PV temporaires dont dispose le personnage. Ce sont d'abord ces PV qui sont déduits en cas de dommages reçus par le personnage.

PV max. Permet de noter le nombre de PV maximum dont dispose le personnage (sans les éventuels PV temporaires).

COMPÉTENCES

Outre les caractéristiques, le personnage peut faire appel à différents compétences (chacune relevant d'une caractéristique). Ainsi, lors d'un test de compétence, il doit ajouter son **modificateur de compétence** au résultat du d20. Habituellement, ce modificateur de compétence est égal au modificateur de la caractéristique dont dépend la compétence.

Il peut toutefois arriver que le personnage maîtrise (**case à cocher « MAÎT. »**), dès lors son modificateur de compétences correspond à **modificateur de caractéristique-mère + bonus de maîtrise**.

Si le personnage est un expert dans cette compétence (**case à cocher « EXP. »**), le bonus de maîtrise est alors multipliée par 2 et le modificateur de compétence est égal à **modificateur de caractéristique-mère + 2 × bonus de maîtrise**.

COMPÉTENCES PASSIVES

Sans être particulièrement vigilant, le personnage peut tout de même repérer certains événements ou certaines créatures à l'aide de ses sens.

Intuition passive. Permet de noter la valeur d'intuition passive du personnage qui correspond à $10 + \text{modificateur de la compétence Intuition}$.

Investigation passive. Permet de noter la valeur d'investigation passive du personnage qui correspond à $10 + \text{modificateur de la compétence Investigation}$.

Perception passive. Permet de noter la valeur de perception passive du personnage qui correspond à $10 + \text{modificateur de la compétence Perception}$.

JDS CONTRE LA MORT

Permet de comptabiliser les jets de sauvegarde contre la mort effectués lorsque le personnage est à 0 PV à l'aide d'un d20.

Un jet de sauvegarde contre la mort égal à 10 ou plus est considéré comme une réussite. Un résultat inférieur à 10 équivaut à un échec. Un 1 correspond à 2 échecs tandis qu'un 20 permet au personnage de reprendre conscience avec 1 PV. Au bout de 3 échecs, le personnage meurt. Au bout de 3 réussites, il redevient conscient.

NIVEAUX DE FATIGUE

Un personnage a besoin de se reposer. S'il ne le fait pas, il accumule les niveaux de fatigue et se trouve donc moins en état de poursuivre ses aventures.

Niveau 1. Désavantage sur les tests de

caractéristiques.

Niveau 2. + vitesse réduite de moitié.

Niveau 3. + désavantage sur les attaques et les sauvegardes.

Niveau 4. + maximum de PV réduit de moitié.

Niveau 5. + vitesse réduite à 0.

Niveau 6. Décès

DÉS DE VIE

À la fin d'un repos court, un personnage peut lancer autant de dés de vie qu'il le souhaite (et qu'il dispose) pour regagner des PV (il regagne autant de PV que le **résultat du dé de vie + modificateur de Constitution**).

Dés. Permet de noter le type de dé à utiliser selon la classe.

Restants. Indique le nombre de dés de vie restants.

Max. Indique le nombre de dés de vie maximum dont dispose le jour suivant son niveau (1 dé de vie de la classe par niveau de classe).

Un repos long permet de regagner au maximum la moitié du nombre total des dés de vie.

Deux cases « dés de vie » sont disponibles. La seconde est à utiliser dans le cas d'un multiclassage.

POINTS DE DESTIN

Selon la manière de jouer du MJ, il est possible qu'il accorde à ses joueurs un ou plusieurs points de destin. Il lui appartient alors de décider des règles d'obtention et d'utilisation même s'ils permettent souvent à un joueur d'échapper de peu à la mort.

BONUS D'ATTAQUE MAGIQUE

Le bonus d'attaque magique correspond au modificateur d'attaque de sorts soit le **modificateur de la caractéristique d'incantation + le bonus de maîtrise**.

DD DU JET DE SAUVEGARDE DES SORTS

Pour certains sorts, il peut être demandé à la créature touchée d'effectuer un jet de sauvegarde. Le degré de difficulté de cette sauvegarde est égal à : $8 + \text{modificateur de la caractéristique d'incantation} + \text{bonus de maîtrise}$.

SPÉCIAL (#)

Suivant le personnage joué, il peut être intéressant de comptabiliser d'autres aptitudes spécifiques. Deux compteurs spéciaux sont alors à la disposition du joueur.

MAÎTRISE D'ARMES ET D'ARMURES

Tous les personnages (notamment selon leurs classes) ne maîtrisent pas de la même manière toutes les armes et toutes les armures. Les cases à cocher « **armes maîtrisées** » et « **armures maîtrisées** » permettent ainsi de s'en souvenir.

ARMES

Le tableau des armes permet de lister les différentes **armes possédées** par le personnage. Pour chaque arme, le joueur peut préciser son **type** (corps-à-corps ou à distance), le nombre de **munitions restantes**, le **bonus d'attaque** à ajouter au jet d'attaque (**modificateur de la caractéristique d'attaque + bonus de maîtrise si l'arme est maîtrisée**), les **dégâts** (en précisant le calcul et leur type) ainsi que d'éventuelles **autres propriétés**.

ARMURES

Le tableau des armures permet de lister les **armures possédées** ainsi que leurs **propriétés** et leur **CA**. La **case à cocher « ÉQUIP. »** indique si l'armure est équipée ou non.

La **case à cocher « Désavantage aux tests de discrétion »** rappelle si l'armure équipée désavantage le personnage lors de ces tests.

IMMUNITÉS, RÉSISTANCES & VULNÉRABILITÉS

Le tableau des immunités, des résistances et des vulnérabilités permet au joueur de se souvenir des

éventuelles immunités, résistances ou vulnérabilités de son personnage. En face de chaque type de dégâts possibles, il peut alors cocher la case à cocher correspondante : **I** pour Immunité, **R** pour Résistance et **V** pour Vulnérabilité.

Une résistance permet de diviser les dégâts reçus par deux.

Une vulnérabilité multiplie les dégâts reçus par deux.

ATTAQUES

Le tableau des attaques permet au joueur de lister toutes les attaques dont il dispose et qui sont indépendantes d'une arme possédée ou d'un sort.

BLESSURES & SÉQUELLES

Le tableau des blessures et des séquelles permet au joueur de lister toutes les blessures ou séquelles handicapant son personnage.

La nature, l'origine et les conséquences des ces handicaps sont à la discrétion du MJ selon les règles qu'il applique.

NIVEAU DE VIE ET RICHESSE

La case **Niveau de vie** permet au joueur de se rappeler quel est le niveau de vie de son personnage afin de pouvoir déduire les sommes correspondantes à ce niveau de vie chaque jour (ou à chaque passage dans une auberge, etc.).

Niveau de vie	Coût quotidien
Mendiant	—
Misérable	1 pa
Pauvre	2 pa
Modeste	1 po
Confortable	2 po
Riche	4 po
Aristocratique	10 po minimum

Le joueur peut ensuite noter la richesse dont il dispose en pièces de monnaie.

