

# Identification du Personnage

## Identité du personnage

Nom du Personnage			Nom du joueur			
.....			.....			
Race	Profil	Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Croyance / D��t��			Surnoms / Titres			
.....			.....			

## Description Physique

Peau Cheveux Yeux Corpulence

.....

Signe(s) Particulier(s)

.....

.....

Description Compl  te

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Dessin / Portrait du Personnage

## Punchlines & R  pliques

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Secrets

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Caractéristiques

## Force

Base	Race	Divers	Total	Mod
.....	.....	.....	.....	.....

## Dextérité

Base	Race	Divers	Total	Mod
.....	.....	.....	.....	.....

## Constitution

Base	Race	Divers	Total	Mod
.....	.....	.....	.....	.....

## Intelligence

Base	Race	Divers	Total	Mod
.....	.....	.....	.....	.....

## Sagesse

Base	Race	Divers	Total	Mod
.....	.....	.....	.....	.....

## Charisme

Base	Race	Divers	Total	Mod
.....	.....	.....	.....	.....

## Capacité Raciale

.....
.....

## Santé

Dé de Vie	.....
PC	PC
PV	PV
.....	.....
Chance	Mana
.....	.....
Vie	.....

## Défense

10 + Armure + Bouclier
+ DEX + Divers
Total = .....

## Combat

Attaque	Carac	Bonus	Total
Au Contact	FOR	NIV	.....
À Distance	DEX	NIV	.....
Magique	.....	NIV	.....
Initiative	DEX		

## Armes

Description	Attaque	OC	Special
.....	1d20+.....	.....	.....

Description	Attaque	OC	Special
.....	1d20+.....	.....	.....

Description	Attaque	OC	Special
.....	1d20+.....	.....	.....

Description	Attaque	OC	Special
.....	1d20+.....	.....	.....

## Date de création

.....
-------

## Date de Mort

.....
-------

## Raison de la Mort

.....
.....

# Voies

## Voie du Bouclier

Protéger un allié : Le guerrier accorde le Mod. de OCF de son bouclier à un compagnon de son choix qui se trouve juste à côté de lui (il conserve ce bonus pour lui-même aussi). Il peut changer de compagnon à chaque tour durant sa phase d'initiative. C'est une action gratuite.

1

Absorber un coup (L) : Le guerrier fait seulement une attaque simple ou une action de déplacement. Avant son prochain tour, il peut effectuer un test d'attaque au contact en opposition à un test réussi d'attaque au contact ou à distance pour la bloquer par le bouclier.

2

Absorber un sort (L) : Le guerrier fait seulement une attaque simple ou une action de déplacement. Avant son prochain tour, il peut effectuer un test d'attaque magique (SAC) en opposition à un test réussi d'attaque magique qui le visait pour l'annuler avec le bouclier.

3

Armure lourde : Le guerrier peut porter une Armure de Plaque. Celle-ci lui confère une OCF de +8 et le protège des attaques critiques (vous subissez des OCM normaux au lieu des OCM doublés).

4

Renvoi de sort (L) : Le guerrier peut décider de renvoyer un sort qu'il vient d'absorber grâce à sa capacité Absorber un Sort. Au lieu d'être annulé, le sort absorbé le tour précédent est retourné contre son expéditeur : le lanceur du sort subit alors les effets de sa propre attaque !

5

## Voie du Combat

Vivacité : Le guerrier gagne +3 en Initiative.

1

Désarmer (L) : Si le guerrier réussit une attaque au contact opposée, l'arme de son adversaire tombe au sol. Avec une marge de réussite de 10 points ou plus, il empêche de récupérer l'arme. Sans effet sur les armes naturelles ; - 5 contre les armes à 2 mains.

2

Double attaque (L) : Le guerrier peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.

3

Attaque circulaire (L) : Le guerrier peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.

4

Attaque puissante : Le guerrier peut utiliser 1d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux OCM. Peut être utilisée avec Attaque Double ou Attaque Circulaire par exemple.

5

## Voie du Maître d'Arme

Arme de prédilection : Le guerrier choisit une arme de prédilection (par exemple épée longue ou hache à 1 main, arc court, etc.), et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise.

Arme de prédilection

1

Science du critique : Le guerrier inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).

2

Spécialisation : Lorsque le guerrier emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux OCM.

3

Attaque parfaite (L) : Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat. Faites de même pour les dégâts que vous lancez 2 fois.

4

Riposte : En plus de son action normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le guerrier, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.

5

## Voie de la Résistance

Robustesse : Le guerrier gagne 3 PV supplémentaires au Rang 1, puis 3 PV de plus au Rang 3 de cette Voie et enfin 3 PV au Rang 5.

1

Armure naturelle : Le guerrier a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la OCF.

2

Second souffle (L) : Le guerrier peut décider de ne pas attaquer lors du tour de combat pour reprendre son souffle. Il récupère alors [1d10 + niveau + Mod. de CON] PV. Attention : cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par combat.

3

Our à cuire : Le guerrier reçoit un bonus de +5 à tous ses tests de CON. De plus, lorsqu'il tombe à 0 PV, il peut continuer à agir pendant un ultime tour avant de tomber inconscient.

4

Constitution héroïque : Le guerrier augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

5

## Voie du Soldat

Posture de combat : Au début de votre tour, choisissez d'appliquer jusqu'à -1 par rang soit en attaque, OCF ou OCM et obtenez l'équivalent en bonus au choix en attaque, OCF ou OCM jusqu'à votre prochain tour.

1

Combat en phalange : Lorsque vous combattez la même créature qu'un allié, vous gagnez +1 en attaque et en OCF par allié au contact avec vous et avec la créature.

2

Prouesse : Une fois par tour, vous pouvez sacrifier 1d4 PV pour obtenir +5 sur un test de caractéristique de FOR ou de OCV. Vous pouvez annoncer l'utilisation de cette capacité après avoir pris connaissance du résultat du test de caractéristique.

3

Dernier rempart (L) : Le guerrier effectue uniquement une attaque au contact durant ce tour. En contrepartie, il bénéficie d'une attaque supplémentaire contre tout ennemi qui se déplace à son contact. Un adversaire blessé par cette attaque voit son déplacement stoppé.

4

Force héroïque : Le guerrier augmente sa valeur de force de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

5

## Voie de Prestige

1

2

3

4

5

# Équipement Porté

Tête

.....  
.....  
.....

Corps

.....  
.....  
.....

BRAS DROIT

.....  
.....  
.....

BRAS GAUCHE

.....  
.....  
.....

Ceinture

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Sac en Bandoulière

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Jambes

.....  
.....  
.....

Autres Richesses

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Pièces

Platine  
.....

Or  
.....

Argent  
.....

Cuivre  
.....

Sac à Dos

.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....



# Progression, Niveau & Compagnon

Niveau	PV Supplémentaires	Attaque	Capacités (2 points/Niveau)
1	MOD CON + DV MAX	+1	Voie (R1) + Voie (R1)
2	MOD CON + DV	+2	.....
3	.....	+3	.....
4	.....	+4	.....
5	.....	+5	.....
6	.....	+6	.....
7	.....	+7	.....
8	.....	+8	.....
9	.....	+9	.....
10	.....	+10	.....
11	.....	+11	.....
12	.....	+12	.....
13	.....	+13	.....
14	.....	+14	.....
15	.....	+15	.....
16	.....	+16	.....
17	.....	+17	.....
18	.....	+18	.....
19	.....	+19	.....
20	.....	+20	.....

## Compagnon (Animal ou autre)

FOR MOD .....	INT .....	Nom du compagnon .....	Type de compagnon .....
DEX MOD .....	DEF .....	Armes .....	Attaque 1d20 + ..... .....
CON MOD .....	PV MAX .....	DM .....	Spécial .....
INT MOD .....	PV .....	Notes, Capacités & Équipement ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....	
SAC MOD .....			
CHA MOD .....			

# Historique du Personnage

## Famille

Noms des Parents

.....

Lieu et Date de Naissance

.....

Croyance de la Famille

.....

FRÈRES & SOEURS éventuels

.....

Clan / tribu / Famille Noble

.....

Origine Sociale

.....

## Historique

Traits de Personnalité

.....

.....

.....

.....

Idéal

.....

.....

.....

.....

Lien

.....

.....

.....

Défauts

.....

.....

.....

## Passé

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Amis

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Ennemis

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



# Rappel Éléments de Règles

## États Préjudiciables

**Aveuglé** : -5 en INIT, en ATC et en OCF, -10 en ATC à Distance

**Affaibli** : utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20

**Étourdi** : aucune action possible et -5 en OCF

**Immobilité** : pas de déplacement et utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20

**Paralysé** : aucune action possible, si attaqué, touché automatiquement et subit un critique

**Ralenti** : une seule action par tour (action d'ATC ou de Mouvement)

**Renversé** : -5 en ATC et en OCF, nécessite une action de Mouvement pour se relever

**Surpris** : pas d'action et -5 en OCF au premier tour de combat

## D) Incompétents

**Manier une arme** pour laquelle on n'est pas Formé impose un malus de -3 au test d'ATC

**Manier un bouclier** pour lequel on n'est pas Formé impose un malus de -3 en INIT, en ATC et à tous les tests de FOR et de OEX

**Porter une armure** pour laquelle on n'est pas Formé impose un malus de -3 en INIT, en ATC et à tous les tests de FOR et de OEX

