

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

[illegible]

Dessin / Portait du Personnage

[illegible]

Punchlines & Répliques

[illegible]

Secrets

[illegible]

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
Mana	Mana
Vie	Vie

Défense

10 + Armure + Bouclier
+ DEX + Divers
Total =

Combat

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

Armes

Description	Attaque	DM	Special
.....	1d20+.....		

Description	Attaque	DM	Special
.....	1d20+.....		

Description	Attaque	DM	Special
.....	1d20+.....		

Description	Attaque	DM	Special
.....	1d20+.....		

Date de création

.....

Date de Mort

.....

Raison de la Mort

.....
.....

Voies

Magie des Arcanes

Magie Destructrice

Magie Élémentaire

☐ **Agrandissement (L)*** : Le magicien ou une cible volontaire (au contact) voit sa taille augmenter de 50% pendant [5 + CMod. d'INC] tours. Il gagne +2 aux OCM au contact et aux tests de FOR. Par la suite, il subit un malus de -2 aux tests de DEX.

1

☐ **Forme gazeuse (L)*** : Le magicien prend la consistance d'un gaz pendant 10 min. Il se déplace au ras du sol (10 m par tour), peut s'introduire dans les petits interstices, ne peut utiliser aucune capacité et ne subit pas de OCM (sauf des sorts de zone).

2

☐ **Hâte (L)*** : Pendant [1d6 + CMod. d'INC] tours, le magicien obtient une action supplémentaire par tour (attaque normale ou action de mouvement). En revanche, le magicien ne peut toujours accomplir qu'une seule action limitée par tour.

3

☐ **Téléportation (L)*** : Le magicien disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de [INC x 10] mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en ligne de vue, soit parfaitement connu par le magicien.

4

☐ **Désintégration (L)*** : Rayon mortel infligeant [5d6 + CMod. d'INC] OCM sur un test d'attaque magique réussi jusqu'à une portée de 20 mètres (malus de -5 pour désintégrer un objet - non magique et de moins de 50 kg).

5

☐ **Projectile magique (L)*** : Le magicien choisit une cible visible située à moins de 50 mètres. Elle encaisse automatiquement 1d4 points de dégâts (pas de test d'attaque nécessaire). À partir du Rang 4 dans cette Voie, les OCM passent à 1d6.

1

☐ **Rayon affaiblissant (L)*** : Le magicien choisit une cible située à moins de 10 mètres. Si son attaque magique réussit, le rayon affecte la cible qui subit un malus de -2 à ses tests de FOR, d'attaque au contact et de dégâts, pendant [1d6 + CMod. d'INC] tours.

2

☐ **Flèche enflammée (L)*** : Sur une attaque magique réussie, une cible à moins de 30 m encaisse [1d6 + CMod. d'INC] OCM et la flèche enflamme ses vêtements. Chaque tour suivant, le feu inflige 1d6 OCM (sur un résultat de 1 à 3, les flammes s'éteignent).

3

☐ **Boule de feu (L)*** : C'est d'attaque magique comparé à la OCJ, de tous les personnages dans un rayon de 6 m autour d'une cible à 30 m. [4d6 + CMod. d'INC] OCM (réduits de moitié si attaque ratée ou si cible réussit test de DEX diff. 10 + CMod. d'INC).

4

☐ **Rituel de puissance (L)*** : Sur une attaque magique, le magicien peut utiliser un d12 en attaque au lieu du d20 habituel. Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux OCM. Cette capacité s'utilise avec les sorts nécessitant un test d'attaque et infligeant des OCM.

5

☐ **Asphyxie (L)*** : Si le magicien réussit son test d'attaque magique (avec une portée de 20 m), la créature ciblée est privée d'air. La victime étouffe progressivement et subit 1d6 OCM par tour pendant [1 + CMod. d'INC] tours.

1

☐ **Protection contre les éléments (L)*** : Pendant [5 + CMod. d'INC] tours, le magicien retranche à tous les OCM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide subis un montant égal à son 2 fois son Rang dans cette Voie.

2

☐ **Arme enflammée (L)*** : Le magicien peut enflammer une arme pour [5 + CMod. d'INC] tours. Celle-ci inflige +106 OCM de feu.

3

☐ **Respiration aquatique (L)*** : Le magicien peut respirer sous l'eau pendant 10 minutes. Cette capacité peut être étendue à un compagnon par point de CMod. d'INC.

4

☐ **Peau de pierre (L)*** : Le magicien obtient une réduction des OCM égale à [5 + CMod. d'INC] pendant [5 + CMod. d'INC] tours ou jusqu'à ce que le sort ait absorbé 40 points de dégâts.

5

Magie Protectrice

Magie Universelle

Voie de Prestige

☐ **Armure de mage (L)*** : Le magicien fait apparaître un nuage magique argenté qui le protège contre les attaques adverses. Il bénéficie d'un bonus de +4 à la OCJ pour le reste du combat. Si le sort est cumulé à une armure physique, le bonus est divisé par 2 (+2 OCJ).

1

☐ **Chute ralentie (L)*** : Le magicien affecte une cible à moins de 10 mètres avec ce sort. La cible peut chuter de 6 mètres par rang dans la Voie sans subir de dégâts. Si la chute est supérieure à cette hauteur, elle est réduite d'autant.

2

☐ **Fou (L)*** : Pendant [1d4 + CMod. d'INC] tours, le corps du magicien devient fou et tous les OCM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.

3

☐ **Cercle de protection (L)*** : Le magicien trace un cercle sur le sol pouvant contenir 3 personnes. Une fois par tour, si un sort prend pour cible l'une d'entre elles (par un test d'attaque magique), un test d'attaque magique en opposition réussi annule le sort.

4

☐ **Arrêt du temps (L)*** : Le temps s'arrête pendant [1d6 + CMod. d'INC] tours. Seul le magicien peut agir à sa guise pendant cette période tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui (en lui lançant un sort par exemple), sinon le temps reprend son cours.

5

☐ **Lumière (L)*** : Un objet produit de la lumière sans chaleur dans un rayon de 20 mètres. Elle s'éteint après 10 minutes ou lorsque le magicien le décide. Le magicien obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie aux tests d'INC basés sur la connaissance et l'érudition.

1

☐ **Détection de la magie (L)*** : Détecte la présence de toute inscription et objet magique situé dans la pièce où il se trouve (ou dans les 15 mètres autour de lui). Permet d'analyser les propriétés d'un objet magique (pour 2 heures d'étude et de 100 pa de poudre d'argent).

2

☐ **Invisibilité (L)*** : Le magicien se rend invisible pendant [1d6 + CMod. d'INC] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le magicien attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.

3

☐ **Vol (L)*** : Le magicien peut voler pendant [1d6 + CMod. d'INC] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.

4

☐ **Intelligence héroïque** : Le magicien augmente sa valeur d'INC de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INC lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

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 +	DM
CON Mod	PV Max		1d20 +	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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

PNJ Recontrés

[illegible]

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

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

Paralysé : aucune action possible, si attaqué, touché automatiquement et subir 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

PJ 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