

Identification du Personnage

Identité du personnage

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

Description Physique

[illegible]

Dessin / Portait du Personnage

[illegible]

Punchlines & Répliques

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The paper is oriented vertically and has a small portion of a yellowed, aged page visible at the bottom right corner. The ruling lines are evenly spaced and extend across the width of the page.

Secrets

A large, empty speech bubble with a dotted line for writing. The bubble has a thick black outline and a small tail pointing towards the bottom right corner. The interior is white with a horizontal dotted line for writing.

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

Combat

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

Défense

10 + Armure + Bouclier
+ DEX + Divers
Total =

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

Voie de l'Archer

Voie du Compagnon Animal

Voie de l'Escarmouche

☐ Sens affûtés : Pour chaque Rang dans cette Voie, le rôdeur gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAC, destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). De plus, il ajoute son Mod. de SAC aux dégâts qu'il inflige à l'arc.

SAC (perception)

1

☐ Tir aveugle (1) : Le rôdeur peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas (par exemple un ennemi invisible ou plongé dans le noir total) comme s'il le voyait et donc sans malus.

2

☐ Tir rapide (1) : Le rôdeur peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.

3

☐ Flèche de mort (1) : Le rôdeur lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts des flèches sont doublés.

4

☐ Dans le mille : Pour une attaque à distance, le rôdeur peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque à distance). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux ODD.

5

☐ Odorat : Le rôdeur obtient un loup comme compagnon animal. Celui-ci détecte les odeurs des animaux et des créatures là où ils sont passés. Le rôdeur obtient un bonus de +5 aux tests de SAC pour pister et suivre des traces.

SAC (pister et suivre des traces)

1

☐ Surveillance : Quand on tente de l'attaquer par surprise, le rôdeur obtient +5 en initiative et aux tests de SAC (surprise). Lorsqu'il est surpris, il peut faire une attaque à distance AVANT le premier tour de combat.

Initiative (surprise), SAC (surprise)

2

☐ Combat : Le loup du rôdeur peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il attaque en même temps que le rôdeur. Loup : Init 13, OCE 14, PV (niveau x 4), Attaque au contact = (niveau), ODD 1d6+1, FOR +1, OEX +1, CON +1*, INC -3, SAC +2*, CHA -2

3

☐ Empathie animale : Le rôdeur peut parler aux animaux. Il peut également communiquer avec son loup par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (1 PV du rôdeur pour 1 PV octroyé au loup).

4

☐ Animal fabuleux : Le loup devient un spécimen particulièrement puissant. Mâle alpha : Init 13, OCE 16, PV (niveau x 4), Attaque au contact = (niveau +2), ODD 1d6+3, FOR +3, OEX +1, CON +3*, INC -3, SAC +2*, CHA -2

5

☐ Chasseur émérite : Le rôdeur obtient un bonus de +2 en attaque et aux ODD lorsqu'il combat des animaux et un bonus de +2 par Rang dans cette Voie pour pister ou retrouver leurs traces.

Pister (les animaux)

1

☐ Craquenard (1) : Le rôdeur gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux ODD sur sa première attaque contre une créature s'il possède un meilleur score d'initiative.

2

☐ Attaque éclair (1) : Le rôdeur peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de OEX en attaque et aux ODD pour cette offensive.

3

☐ Repti (1) : Le rôdeur se déplace de 40 m en forêt en s'éloignant de ses ennemis. Le joueur fait un test de OEX difficulté 10, en cas de succès, il disparaît de la vue de ses poursuivants. Il peut s'éloigner ou rester caché sans risque d'être retrouvé.

4

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

5

Voie de la Survie

Voie du Craqueur

Voie de Prestige

☐ Endurant : Pour chaque Rang dans cette voie, le rôdeur obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de CON destinés à résister à la fatigue, aux intempéries et liés de manière générale à la survie en milieu naturel.

CON

(fatigue, survie en milieu naturel)

1

☐ Nature nourricière : Si le rôdeur passe 1 heure en forêt, il trouve de quoi nourrir 2 personnes (pour une journée) par rang. Après 1d6 heure(s) et avec un test de SAC difficulté 10, il trouve des plantes qui soignent 1d6 PV par rang à un ou plusieurs patients (à utiliser immédiatement).

2

☐ Grand pas : Le rôdeur augmente tous ses déplacements de 10 m. Il n'est pas gêné par les terrains accidentés et obtient +5 aux tests de natation et d'escalade.

natation et escalade

3

☐ Incroyable (1) : Si vous croyez en avoir fini avec lui... Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le rôdeur peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.

4

☐ Constitution héroïque : Le rôdeur 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

☐ Pas de loup : Quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de OEX.

OEX (passer inaperçu en forêt)

1

☐ Ennemi juré : Après avoir tué une créature, le rôdeur peut décider que tous ceux de sa race sont des ennemis jurés. Il a un bonus égal à son Mod. de SAC en attaque contre ces créatures et leur inflige +1d6 de ODD. Il peut changer d'ennemi juré une fois par niveau.

2

☐ Embuscade : En quelques minutes, le rôdeur peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement naturel. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ceux-ci ne peuvent pas agir lors du premier tour du combat.

3

☐ Ennemi juré : Le rôdeur choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique.

ennemi juré

4

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

5

Équipement Porté

Tête

Corps

BRAS DROIT

[illegible]

BRAS Gauche

Ceinture

[illegible]

Sac en Bandoulière

[illegible]

Jambes

Autres Richesses

[illegible]

Pièces

Platine

OR

Argent

CUIVRE

Sac à Dos

[illegible]

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

P) 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

Royce's Barbers

Royaumes du Nord

