

# 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	Max
.....	.....	.....	.....	.....
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 de l'Assassin

Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le voleur bénéficie d'un bonus de +2 à son test de OEX pour chaque rang acquis dans cette voie.

OEX (passer inaperçu)

1

Attaque sournoise (L) : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le voleur inflige 1d6 de OGD supplémentaires par rang possédé dans cette voie (notez que les dés d'attaque sournoise ne sont pas multipliés en cas de critique).

Attaque Sournoise

2

Ombrage mouvante (L) : Sur un test de OEX diff. 10, le voleur disparaît dans les ombres à son tour et ne réapparaît qu'au tour suivant durant sa phase d'initiative à une distance maximum de 10 m. S'il a l'initiative, il peut réaliser une attaque sournoise.

3

Surprise : Le voleur n'est jamais surpris. Il peut réaliser une attaque sournoise en utilisant une action d'attaque plutôt qu'une action limitée contre un adversaire surpris.

4

Ouverture mortelle : Une fois par combat, le voleur profite d'une réussite critique automatique, donc des dégâts multipliés par 2 prévus dans ce cas, et même des d6 d'attaque sournoise, eux aussi multipliés.

5

## Voie de l'Aventurier

Sprint : Une fois par combat, le voleur peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 mètres à n'importe quel moment du tour.

1

Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le voleur peut forcer celle-ci à l'attaquer pendant ce tour. Le voleur peut immédiatement riposter par une attaque gratuite ou, si la cible l'a raté, par une attaque sournoise !

2

Grâce féline : Le voleur gagne son Mod. de CHA en Initiative, en OCF, et à tous les tests de OEX en rapport avec le déplacement (escalade, saut, course, acrobaties, etc.).

OEX (déplacement)

3

Feindre la mort : Une fois par combat, le voleur feint la mort après une blessure (même à 0 PV). Il faut réussir un test d'INT diff. 20 pour révéler la supercherie. Lorsqu'il choisit de se relever, il gagne +1d6 PV et une action de mouvement supplémentaire.

4

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

5

## Voie du Maître d'Arme

Esquive : Le voleur est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 par rang dans cette voie à sa OCF, et à tous ses tests de OEX destinés à esquiver.

OEX (esquiver)

1

Chute : Le voleur peut tomber d'une hauteur de 3 m par rang sans se faire mal (rappel : un personnage qui n'a pas cette capacité subit 1d6 points de dégâts tous les 3 m de chute).

2

Acrobatie : Si le voleur réussit un test de OEX diff. 15, il peut effectuer une acrobatie pour franchir un obstacle ou, s'il est au combat au contact, pour surprendre son adversaire et l'attaquer dans le dos (et utiliser l'attaque sournoise).

3

Esquive de la magie : Le voleur peut effectuer un test de OEX en opposition au test d'attaque magique du sort pour échapper à un sort. S'il échoue le test, tous les effets du sort (puissance, durée, etc.) sont divisés par 2.

4

Oxytérisme héroïque : Le voleur 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 du Roublard

Outils agiles : Pour chaque rang acquis dans cette voie, le voleur reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de OEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket...

OEX (Précision)

1

Détecter les pièges : En réussissant un test d'INT difficulté 10, le voleur peut détecter (et ensuite contourner sans danger) les pièges (avant qu'ils se déclenchent bien entendu). Les pièges magiques demandent un test d'INT de difficulté 15.

2

Croc en jambe : Lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact, le voleur fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des OGD normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour une créature quadrupède.

3

Attaque paralysante (L) : Une fois par combat, le voleur peut, en réussissant une attaque de contact, paralyser un adversaire de douleur. Ce dernier n'encaisse pas de OGD, mais il ne peut plus attaquer ni se déplacer pendant 1d4 tours.

4

Attaque en traître : Une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature au contact du voleur, celui-ci peut lui porter une attaque normale gratuite en profitant de l'ouverture.

5

## Voie du Spadassin

Attaque en finesse : Le voleur peut utiliser son score d'Attaque à Distance pour une attaque au contact lorsqu'il utilise une arme légère comme une dague ou une rapière. Il peut aussi dans ce cas remplacer le Mod. de FOR aux OGD par son Mod. d'INT.

1

Esquive fatale : Une fois par combat, le voleur peut esquiver une attaque qui devait le toucher. Celle-ci affecte un autre adversaire à son contact. Comparez le test d'attaque à la OCF de la nouvelle cible pour savoir si celle-ci subit des OGD.

2

Frappe chirurgicale : Le voleur augmente de manière permanente ses chances de faire des coups critiques. Il retranche désormais son Mod. d'INT au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque au contact.

3

Ambidextrie : Le voleur utilise une arme dans chaque main sans pénalité. Avec sa main gauche, il peut effectuer une attaque au contact gratuite supplémentaire à chaque tour. Cette deuxième attaque ne peut pas être l'origine d'une capacité limitée.

4

Botte secrète : Lorsque le voleur obtient un critique sur une attaque au contact, l'attaque devient automatiquement une attaque sournoise. Les effets de la capacité d'attaque sournoise s'appliquent en plus des effets normaux du critique.

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 + ..... 1d20 + ..... .....
CON MOD .....	PV MAX ..... PV .....		Spécial ..... .....
INT MOD .....		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 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

## 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

