

Alunsor

NOM DU PERSONNAGE

JOUEUR

Champêtre 5
Sang erunsil 3

Elfe erunsil
RACE

M
CAT. TAILLE

Loyal Bon
ALIGNEMENT

Xione
CROYANCE

8

NIVEAU

TAILLE

POIDS

SEXE

CHEVEUX

CLASSES

CARACTERISTIQUE	VALEUR	MODIF.						PENALITE D'ARMURE
FOR FORCE	17	+3	PV POINTS DE VIE	66	VITESSE	12m (8 cases)		-
DEX DEXTERITE	18	+4	CA CLASSE D'ARMURE	16 = 10 +	2		4	
CON CONSTITUTION	14	+2			ARMURE	BOULIER	DEX	DIVERS
INT INTELLIGENCE	10	+0	INITIATIVE	+9 =	4	5		
SAG SAGESSE	8	-1			DEX	DIVERS		
CHA CHARISME	12	+1	BAB		+8 / +3			

	BASE	CARAC	MAGIE	DIVERS	MODIFICATEURS PARTICULIERS
REFLEXES (DEXTERITE)	+7 =	3	4		+2 c/ enchantement.
VIGUEUR (CONSTITUTION)	+9 =	6	2	1	+4 Vigueur c/ froid.
VOLONTE (SAGESSE)	+1 =	2	-1		Ne prend que la moitié des dégâts non-létaux dus au froid naturel.
					+2 Vol et Vig en rage.

BONUS D'ATTAQUE AU	BAB	FORCE	TAILLE	DIVERS
CORPS A CORPS	+11 / +6 =	+8 / +3	3	
BONUS D'ATTAQUE A	BAB	DEX	TAILLE	DIVERS
DISTANCE	+12 / +7 =	+8 / +3	4	

Armes	Poignards de combat	Arc long en bois glacé
Dégâts/Critique	1d6+3 et 1d6+1 / x2 +1 dégât c/ les orques	1d8 / x3
Type	Tranchant	Perforant
Propriétés des armes	De maître. Forgé par les érunsils.	De maître.
Normal	+14 / +9	+14 / +9
Combat à 2 armes	+13 / +13 / +9 1d6+3 / 1d6+1/ 1d6+3	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

ARMURE	TYPE	BONUS A LA CA	PENALITE D'ARMURE
cuir	légère	+2	-
DEX MAX	ECHEC SORTS	VITESSE	POIDS
+6	10%	9m	7,5
			de maître

BOULIER	TYPE	BONUS A LA CA	PENALITE D'ARMURE
-			
DEX MAX	ECHEC SORTS	VITESSE	POIDS



<http://clublunerosse.free.fr>



Auteur de la partie : Sébastien
(sebnariste@yahoo.fr)

COMPETENCES		DEGRES DE MAITRISE MAX		11 / 5.5	
Nom de la compétence	Total	Carac	Maitrise	Divers	
<input type="checkbox"/> ACROBATIES	Dex	=	+	+	
<input type="checkbox"/> ART DE LA MAGIE	Int	=	+	+	
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT ■	Int	=	+	+	
<input type="checkbox"/> BLUFF ■	Cha	=	+	+	
<input type="checkbox"/> CONCENTRATION ■	Con	=	+	+	
<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (Erethor)	Int	+7	0	7	+
<input type="checkbox"/> CONTREFAÇON ■	Int	=	+	+	
<input type="checkbox"/> DECRYPTAGE	Int	=	+	+	
<input type="checkbox"/> DEGUISEMENT ■	Cha	=	+	+	
<input type="checkbox"/> DEPLACEMENT SILENCIEUX ■	Dex	+15	4	11	+
			+4 en forêt et montagne		
<input type="checkbox"/> DETECTION ■	Sag	+13	-1	11	3
<input type="checkbox"/> DISCRETION ■	Dex	+15	4	11	+
<input type="checkbox"/> EQUILIBRE ■	Dex	=	+	+	
<input type="checkbox"/> EQUITATION ■	Dex	=	+	+	
<input type="checkbox"/> ESCALADE ■	For	+7	3	4	+
			+4 avec les arbres		
<input type="checkbox"/> ESCAMOTAGE	Dex	=	+	+	
<input type="checkbox"/> ESTIMATION ■	Int	=	+	+	
<input type="checkbox"/> EVASION ■	Dex	=	+	+	
<input type="checkbox"/> FOUILLE ■	Int	=	+	+	2
<input type="checkbox"/> INTIMIDATION ■	Cha	=	+	+	
<input type="checkbox"/> MAITRISE DES CORDES ■	Dex	=	+	+	
<input type="checkbox"/> NATATION ■	For	=	+	+	
<input type="checkbox"/> PERCEPTION AUDITIVE ■	Sag	+13	-1	11	3
<input type="checkbox"/> PREMIERS SECOURS ■	Sag	=	+	+	
<input type="checkbox"/> PROFESSION (.....)	Sag	=	+	+	
<input type="checkbox"/> PSYCHOLOGIE ■	Sag	=	+	+	
<input type="checkbox"/> RENSEIGNEMENTS ■	Cha	=	+	+	
<input type="checkbox"/> REPRESENTATION (.....)	Cha	=	+	+	
<input type="checkbox"/> SAUT ■	For	=	+	+	
<input type="checkbox"/> SURVIE ■	Sag	+10	-1	11	+
			+4 en Veradeen		
<input type="checkbox"/> UTILIS. OBJETS MAGIQUES	Cha	=	+	+	

■ Indique qu'il s'agit d'une compétence inée.

* La pénalité d'armure s'applique le cas échéant. (Doublez-la lors des tests de Natation)

LANGUES

Courant : Haut elfe, signes de patrouille.

Parler : Orque, langue du commerce.

DIVERS

Vision nocturne

VOIE HÉROÏQUE : SENTINELLE

- ☐ Transmettre sa bravoure (1 allié)
A -9m, +1 attaque et JS c/ terreur, action libre,
bonus de moral. Durée : 8 rounds.

Détection du Mal (à volonté)

Colère du juste (6)

Passe automatiquement du nombre indiqué la
Réduction aux dégâts de mes adversaires.

- ☐ ☐ Châtiment du Mal (+1 att corps à corps ; +8
dégâts)

Constitution +1

Imposition des mains

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

DONS

Pistage (à utiliser avec Survie)

Magie inée (Charismatique)

Arme de prédilection (poignards de combat)

Science de l'initiative

Arme en main (action libre pour dégainer)

Armes de prédilection supérieure (poignards de
combat)

Combat à 2 armes

Prestige (mon peuple me suit. Très rôle-play)

CAPACITÉS DU CHAMPETRE

- Foulée sylvestre (non gêné par la végétation
naturelle)
- Prompte réaction (Science de l'initiative)
- Sens du danger
- ☐ Frappe du chasseur. (double dégâts ou si
déjà coup critique augmente de 1 le
multiplicateur de critique de l'arme)
- Foulée rapide (+3m)

NOTES

Temps d'incantation :

☐ action simple. ☐ 1 round. ☐ 1 minute. ☐ 10 minutes. ☐ 1H. ☐ 2H.

Message

8 créatures sélectionnées s'entendent chuchoter.

10 min / niv 36 cases 54 m

Afrane

NOM DU PERSONNAGE

JOUEUR

Arcanaliste 6 Erunsil M Loyal Neutre Aradil
 Sorcière des neiges 2 RACE CAT. TAILLE ALIGNEMENT CROYANCE

CLASSES			8	NIVEAU	TAILLE	POIDS	SEXE	CHEVEUX
CARACTERISTIQUE	VALEUR	MODIF.						PENALITE D'ARMURE
FOR FORCE	8	-1	PV POINTS DE VIE	46	VITESSE	9m (6 cases)	-	
DEX DEXTERITE	14	+2	CA CLASSE D'ARMURE	14 = 10 +	ARMURE	BOULIER	DEX	DIVERS
CON CONSTITUTION	13	+1	INITIATIVE	+2 =	2	DEX	DIVERS	
INT INTELLIGENCE	10	0	BAB	+5				
SAG SAGESSE	16	+3						
CHA CHARISME	18	+4						

REFLEXES (DEXTERITE)	BASE	CARAC	MAGIE	RACE	MODIFICATEURS PARTICULIERS
+4	2	2			+2 c/ enchantement
VIGUEUR (CONSTITUTION)	+7	5	1	1	+4 Vigueur c/ froid.
VOLONTE (SAGESSE)	+11	8	3		Ne prend que la moitié des dégâts non-létaux dus au froid naturel.
					+2 c/ climat naturel.

BONUS D'ATTAQUE AU CORPS A CORPS	BAB	FORCE	TAILLE	DIVERS
+4	+5	-1		
BONUS D'ATTAQUE A DISTANCE	BAB	DEX	TAILLE	DIVERS
+7	+5	2		

Armes	Arc long	Javeline
Dégâts/Critique	1d8 / x3	5d6 Ref DD14 / x2
Type	Perforant	Perforant
Propriétés des armes	De maître. Bois glacé.	De maître. De glace. (½ dégâts si JS Ref réussi)
Normal	+9	+8
Flèches normales	□□□□□□□□□□	□□□□□
Flèches +1	□□□□□□□□□□	
Flèches +1 endormantes	□□ DD Vol 11 sinon dodo 5 minutes	

EQUIPEMENT PARTICULIER

Baguette de soins légers (1d8+1)

□□□□□□□□□□

Cuillère de Murlynd (Nourrit 4 personnes dans un bol vide)

Amulette d'armure naturelle (+2)

□□ Elixir de nage (+10 Natation, 1H)

Potions

- Endurance de l'ours (+4 Constitution, 3 minutes)
- Résistance aux énergies destructives (froid)
- Pattes d'araignée

ARMURE			TYPE	BONUS A LA CA	PENALITE D'ARMURE
-					
DEX MAX	ECHEC SORTS	VITESSE	POIDS	PROPRIETES SPECIALES	



<http://clublunerosse.free.fr>



Auteur de la partie : Sébastien
(sebnariste@yahoo.fr)

COMPETENCES

DEGRES DE
MAITRISE MAX 11 / 5,5

Nom de la compétence	Total	Carac	Maitrise	Divers
ART DE LA MAGIE	Int +13	= 0	+ 11	+ 2
ARTISANAT (_____)	Int	=	+	+
BLUFF	Cha	=	+	+
CONCENTRATION	Con +12	= 1	+ 11	+
CONNAISSANCES (Mystères)	Int +6	= 0	+ 6	+
CONNAISSANCES (Nature)	Int +2	= 0	+ 2	+
+2 en Veradeen				
CONNAISSANCES (Erethor)	Int +9	= 0	+ 9	+
CONTREFAÇON	Int	=	+	+
DECRYPTAGE	Int	=	+	+
DEGUISEMENT	Cha	=	+	+
DEPLACEMENT SILENCIEUX	Dex	=	+	+
DETECTION	Sag +7	= 3	+	+ 4
DIPLOMATIE	Cha +9	= 4	+ 5	+
DISCRETION	Dex	=	+	+
EQUILIBRE	Dex	=	+	+
+4 en montagne				
EQUITATION	Dex	=	+	+
ESCALADE	For	=	+	+
+4 avec les arbres				
+4 en montagne				
ESTIMATION	Int	=	+	+
EVASION	Dex	=	+	+
FOUILLE	Int +5	= 3	+	+ 2
INTIMIDATION	Cha	=	+	+
MAITRISE DES CORDES	Dex	=	+	+
NATATION	For	=	+	+
PERCEPTION AUDITIVE	Sag +7	= 3	+	+ 4
PREMIERS SECOURS	Sag	=	+	+
PROFESSION (_____)	Sag	=	+	+
PSYCHOLOGIE	Sag	=	+	+
RENSEIGNEMENTS	Cha	=	+	+
SAUT	For	=	+	+
+4 en montagne				
SURVIE	Sag	=	+	+
+4 en Veradeen				
+4 en montagne				

■ Indique qu'il s'agit d'une compétence inée.

* La pénalité d'armure s'applique le cas échéant. (Doublez-la lors des tests de Natation)

LANGUES

Courant : Haut elfe, Signes de patrouille

Parler : Orque, langue du commerce.

DIVERS

Vision nocturne

VOIE HEROIQUE : ENFANT DES MONTAGNES

☐ Résistance aux énergies destructives (personnel)

Embuscade

- 1 min de préparation par allié à cacher. Mes alliés peuvent utiliser mon degré de Discrétion au lieu du leur.
- +2 aux dégâts sur adversaires -9m aux round de surprise et premier round de combat.

☐ Cri de ralliement

Si je ne suis pas surpris, par une action libre, j'accorde à mes alliés un bonus de +4 aux tests pour leur éviter d'être surpris. Même s'ils ratent, mes alliés ne seront pas considérés comme étant pris au dépourvu.

☐ Passage sans trace (personnel)

CAPACITÉS SORCIERE DES NEIGES

Résistance au froid (5)

DONS

Maniement de l'arc long et l'arc court

Magie innée (Charismatique)

Talent de mage

Récupération flexible (je regagne 1 point d'énergie par heure de repos. Besoin que de 6H de sommeil.)

Incantation de sortilèges (Invocation mineure)

Endurance

Talent supplémentaire (+4 points d'énergie)

Incantation de sortilèges (Divination)

Perception des nexus (+3. DD Sag 15.)

FORCE DE LA PERSONNALITÉ

Inspirer la fureur, Fureur renforcée

(Action de mouvement pour activer et maintenir).

Nb utilisations : ☐☐☐☐☐☐☐☐

Durée en rounds : ☐☐☐☐☐☐☐☐ + 5

+2 initiative, att et dégâts pour moi et mes alliés à -18m

MAGIE INNÉE

Temps d'incantation :

☐ action simple. ☐ 1 round. ☐ 1 minute. ☐ 10 minutes. ☐ 1H. ☐ 2H.

Points d'énergie magique : ☐☐☐☐☐☐☐☐

Création d'eau, Détection de la magie, Détection du poison, Lecture de la magie, Lumière, Prestidigitation, Purification de nourriture et d'eau, Rayon de givre, Soins superficiels.

SORTS DE CLASSES

Points d'énergie magique : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

1	Armure de mage Brume de dissimulation Contact glacial Coup au but Graisse Passage sans trace Soins légers	+4 CA, armure 20% de chances de rater à 1,5 m sinon 50% 1d6 dégât et potentiellement -1 point de Force +20 à ma prochaine attaque 3m de côté de graisse - Soigne 1d8+5
2	Bourrasque Don des langues Flèche acide de Melf Lévitacion Poussière scintillante Précipitations Restauration partielle Soins modérés	Violent vent renversant les créatures Parle toutes les langues 2d4 dégâts (2 rounds) Le PJ monte ou descend dans les airs Découvre les créatures invisibles Fait tomber la pluie ou la neige Récupération de points de caractéristiques perdus Soigne 2d8+8
3	Clairaudience / Clairvoyance Extinction des feux Mur de vent Soins importants Tempête de neige Vision magique	Voyance / Audition à distance - Forme un violent mur de vent Soigne 3d8+8 Rend difficile les déplacements Identifie les auras magiques actives
4	Marche dans les airs Soins intensifs Tempête de grêle Tentacules noirs d'Evrard	- Soigne 4d8+8 Entre autre : 3d6 (contondant) + 2d6 (froid) Les tentacules prennent en lutte les créatures

*Rat*

Ajustement de niveau : —

Ce mammifère rongeur vit pour ainsi dire partout.

Combat

Le rat bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Romric de Falon

NOM DU PERSONNAGE

JOUEUR

Champêtre 8

Dorn

M

Chaotique Bon

Cendara

RACE

CAT. TAILLE

ALIGNEMENT

CROYANCE

8

NIVEAU

TAILLE

POIDS

SEXE

CHEVEUX

CLASSES

CARACTERISTIQUE	VALEUR	MODIF.						PENALITE D'ARMURE
FOR FORCE	20	+5	PV POINTS DE VIE	77	VITESSE	9m (6 cases)		-1
DEX DEXTERITE	14	+2	CA CLASSE D'ARMURE	16 = 10 +	4		2	
CON CONSTITUTION	16	+3			ARMURE	BOUCLIER	DEX	DIVERS
INT INTELLIGENCE	10	0	INITIATIVE	+3 =	2	1		
SAG SAGESSE	10	0			DEX	DIVERS		
CHA CHARISME	8	-1	BAB		+8 / +3			

	BASE	CARAC	MAGIE	RACE	MODIFICATEURS PARTICULIERS
REFLEXES (DEXTERITE)	+4	2	2		+4 Vigueur c/ froid. Ne prend que la moitié des dégâts non-létaux dus au froid naturel.
VIGUEUR (CONSTITUTION)	+10	6	3	1	
VOLONTÉ (SAGESSE)	+2	2	0		

BONUS D'ATTAQUE AU		BAB	FORCE	TAILLE	DIVERS
CORPS A CORPS	+13 / +8	+8 / +3	5		
BONUS D'ATTAQUE A		BAB	DEX	TAILLE	DIVERS
DISTANCE	+10 / +5	+8 / +3	2		

Armes	Epée à 2 mains	Epée bâtarde
Dégâts/Critique (A 2 mains)	2d6 + 5 / 19-20 x2 2d6 + 7 / 19-20 x2	1d10 + 5 / 19-20 x2 1d10 + 7 / 19-20 x2
Type	Tranchant	Tranchant
Propriétés des armes	De maître.	De maître.
Normal (à 2 mains)	+15 / +10 +16 / +11	+14 / +10 +15 / +10

ARME	BONUS TOTAL A L'ATTAQUE	DEGATS	CRITIQUE
Grande hache	+14 / +10 +15 / +10	1d12 + 5 1d12 + 7	x3
PORTÉE	POIDS	TYPE	NOTES
		Tranchant	de maître

ARMURE	TYPE	BONUS A LA CA	PENALITE D'ARMURE
Chemise de mailles	légère	+4	-1
DEX MAX	ECHEC SORTS	VITESSE	POIDS
+4	20%	9m	12,5
PROPRIETES SPECIALES			
de maître			

BOUCLIER	TYPE	BONUS A LA CA	PENALITE D'ARMURE
-			
DEX MAX	ECHEC SORTS	VITESSE	POIDS
PROPRIETES SPECIALES			



http://clublunerosse.free.fr



Auteur de la partie : Sébastien
(sebnariste@yahoo.fr)

COMPÉTENCES		DEGRÉS DE MAÎTRISE MAX 11 / 5,5			
Nom de la compétence		Total	Carac	Maîtrise	Divers
<input type="checkbox"/> ACROBATIES	Dex	=	+	+	
<input type="checkbox"/> ART DE LA MAGIE	Int	=	+	+	
<input checked="" type="checkbox"/> ARTISANAT (Poterie) ■	Int +7	= 0	+ 7	+	
<input type="checkbox"/> BLUFF ■	Cha	=	+	+	
<input type="checkbox"/> CONCENTRATION ■	Con	=	+	+	
<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (Nature)	Int	=	+	+	
+2 en Terres du nord					
<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (Terres N.)	Int	=	+	+	
<input type="checkbox"/> CONTREFAÇON ■	Int	=	+	+	
<input type="checkbox"/> DECRYPTAGE	Int	=	+	+	
<input type="checkbox"/> DEGUISEMENT ■	Cha	=	+	+	
<input type="checkbox"/> DEPLACEMENT SILENCIEUX ■	Dex	=	+	+	
<input type="checkbox"/> DÉTECTION ■	Sag +2	= 0	+	+	2
<input type="checkbox"/> DISCRETION ■	Dex	=	+	+	
<input type="checkbox"/> ÉQUILIBRE ■	Dex +12	= 2	+ 11	+	-1
<input type="checkbox"/> ÉQUITATION ■	Dex	=	+	+	
<input type="checkbox"/> ESCALADE ■	For +15	= 5	+ 11	+	-1
<input type="checkbox"/> ESCAMOTAGE	Dex	=	+	+	
<input type="checkbox"/> ESTIMATION ■	Int	=	+	+	
<input type="checkbox"/> ÉVASION ■	Dex	=	+	+	
<input type="checkbox"/> FOUILLE ■	Int	=	+	+	
<input type="checkbox"/> INTIMIDATION ■	Cha	=	+	+	
<input type="checkbox"/> MAÎTRISE DES CORDES ■	Dex +8	= 2	+ 6	+	
<input type="checkbox"/> NATATION ■	For +14	= 5	+ 11	+	-2
<input type="checkbox"/> PERCEPTION AUDITIVE ■	Sag +2	= 0	+	+	2
<input type="checkbox"/> PREMIERS SECOURS ■	Sag +11	= 0	+ 11	+	
<input type="checkbox"/> PROFESSION (_____)	Sag	=	+	+	
<input type="checkbox"/> PSYCHOLOGIE ■	Sag	=	+	+	
<input type="checkbox"/> RENSEIGNEMENTS ■	Cha	=	+	+	
<input type="checkbox"/> REPRÉSENTATION (_____)	Cha	=	+	+	
<input type="checkbox"/> SAUT ■	For +15	= 5	+ 11	+	-1
<input type="checkbox"/> SURVIE ■	Sag +9	= 0	+ 9	+	
+2 en Terres du nord					
<input type="checkbox"/> UTILIS. OBJETS MAGIQUES	Cha	=	+	+	

■ Indique qu'il s'agit d'une compétence inée.

* La pénalité d'armure s'applique le cas échéant. (Doublez-la lors des tests de Natation)

LANGUES

Courant : Erénien, nordique et Haut-elfe.

Parler : Langue du commerce.

DIVERS

+1 aux jets d'attaque lorsqu'ils utilisent une arme de mêlée à deux mains

VOIE HEROIQUE : CHANCEUX

Chance des héros

☐ 1d4

☐ 1d6

Choisir le dé à ajouter à un jet de D20 avant de connaître le résultat de mon action.

☐ Résistance

☐ Libre (2 rounds)

Je bénéficie des effets du sort *Liberté de mouvement*. Je peux diviser mon nombre de round comme je veux.

5% risque d'échec.

Pourcentage d'échec de mes adversaires s'ils m'attaquent physiquement. Effet de camouflage.

☐ Survivant

Choisir à chaque fois une des capacités spéciales suivantes, qui fonctionnent comme pour un roublard : Roulé-boué, esquive totale, esquive instinctive ou esprit fuyant. Doit être conforme aux conditions.

☐ Coup au but (+20 à ma prochaine attaque)

DONS

Pistage (à utiliser avec Survie)

Arme de prédilection (Epée à deux mains)

Attaque en puissance

Enchaînement

Robustesse

CAPACITÉS DU CHAMPETRE

➤ Maître chasseur : (Extérieur) et (Orque)
+2 en Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie.

➤ Sens du danger

➤ ☐ ☐ Frappe du chasseur. (double dégâts ou si déjà coup critique augmente de 1 le multiplicateur de critique de l'arme)

➤ ☐ Ennemi juré (Orque)

Comme Frappe du chasseur mais pour les orques.

➤ Ressentir la sombre magie (Extérieur)

Permet de ressentir les émanations magiques des Extérieurs, comme le ferait une Détection de la magie pour la magie.

NOTES

Malsir Aeydn

NOM DU PERSONNAGE

JOUEUR

Arcanaliste 6

Danisiř

M

Neutre Bon

Aradil

Ađepte murmure 2

RACE

CAT. TAILLE

ALIGNEMENT

CROYANCE

CLASSES

8

NIVEAU

TAILLE

POIDS

SEXE

CHEVEUX

CARACTERISTIQUE VALEUR MODIF.

FOR
FORCE 8 -1

DEX
DEXTERITE 18 +4

CON
CONSTITUTION 10 0

INT
INTELLIGENCE 14 +2

SAG
SAGESSE 18 +4

CHA
CHARISME 10 0

PV
POINTS DE VIE 41

CA
CLASSE D'ARMURE 14 = 10 +

INITIATIVE +6 = 4 + 2

BAB +5

VITESSE 9m (6 cases)

ARMURE BOUCLIER DEX DIVERS

DEX DIVERS

DEX DIVERS

DEX DIVERS

DEX DIVERS

REFLEXES (DEXTERITE)	BASE	CARAC	MAGIE	RACE	MODIFICATEURS PARTICULIERS
+6	2	4			+2 c/ enchantement
VIGUEUR (CONSTITUTION)	2	0			+2 c/ les Extérieurs
VOLONTÉ (SAGESSE)	8	4			

BONUS D'ATTAQUE AU CORPS A CORPS	BAB	FORCE	TAILLE	DIVERS
+4	+5	-1		
BONUS D'ATTAQUE A DISTANCE	BAB	DEX	TAILLE	DIVERS
+9	+5	4		

Armes	Arc court	Sepi
Dégâts/Critique	1d6 / x3	1d4-1 / 19-20 x3
Type	Perforant	Tranchant
Propriétés des armes	De maître.	De maître.
Normal	+10	+1
Flèches normales	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	
Doses de fléau des orques	□ □ □ □ □ □ □ □	
Doses d'herbe chungri	□ □ □ □	
Flèches enduites de mousse osseuse	□ □ □ □	
Flèches enduites de gousse de thul	□ □ □ □	

EQUIPEMENT PARTICULIER

Potions

□ □ Bouclier (+4 CA bouclier, 1 minute)

□ Endurance de lours (+4 constitution, 3 minutes)

Talisman rituel (Peau d'écorce. -1 point d'énergie à l'incantation)



http://clublunerosse.free.fr



Auteur de la partie : Sébastien

(sebnariste@yahoo.fr)

COMPÉTENCES

DEGRES DE MAITRISE MAX 11 / 5,5

Nom de la compétence	Total	Carac	Maitrise	Divers
ART DE LA MAGIE	Int +13	= 2	+ 11	+
ARTISANAT (Poisons)	Int +7	= 2	+ 5	+
BLUFF	Cha	=	+	+
CONCENTRATION	Con +11	= 0	+ 11	+
CONNAISSANCES (Erethor)	Int	=	+	+
CONNAISSANCES (Esprit)	Int +13	= 2	+ 11	+
CONNAISSANCES (Nature)	Int +10	= 2	+ 8	+
CONTREFAÇON	Int	=	+	+
DECRYPTAGE	Int	=	+	+
DEGUISEMENT	Cha	=	+	+
DEPLACEMENT SILENCIEUX	Dex	=	+	+
+4 contre les Extérieurs				
DETECTION	Sag +10	= 4	+	+ 6
DIPLOMATIE	Cha	=	+	+
DISCRETION	Dex +8	= 4	+ 0	+ 4
+4 contre les Extérieurs				
EQUILIBRE	Dex	=	+	+
EQUITATION	Dex	=	+	+
ESCALADE	For	=	+	+
+6 avec les arbres				
ESCAMOTAGE	Dex	=	+	+
ESTIMATION	Int	=	+	+
EVASION	Dex	=	+	+
FOUILLE	Int +4	= 0	+	+ 4
INTIMIDATION	Cha	=	+	+
MAITRISE DES CORDES	Dex	=	+	+
NATATION	For +8	= -1	+ 9	+
PERCEPTION AUDITIVE	Sag +10	= 4	+	+ 6
PREMIERS SECOURS	Sag +9	= 4	+ 5	+
PROFESSION ()	Sag	=	+	+
PSYCHOLOGIE	Sag	=	+	+
RENSEIGNEMENTS	Cha	=	+	+
REPRESENTATION ()	Cha	=	+	+
SAUT	For	=	+	+
SURVIE	Sag +12	= 4	+ 6	+ 2

* Indique qu'il s'agit d'une compétence inée.

* La pénalité d'armure s'applique le cas échéant. (Doublez-la lors des tests de Natation)

LANGUES

Courant : Voix de la jungle.

Parler : Halfelin, langue du commerce, Haut-elfe (lettre)

DIVERS

Vision nocturne et vision dans le noir.

VOIE HÉROIQUE : OMBRE FURTIVE

Vision dans le noir (18m)

Voile d'ombre (+4 Discrétion)

☐ Repli expéditif (double la vitesse de déplacement)

Saut d'ombre (6m). Action simple, pas d'attaque d'opportunité.

☐ Flou

☐ Alignement indétectable

DONS

Maniement de l'arc long et l'arc court

Magie innée (Spiritualiste)

Talent de mage

Enseignement du marais (coûte 1 point d'énergie)

Incantation de sortilèges (Transmutation)

Extension d'effet (coûte 2 points d'énergie ; multiplie par 50% les variables numériques d'un sort)

Talent supplémentaire (+4 points d'énergie gratuit)

Incantation de sortilèges (Abjuration)

Extension de durée (coûte 1 point d'énergie ; double la durée du sort)

MAÎTRE DE DEUX MONDES

- **Maîtrise du surnaturel** (renvoi les extérieurs et créatures artificielles. double dv pour ces créatures)

- **Impact renforcé** (niv +2 pour le jet de renvoi)

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

I - Renvoi du nombre de DV maximum

Mod. Jet de renvoi = +6

(Bonus Sag + synergie)

JETS DE RENVOI	DV EXTERIEURS ET CREATURES ARTIFICIELLES AFFECTES
0	6 (niv Arc + AdM + 2 - 4)
1-3	7 (niv Arc + AdM + 2 - 3)
4-6	8 (niv Arc + AdM + 2 - 2)
7-9	9 (niv Arc + AdM + 2 - 1)
10-12	10 (niv Arc + AdM + 2)
13-15	11 (niv Arc + AdM + 2 + 1)
16-18	12 (niv Arc + AdM + 2 + 2)
19-21	13 (niv Arc + AdM + 2 + 3)
22+	14 (niv Arc + AdM + 2 + 4)

II - Efficacité du renvoi

2d6 + 14

(2d6 + Mod Sag + niv Arc + AdM)

ENSEIGNEMENT DU MARAIS

J'entends les rumeurs colportées par le Murmure.

DD	Type de savoir (1d20 + 12)
10	Commun.
20	Inhabituel.
25	Nébuleux.
30	Extrêmement nébuleux.

MAGIE INNÉE

Temps d'incantation :

☐ action simple. ☐ 1 round. ☐ 1 minute. ☐ 10 minutes. ☐ 1H. ☐ 2H.

Points d'énergie magique : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Détection de la magie, Détection du poison, Lecture de la magie, Lumière
Prestidigitation, Purification de nourriture et d'eau, Soins superficiels.

SORTS DE CLASSES

Points d'énergie magique : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

1	Bouclier Endurance contre les énergies destructives Saut	+4 CA (personnel) Résiste de -10°C à +60°C +20 en Saut
2	Force de taureau Forme d'arbre Grâce féline Peau d'écorce Vision dans le noir	+4 en Force +10 CA +4 en Dextérité +3 CA, naturelle Pas besoin de torches sur 18m
3	Affûtage Arme magique suprême Cercle magique contre l'Ombre Dissipation de la magie Terrier de halfélin	Double la zone de critique d'une arme +2 attaque et dégâts +2 CA c/ gens de l'Ombre, parade 1d20 + 8 4 personnes dorment à l'abri dans la terre
4	Peau de pierre	Ignore les 10 premiers points de dégâts



Crapaud

Créature magique Min

Dés de vie : 5. (20 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case)

Classe d'armure : 15 (+4 taille, +1 Dex), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +5/-12

Attaque : —

Attaque à outrance : —

Espace occupé/allonge : 30 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : —

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +10

Carac : For 1, Dex 12, Con 11, Int 1, Sag 14, Cha 4

Compétences : Détection +4, Discrétion +21, Perception auditive +4, Natation +2.

Dons : Vigilance

Environnement : dans ma poche, tellement qu'il fait froid en Veradeen !

Organisation sociale : nuée (10–100)

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Ce batracien ne présente pas le moindre danger. En fait, il est même utile, puisqu'il se nourrit d'insectes.

Compétences. La coloration de la peau du crapaud lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion.

EMOTIONS DU MURMURE

J-2 : Sur la défensive.

J-1 : Grande tristesse.

J : Légère inquiétude au nord.

NOTES

This image shows a full page of blank handwriting practice paper. It features evenly spaced horizontal blue lines across the entire page, providing a guide for letter height and placement. There are no margins, text, or other markings present.

VOIE HÉROIQUE : DESCENDANT DE LA RUPTURE

Détection des Extérieurs

Sang de planaire +6 (Bonus aux jets de Charisme avec les extra-planaires)

☐ Convocation de monstres I (8 rounds)

☐ Furie planaire (+2 For et Con. +1 JS Vol. 6 rounds. -1 CA.)

☐ Convocation de monstres II (8 rounds)

Vision spirituelle (Vision dans le noir, 18m)

DONS

Tir à bout portant (+1 att et dégât à -9m)

Magie innée (Charismatique)

Attaque en finesse

Tir de précision (aucun malus de tir en mêlée)

CAPACITÉS DU ROUBLARD

➤ Recherche des pièges

➤ Attaque sournoise (4d6)

➤ Esquive totale (aucun dégâts pour JS Ref réussi)

➤ Esquive instinctive (garde mon bonus de Dex à la CA)

➤ Sens des pièges (+2 CA et Ref c/ pièges)

➤ Esquive instinctive supérieure

CONVOCATION DE MONSTRES

CONVOCATION DE MONSTRES I (D20)

Chien céleste	1	Rat sanguinaire fiélon	10
Chouette céleste	2-3	Mille-pattes monstrueux fiélon, taille M	11-12
Marsouin céleste	4	Scorpion monstrueux fiélon, taille P	13-14
Punaise de feu géante céleste	5-6	Araignée monstrueuse fiélonne, taille P	15-16
Blaireau céleste	7	Faucon fiélon	17
Singe céleste	8	Pieuvre fiélonne	18
Corbeau fiélon	9	Serpent venimeux fiélon, taille P	19-20

CONVOCATION DE MONSTRES II (D12)

Abeille géante céleste	1	Loup fiélon	7
Chien de selle céleste	2	Mille-pattes monstrueux fiélon, taille G	8
Scarabée géant céleste	3	Requin fiélon, taille M	9
Aigle céleste	4	Scorpion monstrueux fiélon, taille M	10
Calmar fiélon	5	Araignée monstrueuse fiélonne, taille M	11
Lémure (diable)	6	Serpent venimeux fiélon, taille M	12

NOTES

Temps d'incantation :

☐ action simple. ☐ 1 round. ☐ 1 minute. ☐ 10 minutes. ☐ 1H. ☐ 2H.

Hébètement (DD Vol 12)

1 round 9 cases 13,5 m

Un humanoïde de 4 DV ou moins n'agit plus.

Lumières dansantes

1 minute 32 cases 42 m

Crée 4 torches à -3m entre elles que je déplace.