



Personnage

Race

Profil

Niveau Points de vie / niveau

Caractéristiques

ADRESSE

ESPRIT

PUISSANCE

Scores

Défense

Points de chance

Points de vie

CAPACITÉS RACIALES / BONUS

Capacités spéciales

	VOIE		VOIE		VOIE	
1	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
3	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
4	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
5	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

ÉQUIPEMENT

OBJETS DE VALEUR

Bourse :



Personnage

Race

Profil

Niveau Points de vie / niveau

AVENTURIER

Caractéristiques

ADRESSE	
ESPRIT	
PUISSANCE	

Scores

Défense	
Points de chance	
Points de vie	

CAPACITÉS RACIALES / BONUS

Capacités spéciales de l'aventurier

	VOIE DU BARDE	VOIE DU RÔDEUR	VOIE DU VOLEUR
1	<input type="checkbox"/> Chant des héros : une fois par combat, votre chant donne du courage à un nombre d'alliés égal à votre Esprit. Ils lancent deux d20 à leur 3 prochains tests (avant la fin du combat).	<input type="checkbox"/> Double tir* : vous pouvez faire deux attaques à distance à votre tour, mais vous n'ajoutez pas votre Adresse aux dommages de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Sournois : vous lancez deux d20 aux tests de discrétion. Lorsque vous attaquez un ennemi par surprise ou de dos*, vous ajoutez 1d6 aux dommages. Vous ajoutez 1d6 supplémentaire si vous obtenez Escrime.
2	<input type="checkbox"/> Paroles et musique : vous lancez deux d20 aux tests d'interaction sociale (baratin, séduction, etc.) et d'expression artistique. Vous savez parler une langue étrangère par capacité cochée dans la Voie du barde.	<input type="checkbox"/> Homme des bois : vous lancez deux d20 aux tests de survie en pleine nature (chasse, natation, escalade, discrétion, vigilance, connaissance des animaux, etc.).	<input type="checkbox"/> Doigts agiles : vous lancez deux d20 aux tests liés à la précision (crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket, jongler, etc.).
3	<input type="checkbox"/> Déguisement : vous pouvez vous déguiser par magie. Vous prenez l'apparence d'un humanoïde de taille proche pendant (1d6 + Esprit) minutes. Si vous voulez imiter quelqu'un de précis, il faut réussir un test d'Esprit difficulté 15.	<input type="checkbox"/> Compagnon animal : vous obtenez un animal (loup, aigle, etc.) Vous pouvez voir par ses sens et vous lancez deux d20 aux tests pour pister. En combat, il inflige 1d6 dommages par tour à un adversaire. Défense 15, points de vie (niveau x 5).	<input type="checkbox"/> Escrime : lorsque vous attaquez à la rapière ou à la dague, vous pouvez ajouter votre Adresse aux dommages au lieu de votre Puissance.
4	<input type="checkbox"/> Musique fascinante : (1d4+Esprit) Minus (ou tous les petits animaux à portée) sont fascinés par votre musique. Ils cessent leur activité tant que vous jouez et vous suivent si vous vous déplacez. S'ils sont attaqués, ils sont libérés de l'emprise de la magie et ne peuvent plus être affectés.	<input type="checkbox"/> Dans le mille* : si le résultat de votre d20 d'Adresse est supérieur ou égal à la défense de la cible, ajoutez +1d6 aux dommages. Une fois par jour, vous pouvez accomplir une prouesse avec une arme à distance : couper une corde, faire sauter un objet de la main, etc. Cette attaque ne fait alors pas de dommages.	<input type="checkbox"/> Acrobate : vous lancez deux d20 aux tests d'acrobatie (escalade, équilibriste) et d'esquive (effets de zone, pièges). Une fois par jour vous pouvez réussir une acrobatie incroyable (marcher sur un fil, sauter d'un toit à un autre, etc.). La réussite est automatique à moins que le MJ ne juge l'action impossible.
5	<input type="checkbox"/> Touche à tout : choisissez et obtenez deux capacités d'Aventurier de rang 1 à 3, mais pas les deux du même rang.	<input type="checkbox"/> Refuge : vous trouvez toujours un abri et un minimum de nourriture pour vous et 4 alliés. Au matin, tout le monde récupère la moitié de ses points de vie (en plus de la moitié normale).	<input type="checkbox"/> Ombre mouvante : vous disparaissiez dans les ombres. Vous réapparaissiez au tour suivant dans un rayon de 20 m et bénéficiez de la surprise sur votre 1 ^{ère} attaque (vous ne pouvez pas passer à travers les murs avec cette capacité).

* Cette capacité ne compte pas pour une action. * Vous pouvez attaquer de dos toute créature qui attaque une autre cible que vous à son propre tour.

ÉQUIPEMENT	OBJETS DE VALEUR
	Bourse :



Personnage

Race

Profil

Niveau Points de vie / niveau

COMBATTANT

Caractéristiques

ADRESSE	
ESPRIT	
PUISSANCE	

Scores

Défense	
Points de chance	
Points de vie	

CAPACITÉS RACIALES / BONUS

Capacités spéciales du combattant

	VOIE DU BARBARE	VOIE DU CHEVALIER	VOIE DU GUERRIER
1	<input type="checkbox"/> Peau d'acier : vous gagnez 5 points de vie supplémentaires et, lorsque vous ne portez aucune armure, votre défense est égale à 13 + Adresse. Si vous obtenez Cri de guerre, vous gagnez 5 points de vie de plus.	<input type="checkbox"/> Bouclier protecteur : lorsque vous utilisez un bouclier, vous ajoutez +4 en défense au lieu de +2. Une fois par combat, vous pouvez parer une attaque qui visait un allié à votre contact (l'attaque est un échec).	<input type="checkbox"/> Double attaque : vous pouvez faire deux attaques au contact à votre tour, mais vous n'ajoutez pas votre Puissance aux dommages de la seconde attaque.
2	<input type="checkbox"/> Vie au grand air : vous lancez deux d20 aux tests de survie en pleine nature (discrétion, chasse, endurance, vigilance, etc.).	<input type="checkbox"/> Autorité naturelle : vous lancez deux d20 aux tests de persuasion, d'intimidation ou pour résister à la peur.	<input type="checkbox"/> Athlète complet : vous lancez deux d20 aux tests de course, de saut et d'escalade.
3	<input type="checkbox"/> Cri de guerre : une fois par jour, vous pouvez pousser un hurlement terrifiant, 1d6 Minus de niveau inférieur au vôtre fuient le combat. Si vous obtenez Briseur d'os, vous pouvez utiliser Cri de guerre 2 fois par jour.	<input type="checkbox"/> Laissez-le-moi ! : vous infligez 1d6 de dommages supplémentaires lors de vos attaques au contact contre les Chefs.	<input type="checkbox"/> Coup de maître : une fois par combat, sur une attaque de contact réussie, vous pouvez faire tomber un adversaire, le désarmer, l'aveugler, etc. pour 1d6 tours. Contre un Chef, cela ne dure qu'un seul tour.
4	<input type="checkbox"/> Rage : une fois par combat, pendant (1d6 + Puissance) tours, vous obtenez deux d20 à vos attaques au contact, 1d6 supplémentaires aux dommages et vous perdez 5 en défense.	<input type="checkbox"/> Armure de plaque : vous pouvez utiliser l'armure de plaque. Elle vous donne une défense de 16 et vous protège des coups critiques, mais limite votre Adresse à +2.	<input type="checkbox"/> Attaque puissante* : si le résultat de votre d20 d'attaque est supérieur ou égal à la défense de votre cible (sans ajouter votre caractéristique), infligez 2d6 de dommages supplémentaires.
5	<input type="checkbox"/> Briseur d'os : vous obtenez un critique sur 19 et 20 ! De plus, lorsque vous obtenez un critique sur un Minus, il est vaincu.	<input type="checkbox"/> Monture magique : en accord avec le MJ, vous obtenez une monture fantastique (pégase, griffon, loup géant, etc.).	<input type="checkbox"/> Attaque circulaire : vous pouvez attaquer une fois chaque adversaire situé au contact (ne se cumule pas à double attaque).

* Cette capacité ne compte pas pour une action. Si vous utilisez habituellement l'Adresse, renommez-la Attaque précise.

ÉQUIPEMENT	OBJETS DE VALEUR
	Bourse :



Personnage

Race

Profil

Niveau Points de vie / niveau

MAGE

Caractéristiques

ADRESSE	
ESPRIT	
PUISSANCE	

Scores

Défense	
Points de chance	
Points de vie	

CAPACITÉS RACIALES / BONUS

Capacités spéciales du mage

	VOIE DES ÉLÉMENTS	VOIE DE L'ENSORCELEUR	VOIE DU MAGICIEN
1	<input type="checkbox"/> Flèche de feu* : Un test d'Esprit réussi contre la défense de la cible lui inflige (2d6 + Esprit) dommages de feu.	<input type="checkbox"/> Familier : Vous invoquez un petit animal (chat, oiseau, écureuil, etc.) pour (1d6 + Esprit) heures. Vous pouvez voir et entendre par ses sens sans limite de portée. Il possède une défense de 13 et, s'il perd un point de vie, il disparaît ¹ .	<input type="checkbox"/> Arcanes mineurs : Vous invoquez au choix une armure magique* qui vous fait gagner +4 en défense ou un projectile magique qui inflige automatiquement 1d6 dommages à une cible.
2	<input type="checkbox"/> Forme gazeuse* : Vous prenez la consistance d'un gaz. Vous pouvez vous déplacer au ras du sol et passer par de petits interstices. Vous ne subissez aucun dommage, mais vous ne pouvez pas en infliger, ni utiliser vos capacités.	<input type="checkbox"/> Amitié* : Gagnez un test opposé d'Esprit contre une cible pour la persuader qu'elle est votre amie. Cet ami fera son possible pour vous être agréable. Un Chef ne peut pas être victime de ce sort.	<input type="checkbox"/> Connaissance : Vous lancez deux d20 aux tests de connaissance : histoire, géographie, blasons, magie, langages anciens, etc. Vous pouvez aussi provoquer de petits effets magiques à volonté (allumer une bougie, générer un son, claquer une porte, etc.).
3	<input type="checkbox"/> Boule de feu* : Vous provoquez un déluge de feu dans une zone de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures présentes subissent (4d6 + Esprit) dommages de feu, celles qui réussissent un test d'Adresse difficulté 10 ne subissent que la moitié des dommages.	<input type="checkbox"/> Sommeil* : Une fois par combat, en réussissant un test d'attaque magique difficulté 15, vous endormez 1d6 Minus dans une zone de 10 m de diamètre. Il est possible de les réveiller en les giflant (action d'attaque). Un Minus attaqué dans son sommeil est vaincu.	<input type="checkbox"/> Invisibilité* : Vous vous rendez invisible. Plus personne ne peut détecter votre présence sauf si vous signalez votre présence. Si vous attaquez ou utilisez une capacité, vous redevenez visible.
4	<input type="checkbox"/> Vol* : Vous pouvez voler ! Votre vitesse de déplacement est la même qu'au sol.	<input type="checkbox"/> Respiration aquatique : Vous-même et vos alliés pouvez respirer et vous déplacer sans peine sous l'eau pendant (1d6+Esprit) minutes. Vous affectez un nombre maximum de créatures égal à votre Esprit.	<input type="checkbox"/> Téléportation : Vous dessinez un pentacle sur le sol. Vous pouvez vous téléporter sur ce pentacle avec un allié à votre contact par point d'Esprit. Si vous dessinez un nouveau pentacle, le précédent devient inactif.
5	<input type="checkbox"/> Peau de pierre* : Votre peau prend la consistance de la pierre, vous divisez tous les dommages que vous subissez par 2.	<input type="checkbox"/> Mur de force : Vous invoquez, à un rayon de 3 m de vous, un mur invisible et indestructible. Rien ne peut le franchir, pas même vos sorts. Le sort dure (1d6+Esprit) minutes ou jusqu'à ce que vous y mettiez fin.	<input type="checkbox"/> Arrêt du temps* : Vous arrêtez le temps. Pendant la durée du sort, vous pouvez agir à votre guise, mais si vous touchez un être vivant (même indirectement ou par un sort), le sort prend fin.

*La durée de la capacité est égale à (1d6 + Esprit) tours. * Lorsque vous obtenez cette capacité, vous pouvez décider de remplacer le feu par du froid, de l'acide ou de la foudre. ¹ Vous devez alors attendre 1 heure avant d'invoquer un nouveau familier, éventuellement différent.

ÉQUIPEMENT	OBJETS DE VALEUR
	Bourse :



Personnage

Race

Profil

Niveau

Points de vie /niveau

MYSTIQUE

Caractéristiques

ADRESSE	
ESPRIT	
PUISSANCE	

Scores

Défense	
Points de chance	
Points de vie	

CAPACITÉS RACIALES / BONUS

Capacités spéciales du mystique

	VOIE DU DRUIDE	VOIE DU MOINE	VOIE DU PRÊTRE
1	<input type="checkbox"/> Survie en nature : Vous obtenez deux d20 aux tests de survie et de connaissance de la nature. Chaque jour, vous pouvez nourrir jusqu'à 4 alliés et leur rendre (1d8 + Esprit) PV ¹ .	<input type="checkbox"/> Poins de fer* : Lorsque vous attaquez à mains nues, vous lancez deux d20 et vous infligez (1d6 + Puissance) dommages. Vous utilisez un d8 si vous obtenez Amure spirituelle et un d10 à l'acquisition de Passe-muraille.	<input type="checkbox"/> Soins : 2 fois par jour, vous pouvez soigner une créature au contact. Cela lui permet de récupérer (2d8 + Esprit) points de vie. Vous pouvez lancer ce sort une fois supplémentaire par capacité choisie dans la Voie du prêtre.
2	<input type="checkbox"/> Langage des animaux* : Vous pouvez communiquer de façon rudimentaire avec tous les animaux. Ceux-ci ne vous attaquent pas et écoutent vos requêtes d'une oreille favorable. Un test d'Esprit difficulté 12 est requis pour obtenir un service.	<input type="checkbox"/> Course du vent : Vous agissez toujours le premier et lancez deux d20 à tous les tests de course. Vous pouvez courir sur l'eau, la neige, le feuillage des arbres ou les surfaces verticales, mais vous ne pouvez pas y rester immobile.	<input type="checkbox"/> Arme d'argent* : Vous enchantez votre arme (ou vos mains) et vous ajoutez votre Esprit aux dommages. Contre les démons et les morts-vivants, vous obtenez en plus deux d20 en attaque et 1d6 de dommages supplémentaires.
3	<input type="checkbox"/> Nuée d'insectes : En réussissant un test d'attaque magique, vous libérez sur votre cible une nuée d'insectes qui piquent et mordent. La victime lance deux d20 à tous les tests et garde le moins bon pendant 1d6 tours.	<input type="checkbox"/> Armure spirituelle : Lorsque vous ne portez aucune armure, votre score de défense est égal à (10 + Adresse + Esprit). Il augmente de +2 si vous obtenez Passe-muraille.	<input type="checkbox"/> Délivrance : En touchant votre cible, vous annulez toutes les pénalités infligées par des capacités (mutilation, douleur, poison, maladie, etc.). Vous pouvez annuler la pétrification (récente) ou la cécité magique par un rituel de 10 minutes.
4	<input type="checkbox"/> Animation d'un arbre* : Vous touchez un arbre qui s'anime (un seul à la fois). Il se déplace et attaque en même temps que vous et inflige automatiquement 1d6+1 de dommages par tour à une créature dans un rayon de 5 mètres autour de lui.	<input type="checkbox"/> Ascétisme : Vous n'avez besoin que de la moitié de l'eau, de la nourriture ou du sommeil d'un être normal. Vous vieillissez deux fois moins vite et êtes immunisé à la peur, aux maladies et au poison.	<input type="checkbox"/> Intervention divine : Vous faites appel à votre dieu pour changer le cours des événements. Une fois par combat, vous pouvez décider qu'un test (du MJ ou d'un joueur) est un échec ou une réussite, même après avoir pris connaissance du résultat des dés.
5	<input type="checkbox"/> Forme animale* : Vous prenez la forme d'un animal de moins de 200 kg. Vous conservez vos points de vie et votre Esprit, mais prenez toutes les autres caractéristiques. Il est impossible d'utiliser vos autres capacités sous cette forme.	<input type="checkbox"/> Passe-muraille : Vous pouvez vous rendre intangible et passer à travers une surface solide non-magique d'une épaisseur d'un mètre. Si la surface est trop épaisse, la capacité ne fonctionne pas.	<input type="checkbox"/> Rappel à la vie : Une fois par jour, vous pouvez ramener à la vie une créature humanoïde décédée depuis moins de 10 minutes par point d'Esprit. Vous devez accéder à son corps. Elle s'éveille avec 1 point de vie.

* La durée de la capacité est égale à (1d6 + Esprit) tours. * Vous pouvez utiliser l'Adresse en attaque même lorsque les dommages dépassent 1d6. Vous devez avoir les 2 mains libres. ¹ Il faut 5 minutes pour manger et bénéficier des effets de la capacité.

ÉQUIPEMENT	OBJETS DE VALEUR
	Bourse :



Personnage

Race

Profil

Niveau Points de vie / niveau

SAVANT

Caractéristiques

ADRESSE	
ESPRIT	
PUISSANCE	

Scores

Défense	
Points de chance	
Points de vie	

CAPACITÉS RACIALES / BONUS

Capacités spéciales du savant

	VOIE DE L'ARQUEBUSIER	VOIE DU FORGESORT	VOIE DU PSIONIQUE
1	<input type="checkbox"/> Armes à poudre : Vous apprenez à utiliser le mousquet, une arme à distance qui inflige 1d10 de dommages. Sa précision vous permet de lancer deux d20 en attaque à distance.	<input type="checkbox"/> Fortifiant ¹ : Chaque jour, vous pouvez fabriquer 2 potions. Chacune permet de récupérer (1d6+Esprit) PV et de lancer deux d20 aux 3 prochains tests réalisés. Vous pouvez fabriquer 2 potions de plus chaque jour si vous obtenez Sac sans fond.	<input type="checkbox"/> Télépathie : Vous pouvez communiquer avec n'importe quelle créature vivante située à une distance inférieure ou égale à (Esprit x 100) mètres. Si vous la connaissez, il n'est pas nécessaire de la voir.
2	<input type="checkbox"/> Mécanismes : Vous obtenez deux d20 à tous les tests pour fabriquer, comprendre ou réparer des mécanismes. Une fois par jour, vous pouvez réussir à désamorcer un piège automatiquement.	<input type="checkbox"/> Grosse tête : La plupart du temps, vous pouvez remplacer un test de Puissance par un test d'Esprit. Une fois par aventure, vous pouvez automatiquement réussir un test de connaissance.	<input type="checkbox"/> Radars mental : Vous obtenez deux d20 à tous les tests de perception, vigilance ou détection. Vous ne subissez pas de pénalité pour attaquer des êtres vivants dans le noir ou en étant aveuglé.
3	<input type="checkbox"/> Piège explosif : Chaque jour, vous pouvez installer jusqu'à 4 pièges. La victime qui passe sur un piège doit réussir un test d'Esprit difficulté 15 ou subir 4d6 de dommages. Elle ne doit pas vous voir poser le piège. Un piège occupe une zone de 3 mètres de diamètre.	<input type="checkbox"/> Sac sans fond : Vous avez un sac magique qui peut contenir jusqu'à 100 kg de matériel (mais aucune créature vivante) sans peser plus d'1 kg. Une fois par jour, le sac peut vous fournir les objets de votre choix pour une valeur maximum de 20 pa.	<input type="checkbox"/> Suggestion [*] : 3 fois par jour, vous pouvez suggérer une action (non suicidaire) à un Minus en réussissant un test opposé d'Esprit. En cas de réussite, il fera tout son possible pour satisfaire la demande pendant (1d6 + Esprit) minutes.
4	<input type="checkbox"/> Tir mortel [*] : Lorsque vous utilisez une arme à poudre, si le résultat sur le dé du test d'attaque est supérieur ou égal à la défense de la cible, ajoutez 2d6 de dommages supplémentaires.	<input type="checkbox"/> Rune magique : Vous inscrivez une rune sur une arme pour 24 h. En sacrifiant la rune, son porteur peut au choix relancer un d20 en attaque ou obtenir les dommages max. Un personnage ne peut porter qu'une seule arme runique à la fois.	<input type="checkbox"/> Télékinésie [*] : Vous pouvez déplacer un objet dans les airs de 10 mètres par tour (avec une Puissance et une Adresse équivalentes à votre Esprit). Si votre Esprit est supérieur à votre Puissance, vous pouvez vous élever vous-même dans les airs.
5	<input type="checkbox"/> Coulevrine : Vous pouvez tirer avec cette arme une fois par combat. Elle inflige automatiquement (4d6+Adresse) de dommages dans un diamètre de 5 mètres (portée 30 m). Les créatures blessées perdent leur prochain tour.	<input type="checkbox"/> Golem ² : Vous créez un compagnon de pierre. En combat, il inflige 1d6+2 de dommages par tour à un adversaire. Défense 15, points de vie (niveau x 5). Vous pouvez le réparer au rythme de (1d6+Esprit) points de vie par heure.	<input type="checkbox"/> Domination [*] : Gagnez un test opposé d'Esprit pour prendre le contrôle d'un Minus. Votre corps devient inerte et vous agissez à sa place. S'il meurt durant la domination vous subissez 1d6 de dommages. Vous pouvez utiliser les capacités de la Voie du psionique pendant le sort.

^{*} Cette capacité ne compte pas pour une action. ¹ La durée de la capacité est égale à (1d6 + Esprit) tours. ² Chaque potion doit être consommée dans les 24 heures après sa création. ³ Le golem est une création permanente qui agit en plus des actions normales du savant.

ÉQUIPEMENT	OBJETS DE VALEUR
	Bourse :