

# UN FEUILLET POUR PATHFINDER

*Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo ([www.paizo.com](http://www.paizo.com)). Toutes les images sont (c) Paizo.*



Un guide explicatif présentant des suggestions et des conseils pour remplir sa feuille de personnage Pathfinder et incluant divers tableaux et informations utiles lors de la création d'un personnage.

par Dalvyn ([dalvyn@gmail.com](mailto:dalvyn@gmail.com))

# TABLE DES MATIÈRES

<b>UN SURVOL DE LA FEUILLE DE PERSONNAGE</b>	<b>3</b>
<b>LA PREMIÈRE PAGE</b>	<b>5</b>
L'en-tête	5
Caractéristiques	5
Résistances	6
Points de vie	6
Valeurs de combat	6
<i>Valeurs de combat pour l'attaque - 7</i>	
<i>Valeurs de combat pour la défense - 7</i>	
Exploration	8
Utilisation des armes	9
<b>LA DEUXIÈME PAGE : COMPÉTENCES</b>	<b>10</b>
Compétences	10
Capacités raciales & traits	10
Dons	10
Compétences martiales	11
Langues connues	11
<b>LA TROISIÈME PAGE : ÉQUIPEMENT</b>	<b>12</b>
Équipement	12
Possessions	12
Charge	12
<b>LA QUATRIÈME PAGE : DESCRIPTION</b>	<b>13</b>
Description	13
Aptitudes de classe & pouvoirs spéciaux	13
<b>LA CINQUIÈME PAGE : MAGIE ET COMPAGNON</b>	<b>14</b>
En-tête	14
Sorts par jour	14
Incantations	14
Domaines, écoles de magie et lignage	15
Familiers et autres	15
<b>LA SIXIÈME PAGE : SORTS</b>	<b>16</b>
<b>LA SEPTIÈME PAGE : COMPAGNONS</b>	<b>17</b>

## *PATHFINDER COMMUNITY USE POLICY*

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site [paizo.com/communityuse](http://paizo.com/communityuse). Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter [paizo.com](http://paizo.com).

# UN SURVOL DE LA FEUILLE DE PERSONNAGE

La feuille de personnage donnée en annexe s'étend sur 6 pages correspondant chacune à un aspect précis du personnage ou encore à une catégorie d'informations utiles en jeu.

Les quatre premières pages sont utiles à tous les personnages (alors que les deux dernières ont plutôt été conçues pour les lanceurs de sorts).

## Les quatre premières pages

Les pages « communes » s'intéressent aux thèmes suivants :

La **première page** contient des informations générales sur le personnage et les informations-clefs qu'il est utile de retrouver rapidement (par exemple au cours d'un combat). On y trouve par exemple

- des informations sur l'apparence du personnage,
- les caractéristiques du personnage,
- ses capacités d'exploration (mouvement et vision),
- tout ce qui concerne sa classe d'armure et ses jets de sauvegarde, et
- les bonus d'attaque et dégâts par armes.

La **deuxième page** s'intéresse plus particulièrement aux compétences du personnage. Cela recouvre bien entendu les compétences proprement dites mais également les langages connus et les capacités de maniement des armes et de port des armures. On y retrouve aussi les capacités raciales et les dons.

La **troisième page** s'occupe exclusivement de ce que le personnage transporte : l'équipement et les objets magiques tels que les armures, les ceintures, les casques et les gants mais aussi toutes les possessions transportées ou stockées dans un endroit sûr. Un cadre permet également de totaliser le poids transporté et de déterminer la charge du personnage.

Finalement, la **quatrième page**, la dernière page commune, contient deux grands cadres. Le premier concerne la description du personnage mais, au contraire de ce qu'on trouve sur la première page, on se concentre ici plutôt sur ce qui n'est pas immédiatement visible, comme l'alignement, les buts et les événements du passé du personnage qui ont fait de lui ce qu'il est actuellement. Le second cadre permet de consigner les capacités et pouvoirs spéciaux du personnage.

## Quatre feuilles ou une pochette

Les MJ's et joueurs qui le désirent pourront imprimer ces quatre pages sur le

## L'ORDRE DES PAGES

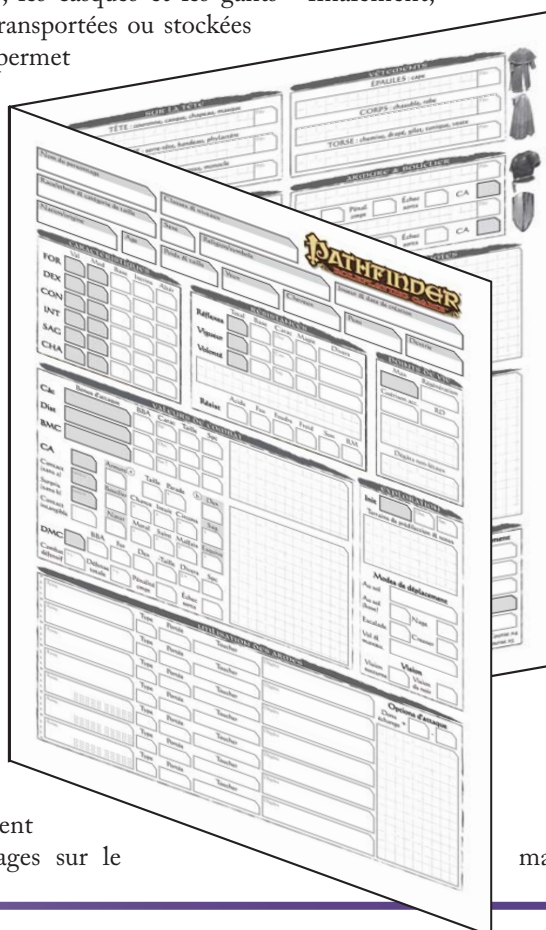
L'ordre des quatre pages communes n'est pas tout à fait innocent. Il est prévu pour que, une fois imprimés sur le recto et le verso d'une feuille A3, la première page (la couverture) présente les informations qu'il est pratique de pouvoir retrouver rapidement, surtout lors des combats où la table est souvent encombrée de figurines et de plans et où il est préférable de ne pas devoir ouvrir la feuille de personnage.

Les informations des deux pages intérieures sont bien sûr également importantes, mais on ne doit généralement y accéder qu'à des moments plus « calmes », où il n'est pas aussi important d'être rapide (lors d'un combat, tout est bloqué si quelqu'un tarde à annoncer son action, ce qui n'est pas le cas à d'autres moments). C'est pour cela que les compétences et l'équipement se retrouvent à l'intérieur du feuillet.

Finalement, le dos de la page comporte des notes sur les capacités de classe du personnage, ce que le joueur peut avoir envie de consulter de temps en temps. Pour ce faire, il suffit de retourner la page.

Bien sûr, si vous préférez placer les quatre pages dans un ordre ordre, c'est tout à fait possible !

recto et le verso d'une feuille A3, comme indiqué sur la figure ci-contre. Lorsque la feuille A3 est pliée, la première page de la feuille de personnage devrait faire figure de couverture. En ouvrant le feuillet, on devrait apercevoir les pages 2 et 3. Puis, finalement, la quatrième page sert de dos.



Pour ce faire, il existe principalement deux moyens. Le premier consiste à plier une feuille A3 (dont la taille correspond à deux feuilles A4) et à la passer, pliée, dans une imprimante. Il faudra réaliser quatre passages en imprimant à chaque fois une unique page.

Une autre méthode consiste à imprimer chacune des pages normalement (sur une feuille A4) puis les photocopier sur le recto et le verso d'une feuille A3. Attention à bien organiser les feuilles pour ce faire : l'intérieur du feuillet devra comporter les pages 2 et 3 dans l'ordre normal (une fois retournées sur la vitre de la photocopieuse, l'ordre change bien sûr)

page 2	page 3	page 3	page 2
-----------	-----------	-----------	-----------

mais pour l'extérieur du feuillet (la

couverture et le dos), l'ordre doit être inversé.

page 4	page 1	page 1	page 4
-----------	-----------	-----------	-----------

L'avantage principal d'un feuillet est qu'on peut ensuite glisser d'autres pages, des notes, des plans et toutes sortes d'aides de jeu à l'intérieur et ainsi construire une « pochette » reprenant toutes les informations sur le personnage et la campagne.

### Les trois dernières pages

Les trois dernières pages de la feuille de personnage sont prévues pour être imprimées normalement sur des pages A4.

La première reprend diverses informations relatives à la magie et aux sorts ainsi qu'à un éventuel familier, destrier ou compagnon animal. La seconde page, qui peut être imprimée ou photocopiée plusieurs fois, permet de consigner la description des sorts connus ou souvent utilisés. La troisième, elle, reprend plusieurs cadres pour des animaux domestiques ou des compagnons animaux.

Pour pouvoir transporter ces pages facilement, glissez-les simplement dans le feuillet réalisé à partir des quatre premières pages !

### Quelques principes de base

Lors de la conception de cette feuille de personnage, on a suivi quelques principes directeurs (avec lesquels vous pouvez être d'accord ou pas ou que vous pouvez choisir de suivre ou d'ignorer). En voici quelques uns.

- On n'a repris sur la feuille que les informations assez statiques. Cela veut dire par exemple qu'on n'a généralement pas prévu de place pour les éléments qui peuvent changer souvent. C'est par exemple le cas de l'évolution des points de vie, ou encore du nombre d'utilisations d'une capacité ou d'une autre, ou les sorts préparés. La raison est la suivante : si ces choses sont notées sur la feuille de personnage, il arrive bien souvent qu'à force d'écrire et de gommer de manière répétitive, on abîme ou on troue la feuille. Il vaut peut-être mieux noter tout cela sur un bout de papier annexe.
- On a choisi de rendre la feuille aussi complète que possible. Ca veut dire qu'il y aura certainement plusieurs cases qui se révéleront inutiles pour votre personnage, tout spécialement s'il s'agit d'un personnage de niveau 1. Ceci étant dit, il suffit d'une fois pour être bien content de voir que la case est là ...
- Certaines informations sont répétées ; c'est également fait de manière volontaire. Dans le cas des dons par exemple, il est utile de savoir quels dons le personnage possède, mais

### LES INFORMATIONS TRÈS CHANGEANTES

Comme indiqué dans la section sur les « principes de base », on n'a pas prévu (beaucoup) de place pour noter l'évolution des points de vie, les sorts mémorisés, le nombre d'utilisations restantes des capacités, etc.

C'est bien sûr possible de noter toutes ces informations sur un bout de papier annexe, mais il existe d'autres méthodes que vous pouvez peut-être préférer.

- Au lieu d'un bout de papier, il peut être plus pratique d'utiliser un petit tableau blanc à marqueurs effaçables à sec. On peut trouver ces petits tableaux d'approximativement 25 cm sur 15 cm dans le commerce des jeux pour enfants.
- Alternativement, si on préfère ne pas multiplier les documents à consulter, on peut choisir d'investir dans un bloc de notes autocollantes (type Post-It). Il en existe de toutes les couleurs et de toutes les tailles, que vous pouvez coller sur le bord de la feuille de personnage puis simplement détacher et jeter quand le papier est trop abîmé.

il est également pratique de connaître les effets exacts de chacun des dons. C'est pour cela que le format de la feuille vous invite à noter un don comme Attaque en puissance non seulement dans le cadre des Dons (pouvoir pouvoir consulter la liste des dons du personnage d'un coup d'oeil) mais aussi dans le cadre relatif au combat (parce que c'est quand on regarde les informations de ce cadre qu'on a besoin de savoir ou de se rappeler que le personnage peut utiliser Attaque en puissance). Bien sûr, rien ne vous oblige à compléter les cases que vous estimez redondantes si vous préférez les laisser vides !

- Il y a principalement trois types de cases à remplir : les cases principales, les cases normales et les cases libres. Les **cases principales** se distinguent par leur fond grisé. On y trouve les informations les plus importantes, qui sont souvent calculées en additionnant plusieurs valeurs et modificateurs. Les **cases normales** ont la même forme que les cases principales mais leur fond est blanc. On les a utilisées pour les valeurs moins importantes ou les valeurs qui servent à calculer le contenu d'une case principale. Finalement, les **cases libres** contiennent une grille grisée. Il s'agit souvent de « cases à notes » où le joueur peut ajouter des commentaires, des pense-bêtes ou d'autres informations selon ses préférences. La grille permet de diviser facilement la case en plusieurs parties ou de structurer l'information à son gré.

**Bon jeu !**

# LA PREMIÈRE PAGE



Nom du personnage <b>Ursion</b>	Classes & niveaux <b>Prêtre 1</b>		Joueur & date de création <b>Dalvyn</b>		
Race/ethnie & catégorie de taille <b>Humain (chélaxien), M</b>	Sexe <b>M</b>	Religion/symbole <b>Sarenrae</b>			
Nation/origine <b>Magnimar</b>	Age <b>27</b>	Poids & taille <b>90 kg, 1m80</b>	Yeux <b>verts</b>	Cheveux <b>brun foncé</b>	Peau <b>brune</b>
				Dextrie <b>Droitier</b>	

Dans cette section et les suivantes, on examine chacun des cadres qui composent la feuille de personnage et on indique ce à quoi ils correspondent ou le type d'informations qu'il peut être pratique d'y consigner.

## L'EN-TÊTE

L'en-tête ne devrait pas nécessiter de grandes explications : on y trouve des informations diverses sur le personnage, son niveau, son apparence, sa religion et le nom du joueur (voir l'exemple ci-dessus). Si vous désirez déterminer certaines de ces caractéristiques au hasard, voici les tableaux pertinents.

### DÉTERMINATION ALÉATOIRE DE L'ÂGE DE DÉPART

Race	Âge adulte	Barbare	Barde	Druide
		Ensorcel. Roublard	Guerrier Paladin Rôdeur	Magicien Moine Prêtre
Demi-elfe	20	+1d6	+2d6	+3d6
Demi-orque	14	+1d4	+1d6	+2d6
Elfe	110	+4d6	+6d6	+10d6
Halfling	20	+2d4	+3d6	+4d6
Humain	15	+1d4	+1d6	+2d6
Gnome	40	+4d6	+6d6	+9d6
Nain	40	+3d6	+5d6	+7d6

### DÉTERMINATION ALÉATOIRE DE LA TAILLE ET DU POIDS

Race	Taille (cm)	Poids (kg)	Mod taille	Multiple (poids)
Demi-elfe M	155	55	2d8	x 2,5
Demi-elfe F	150	45	2d8	x 2,5
Demi-orque M	145	75	2d12	x 3,5
Demi-orque F	132,5	55	2d12	x 3,5
Elfe M	160	50	2d8	x 1,5
Elfe F	160	45	2d6	x 1,5
Halfling M	80	15	2d4	x 0,5
Halfling F	75	12,5	2d4	x 0,5
Humain M	145	60	2d10	x 2,5
Humaine F	135	42,5	2d10	x 2,5
Gnome M	90	17,5	2d4	x 0,5
Gnome F	85	15	2d4	x 0,5
Nain M	112,5	75	2d4	x 3,5
Naine F	107,5	60	2d4	x 3,5

## CARACTÉRISTIQUES

C'est dans ce cadre qu'on indique les caractéristiques fondamentales du personnage. Comme il y a plusieurs colonnes, quelques explications supplémentaires sont peut-être nécessaires.

Commençons par la troisième colonne, nommée « Base ». Il s'agit des valeurs de base des caractéristiques incorporant déjà les modificateurs raciaux. Ces derniers restent valables tout au long de la vie du personnage, donc ils ne reçoivent pas de colonne propre.

CARACTÉRISTIQUES					
	Val	Mod	Base	Intrins	Altér
FOR	14	+2	14		
DEX	12	+1	12		
CON	12	+1	12		
INT	12	+1	12		
SAG	17	+3	17		
CHA	12	+1	12		

Si le personnage est un nouveau personnage, il y a de grandes chances que vous puissiez directement recopier les valeurs de la colonne « Base » dans la première colonne nommée « Val ». Celle-ci reçoit les valeurs effectives des caractéristiques, celles qui servent à construire toutes les autres valeurs du personnage.

Conformément au principe « pas d'éléments changeant rapidement », il n'y a pas de colonne pour les bonus ou les malus temporaires, comme ceux qui pourraient provenir d'un sort de *force du taureau* ou d'un empoisonnement par exemple. La raison est la même que celle exposée plus haut : ces valeurs ne persistent pas très longtemps (généralement) ; il est donc inutile de les noter pour devoir les gommer quelques minutes plus tard et percer la feuille. Ceci dit, si vous êtes par exemple un guerrier et que votre ami magicien augmente régulièrement votre Force, vous pouvez noter le bonus supplémentaire directement là où la Force est employée (dans une case libre par exemple).

La seconde colonne permet d'indiquer les modificateurs associés aux valeurs des caractéristiques. C'est surtout ces modificateurs, plus encore que les valeurs, qui sont utilisés

dans les autres cadres. La formule pour les modificateurs est la suivante :

$$\text{Modificateur} = (\text{Valeur} - 10)/2, \text{ arrondi inférieur}$$

Les deux dernières colonnes accueillent les bonus intrinsèques/innés et les bonus d'altération aux caractéristiques.

Les bonus intrinsèques proviennent par exemple des sorts de *souhait* utilisés à haut niveau. C'est important de garder trace de ces bonus car des sorts de *souhait* supplémentaires ne permettent pas d'accroître les bonus intrinsèques mais les remplacent (à moins que les sorts ne soient lancés les uns après les autres en succession rapide).

Les bonus d'altération proviennent principalement d'objets magiques, comme les ceintures (pour les caractéristiques physiques : Force, Dextérité et Constitution) ou les serretêtes (pour les caractéristiques mentales : Intelligence, Sagesse et Charisme). Là encore, les bonus d'altération ne se cumulent pas et il peut être pratique de savoir exactement d'où proviennent ces bonus permanents aux caractéristiques.

## RÉSISTANCES

Le cadre des résistances se décompose en deux parties principales : les jets de sauvegarde et les résistances à proprement parler.

RÉSISTANCES						
	Total	Base	Carac	Magie	Divers	
Réflexes	+1	0	Dex +1			
Vigueur	+3	2	Con +1			
Volonté	+5	2	Sag +3			
+2 vs peur, +2 vs illusions, +3 vs feu						
	Acide	Feu	Foudre	Froid	Son	RM
Résist						

- Pour chaque jet de sauvegarde, on trouve plusieurs colonnes :
- une colonne « Total » qui reprend la somme des trois colonnes suivantes,
  - une colonne « Base » destinée à recevoir le total des bonus de base pour chacune des classes du personnage,
  - une colonne « Caractéristique » recueillant le modificateur de la caractéristique associée,
  - une colonne « Magie » où indiquer les bonus provenant des objets magiques ou des sorts permanents, et
  - une colonne « Divers » qui peut recueillir par exemple les bonus dépendant de la race ou de la classe du personnage.

Sous la partie consacrée aux jets de sauvegarde, on trouve une case libre où il est possible d'indiquer les bonus conditionnels ou situationnels (provenant des races ou des classes par exemple).

La seconde partie reprend des informations relatives aux résistances. Les cinq premières cases correspondent aux cinq types d'énergie : Acide, Feu, Foudre, Froid et Son. Le nombre à indiquer dans ces cases est la quantité qu'on soustrait des

dégâts de chaque attaque du type correspondant. La dernière case permet d'indiquer la Résistance à la Magie, le DD que chaque ennemi doit battre avec un test de niveau de lanceur de sorts pour pouvoir affecter le personnage.

## POINTS DE VIE

Le cadre des points de vie ne devrait pas poser de problèmes non plus. La case la plus importante (grisée) devrait contenir le nombre total de points de vie du personnage.

Si le personnage régénère (grâce à un objet magique ou naturellement) ou qu'il bénéficie d'une guérison accélérée ou d'une résistance aux dégâts (c'est par exemple le cas de certains barbares), il peut l'indiquer dans les cases adéquates.

POINTS DE VIE	
Max	Régénération
13	
Guérison acc.	RD
Dégâts non-létaux	

En bas du cadre se trouvent deux cases libres permettant de noter respectivement les points de vie actuels et les points de dégâts non-létaux du personnage. Ceci dit, il est sans doute préférable de noter ces valeurs sur un autre bout de papier pour éviter de percer la feuille de personnage à force de gommer.

Une précision sur les dégâts non-létaux ... l'idée est de noter l'évolution des points de vie dans un premier cadre, en commençant avec le nombre maximal de points de vie et en soustrayant les dégâts lors de chaque blessure. Dans un second cadre, on notera les dégâts non-létaux, en commençant par 0 et en ajoutant les dégâts non-létaux que le personnage reçoit.

Lorsque les deux valeurs (les points de vie actuel et le total des points de dégâts) sont égales, le personnage devient chancelant et ne peut plus entreprendre qu'une action simple par round. Si le total des dégâts non-létaux dépasse le nombre de points de vie actuel, le personnage tombe inconscient.

Si le total des dégâts non-létaux accumulés par le personnage atteint son nombre maximal de points de vie, les dégâts non-létaux qu'il subit se transforment en dégâts létaux, ce qui peut le tuer. Ce n'est cependant pas le cas des personnages qui régénèrent, pour qui les points de dégâts non-létaux continuent de s'accumuler, prolongeant sa période d'inconscience.

On guérit d'un point de dégât non-létal par heure. De plus, tout sort ou effet qui guérit un certain nombre de points de vie (augmentant donc le nombre de points de vie actuel, sans dépasser le maximum de points de vie) supprime aussi un nombre égal de dégâts non-létaux (ce qui diminue la seconde valeur).

## VALEURS DE COMBAT

Ce cadre reprend une grande partie des valeurs relatives au combat « physique ». Il est divisé en deux parties : la partie Attaque et la partie Défense.

## VALEURS DE COMBAT POUR L'ATTAQUE

La partie Attaque comporte trois lignes, chacune avec plusieurs colonnes : « Càc » pour le combat au corps à corps, « Dist » pour le combat à distance et « BMC » pour le bonus aux manoeuvres de combat. Les grandes cases grisées de la première colonne sont là pour accueillir les bonus d'attaque pour ces trois options. Les cases sont assez longues parce que, à plus haut niveau (à partir du niveau 6 pour certains), les personnages peuvent avoir la possibilité d'effectuer plusieurs attaques par round, auquel cas les bonus d'attaque à indiquer pourraient être de la forme +13/+8/+3 par exemple.

Les quatre colonnes qui suivent accueillent les valeurs à additionner pour obtenir les bonus à l'attaque :

- « BBA » est le Bonus de Base à l'Attaque ; c'est la même valeur pour les trois lignes.
- « Carac » est le modificateur de caractéristique qui influence le bonus d'attaque. Dans le cas des attaques au corps à corps, il s'agit de la Force et dans le cas des attaques à distance, de la Dextérité. Pour le BMC, on utilise généralement la Force, mais les créatures de taille TP ou les personnages possédant certains dons peuvent utiliser la Dextérité au lieu de la Force.
- « Taille » représente le modificateur de taille. C'est une valeur positive pour les créatures de taille inférieure à M et une valeur négative pour les créatures de taille supérieure à M.
- Finalement, « Spc » est la colonne fourre-tout, où on peut indiquer les bonus provenant de diverses sources.

À droite de ces trois lignes, on trouve une case libre où le joueur peut noter divers bonus conditionnels provenant de capacités spéciales ou autres.

## VALEURS DE COMBAT POUR LA DÉFENSE

La partie consacrée aux valeurs de défense est divisée en quatre parties. La première traite de la CA (classe d'armure) ; il s'agit du premier bloc de cases intitulé « CA ». La seconde partie concerne la DMC, la défense contre les manoeuvres de combat qui sert de pendant au BMC ; il s'agit d'une ligne de cases. La troisième partie regroupe diverses valeurs utilisables dans des situations particulières ; c'est la ligne de cases en bas du cadre. Finalement, la quatrième partie est une case libre fourre-tout où le joueur peut consigner diverses notes (par exemple l'équipement qui donne les divers bonus de protection ou les options associées à divers dons comme Expertise au combat, qui permet d'obtenir un bonus supplémentaire à la CA en échange d'une pénalité aux jets d'attaque.

### Classe d'armure

La partie « CA » est sans doute la plus complexe et la plus effrayante, mais si on y regarde de plus près, ce n'est pas si compliqué que cela et, d'ailleurs, de nombreuses cases resteront sans doute vierges. Les quatre cases de la colonne de gauche (les cases les plus larges) sont destinées à accueillir

VALEURS DE COMBAT										
	Bonus d'attaque	BBA	Carac	Taille	Spc					
Càc	+2	+0	For +2			+1 avec les cimenterres +2 contre les Extérieurs (Mal)				
Dist	+1	+0	Dex +1							
BMC	+2	+0	For? +2							
CA	15	Armure <sup>a</sup> +2	Taille	Parade <sup>b</sup>	Dex +1	armure de cuir				
Contact (sans a)	sans a 11	Bouclier	Chance	Intuit	Circons	Esquive	grand bouclier de bois décoré du symbole de Sarenrae			
Surpris (sans b)	sans b 14	Natur	Moral	Saint	Malfais	Sag				
Contact intangible	11									
DMD	+3	BBA +0	For +2	Dex +1	-Taille	Divers +0	Spc			
Combat défensif	+2	Défense totale +4	Pénalité cmpt -2	Échec sorts						

les valeurs utilisées en jeu et calculées à partir des bonus indiqués dans les 14 cases à droite.

Ces 14 cases correspondent à 14 types de bonus différents qui peuvent s'appliquer à la classe d'armure. Il est important de distinguer ces types à cause de la règle générale disant que « deux bonus de type identique ne se cumulent pas. » Ca veut dire par exemple que si un personnage reçoit un bonus de bouclier de +2 à l'armure, un sort qui accorde un bonus de bouclier (de même type donc) de +1 ne va pas améliorer sa classe d'armure : seul le bonus le plus élevé (+2) comptera. Le champ de cases peut paraître effrayant à première vue, mais il permet de voir rapidement si on peut bénéficier des effets d'un sort ou pas.

Ces nombreuses cases à bonus sont elles-mêmes divisées en trois groupes : le groupe grisé a (à gauche), le groupe grisé b (à droite) et les autres cases. On peut également noter que certaines cases à bonus contiennent un petit point. Ce classement et cette marque sont utiles pour le calcul des diverses valeurs principales.

Les cases à bonus du groupe grisé a sont les suivantes :

- « Armure » : bonus provenant d'une armure ;
- « Bouclier » : bonus provenant généralement d'un bouclier (ou de certains objets magiques) ; et
- « Natur » : bonus d'armure naturelle représentant par exemple une peau épaisse ou des écailles.

Les cases à bonus du groupe grisé b sont les suivantes :

- « Dex » : bonus/malus égal au modificateur de Dextérité ; attention toutefois, certaines armures plus lourdes ne permettent pas de bénéficier de tout le bonus de Dextérité ;
- « Sag » : les moines peuvent ajouter leur modificateur de Sagesse comme bonus à la classe d'armure ;
- « Esquive » : certaines capacités et certains dons donnent des bonus d'esquive (au contraire des bonus des autres types, ceux d'Esquive sont cumulatifs).

Les autres cases à bonus sont les suivantes :

- « Taille » : il s'agit du même bonus de taille que celui utilisé plus haut dans la partie Attaque ;
- « Parade » : certains objets magiques offrent un bonus de parade à la CA ;
- « Chance » : certains objets magiques et certaines capacités

donnent un bonus de chance à la CA ;

- « Intuit » : certains objets magiques et certaines capacités de classe donnent un bonus d'intuition à la CA ;
- « Circons » : certains objets magiques donnent un bonus de circonstance à la CA ;
- « Moral » : certains objets magiques et certaines capacités et auras donnent un bonus de moral à la CA ;
- « Saint » et « Malfais » : selon l'alignement, certains objets magiques et certaines capacités donnent des bonus de sainteté ou de malfaisance à la CA.

Pour calculer les valeurs des quatre cases à gauche, il suffit de suivre les instructions indiquées :

- « CA » : la valeur de la classe d'armure est le total de toutes les cases de bonus ajouté à 10 ;
- « Contact » : pour obtenir la valeur de la classe d'armure de contact, on procède comme ci-dessus mais en ignorant les cases à bonus du groupe grisé a ;
- « Surpris » : pour obtenir la valeur de la classe d'armure lorsque le personnage est surpris ou pris au dépourvu, on procède comme ci-dessus mais en ignorant les cases à bonus du groupe grisé b ;
- « Contact intangible » : finalement, pour les rares cas où la classe d'armure de contact intangible est nécessaire, on peut calculer sa valeur en ajoutant à la classe d'armure de contact les bonus qui se rapportent à des effets de force (certaines armures et boucliers magiques).

## Le DMC

La valeur du DMC se calcule en faisant le total des cases qui sont situées à droite de la case grisée. Il s'agit des cases suivantes :

- « BBA » : une fois de plus, il s'agit du Bonus de Base à l'Attaque, qui dépend des classes du personnage ;
- « For » et « Dex » : il s'agit des modificateurs de Force et de Dextérité du personnage (les deux sont pris en compte, quelle que soit la taille du personnage, qu'il possède ou non des dons lui permettant d'utiliser la Dextérité au lieu de la Force pour calculer son BMC) ;
- « -Taille » : il s'agit de l'opposé du modificateur de taille du personnage ; c'est donc une valeur négative pour les créatures de taille inférieure à M et d'une valeur positive pour les créatures de taille supérieure à M ;
- « Divers » : il s'agit de plusieurs bonus d'armure, en fait, il convient d'indiquer ici la somme des bonus d'armure dont la case est marquée d'un point ;
- Finalement, « Spc » est la case fourre-tout où le personnage peut indiquer les bonus provenant de dons ou de capacités spéciales.

## Autres valeurs de défense

On trouve quatre cases dans ce groupe, qui sont relatives de à la protection du personnage.

- « Combat défensif ». Tous les personnages peuvent choisir de combattre sur la défensive et d'accepter une pénalité aux jets d'attaque pour bénéficier d'un bonus à la classe d'armure. En règle générale, le malus est de -4 et le bonus à la classe d'armure, de +2, mais ce bonus peut être plus élevé si le personnage possède de nombreux rangs dans la compétence d'Acrobaties.
- « Défense totale ». Dans le même ordre d'idées, si le personnage décide de ne rien faire sauf se défendre, il gagne généralement un bonus de +4 à la classe d'armure. Ici aussi, ce bonus peut être plus élevé si le personnage

possède de nombreux rangs en Acrobaties.

- « Pénalité cmpt ». Il s'agit du malus que l'armure et le bouclier du personnage infligent aux tests de compétence demandant une certaine agilité.
- « Échec sorts ». C'est le pourcentage de chance d'échec que l'armure et le bouclier du personnage imposent à ses sorts profanes.

## La case libre

Si le personnage possède des dons qui modifient son BMC ou son DMC pour certains types de manoeuvre, il peut le noter dans cette case libre. Il peut également choisir d'y noter la liste des équipements défensifs qu'il possède, ou encore les modificateurs qu'il peut choisir d'appliquer s'il a le don Expertise de combat.

## EXPLORATION

Ce cadre reprend diverses informations relatives aux capacités de perception du personnage, à sa mobilité et à sa faculté à réagir au quart de tour en cas d'attaque-surprise.

La première ligne traite de l'Initiative, qui permet de déterminer l'ordre des actions en cas de combat. Le modificateur d'Initiative est la somme du modificateur de Dextérité et d'un éventuel bonus provenant d'une capacité de classe ou d'un don.

Certains personnage, comme les rôdeurs, sont plus aptes à réagir rapidement dans certains types de terrains (leurs terrains de prédilection). Ils peuvent noter les modificateurs adéquats dans la case libre juste en-dessous de l'Initiative. Les autres personnages peuvent bien sûr y noter d'autres informations.

Viennent ensuite les divers modes de déplacement du personnage. Les cases sont là pour recevoir les vitesses pour chacun des modes de déplacements (à noter en cases, en mètres, en pieds, ou dans votre unité préférée). Dans le cas des personnages capables de voler, on indique également la manoeuvrabilité en vol.

Finalement, on trouve deux cases relatives à des capacités visuelles spécifiques : la vision nocturne et la vision dans le noir. Dans la première case, on peut simplement indiquer si oui ou non le personnage possède la capacité de vision nocturne ; dans le second cas, on peut noter la distance à laquelle la vision dans le noir du personnage s'étend. Si le personnage bénéficie d'autres pouvoirs de perception, comme l'odorat ou les sens aveugles, il peut l'indiquer dans la case libre un peu plus haut.

EXPLORATION			
Init	+1	Dex	+1
		Spc	+1
Terrains de prédilection & notes			
+2 dans les forêts			
Modes de déplacement			
Au sol	4 cases		
Au sol (base)	6ca	Nage	
Escalade		Creuser	
Vol & manœu.			
Vision			
Vision nocturne	oui	Vision ds noir	



Arme	Type	Portée	Toucher	Dégâts	Options d'attaque
cimeterre +1 de feu	T		+12/+7	1d6+3/18-20 plus 1d6 feu	Dons échange - 2 + 4
cimeterre +1 de feu	T		+10/+5	1d6+2/18-20 plus 1d6 feu	Attaque en puissance
dague	T		+8	1d4+1/19-20	Arme de préd : cimeterre
Arme	Type	Portée	Toucher	Dégâts	
Arme	Type	Portée	Toucher	Dégâts	
Arme	Type	Portée	Toucher	Dégâts	

## UTILISATION DES ARMES

Finalement, le dernier cadre de la première page concerne les armes. On y trouve plusieurs lignes pensées pour correspondre chacune à une *option* d'attaque plutôt qu'à une arme. Par exemple, un guerrier peut choisir d'attaquer de diverses manières avec une épée bâtarde : à deux mains, à une main, avec ou sans le don Attaque en puissance. Chacune de ces options peut être notées dans une des lignes, même si elles se rapportent toutes à la même arme.

À gauche des lignes d'armes, on peut voir des traits en pointillés. Ils sont là pour permettre au joueur de grouper deux (ou plusieurs) lignes d'armes pour les options de combat à plusieurs armes.

Chacune des lignes d'armes reprend les mêmes types de cases :

- La première case sert à recueillir le nom de l'arme et/ou le nom de l'option d'attaque.
- Vient ensuite une case marquée « Type » qui permet d'indiquer le type des dégâts de base. On pourra utiliser les abréviations C pour contondant, T pour tranchant et P pour perforant.
- La case suivante ne concerne que les armes à distance et permet d'indiquer le facteur de portée. Pour ces armes,

on peut également utiliser les petits carrés grisés de la première case (dans les trois dernières lignes) pour compter les projectiles. Ici encore, il vaut sans doute mieux de faire ces comptes sur une feuille annexe ou sur un Post-It judicieusement placé.

- La case suivante permet d'indiquer le ou les bonus d'attaque. On pourra les calculer à partir des bonus d'attaque du cadre Valeurs de combat en ajoutant les bonus de l'arme et les éventuels bonus et malus situationnels (Arme de prédilection, combat à deux armes, ...).
- Finalement, la dernière case, plus épaisse, permet de recueillir les dégâts de l'arme (y compris les éventuels dégâts additionnels) et les informations relatifs aux coups critiques.

À droite des lignes d'armes se trouve une grande case libre dans laquelle le personnage peut noter les diverses options d'attaque dont il dispose et les modificateurs associés. Plusieurs dons fonctionnent sur le principe d'un échange entre deux jets, l'un subissant une pénalité et l'autre, un bonus (c'est le cas du don Attaque en puissance par exemple). Le joueur pourra éventuellement noter ces modificateurs dans les deux cases au-dessus de la case libre. Outre ces informations, on pourra citer les dégâts des attaques sournoises, les bonus d'entraînement aux armes ou autres bonus relatifs aux attaques par arme.

# LA DEUXIÈME PAGE : COMPÉTENCES

COMPÉTENCES						COMPÉTENCES					
	Total	Carac	Classe	Rangs	Modificateurs		Total	Carac	Classe	Rangs	Modificateurs
Acrobaties*	-1	Dex +1	<input type="checkbox"/>		-2	Équitation*	+0	Dex +1	<input type="checkbox"/>	+1	-2
Art de la magie	+5	Int +1	<input checked="" type="checkbox"/>	+3	+1	Escalade*	+0	For +2	<input type="checkbox"/>		-2
Artisanat <i>alchimie</i>	+8	Int +1	<input checked="" type="checkbox"/>	+3	+1	+3	Escamotage		Dex	<input type="checkbox"/>	
	+1	Int +1	<input type="checkbox"/>			Estimation*	+1	Int +1	<input type="checkbox"/>		
Bluff*	+1	Cha +1	<input type="checkbox"/>			Évasion*	-1	Dex +1	<input type="checkbox"/>		-2

La seconde page est la page des compétences et des capacités du personnage (à l'exclusion de ses pouvoirs de classe).

## COMPÉTENCES

Une grande partie de la page est consacrée aux compétences du personnage.


Chacune des compétences est citée. Dans le cas des compétences génériques, les noms sont indiqués verticalement et les spécialités, horizontalement (ou parfois, il s'agit d'une case vide que le personnage peut compléter selon ses choix).

Les compétences marquées d'un point sont celles qu'il est possible d'utiliser même sans formation. En règle général, il suffit de calculer les totaux des compétences dans lesquelles le personnage a reçu une formation (c'est-à-dire les compétences où il a investi au moins un rang) ainsi que ceux des compétences utilisables sans formation (et qui peuvent n'avoir reçu aucun rang).

Comme d'habitude, les cases grisées de la première colonne sont destinées à recevoir les totaux des cases qui suivent.

- « Carac » représente le modificateur de la caractéristique associée à la compétence.
- Les cases de la colonne « Classe » servent un double emploi. Le petit carré à l'intérieur de la case permet d'indiquer s'il s'agit d'une compétence de classe ou pas. La règle indique qu'une compétence de classe reçoit un bonus de +3 si le personnage y a investi au moins un rang. Pour toutes les compétences de classe (c'est-à-dire celles dont le petit carré est marqué) où le personnage a investi au moins un rang, notez « +3 » dans la case.
- Viennent ensuite les cases « Rangs » où vous pouvez indiquer le nombre de rangs que le personnage a investi dans la compétence. Pour rappel, ce nombre doit être inférieur ou égal au niveau total du personnage.

### BONUS CONDITIONNELS (COMPÉTENCES)

\* compétence utilisable sans formation —  pénalité d'armure à compter

+2 à Art de la magie pour identifier les objets

- Enfin, on trouve une case « Modificateurs » qui peut recevoir divers bonus ou malus comme le bonus d'un don de Talent ou un bonus racial ou encore le malus d'amure (pour les dons marqués du symbole d'un bouclier).

Sous le grand cadre des compétences, on trouve une case libre intitulée « Bonus conditionnels (compétences) », où le joueur peut inscrire diverses notes et bonus qui ne s'appliquent que dans certaines circonstances.

## CAPACITÉS RACIALES & TRAITS

Les deux cadres suivants ne demandent sans doute pas beaucoup d'explication.

### CAPACITÉS RACIALES & TRAITS

Trait "chirurgien" : +2 à Premiers secours  
Sang orque : sursaut de Force (+2), 2 rounds/jour

## DONS

Cette case libre sert à consigner les dons du personnage. Le quadrillage permet de diviser l'espace selon les désirs du joueur.

### DONS

Talent (Artisanat [alchimie])  
Arme de prédilection (cimeterre)

BONUS (guerrier)  
Attaque en puissance  
Spécialisation martiale (cimeterre)

## COMPÉTENCES MARTIALES

COMPÉTENCES MARTIALES		
<b>Armures</b>	<b>Armes</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> légères	<input checked="" type="checkbox"/> simples	<i>cimeterre ✓</i>
<input checked="" type="checkbox"/> interméd.	<input type="checkbox"/> de guerre	
<input type="checkbox"/> lourdes		
<input checked="" type="checkbox"/> Boucliers		
<input type="checkbox"/> Pavois		

Le cadre des compétences martiales permet de consigner toutes les capacités de maniement d'armes et de port d'armures du personnage. Certaines catégories prédéfinies sont déjà indiquées sur la gauche, de sorte qu'il suffit de cocher les cases en vis-à-vis. Pour les classes qui ont accès à des listes d'armes spécifiques, des cases libres sont également présentes.

Les guerriers, qui ont accès à toutes les catégories d'armes et d'armures prédéfinies peuvent utiliser la petite case de la colonne Armes pour noter les éventuelles armes exotiques

dont ils connaissent le maniement et la plus grande case pour indiquer les familles d'arme et les bonus relatifs à leur capacité d'entraînement aux armes.

## LANGUES CONNUES

LANGUES CONNUES			
<b>Races</b>	<b>Monstres</b>	<b>Extérieurs</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Commun	<input type="checkbox"/> Draconique	<input type="checkbox"/> Abyssal	<i>shoanti ✓</i>
<input type="checkbox"/> Elfique	<input type="checkbox"/> Géant	<input type="checkbox"/> Aérien	<i>varisien</i>
<input type="checkbox"/> Gnome	<input type="checkbox"/> Gnoll	<input type="checkbox"/> Aquatique	<i>chélaxien</i>
<input checked="" type="checkbox"/> Halfling	<input type="checkbox"/> Gobelin	<input checked="" type="checkbox"/> Céleste	
<input type="checkbox"/> Nain	<input type="checkbox"/> Orque	<input type="checkbox"/> Igneux	
<b>Classes</b>	<input type="checkbox"/> Profondeurs	<input type="checkbox"/> Infernal	
<input type="checkbox"/> Druidique	<input type="checkbox"/> Sylvestre	<input type="checkbox"/> Terreux	

Ce cadre non plus ne demande sans doute pas beaucoup d'explications. Les langues communes sont indiquées dans des listes sur la gauche (il suffit alors de cocher les carrés placés en vis-à-vis) et une case libre à droite permet d'ajouter d'autres langues propres à un monde de campagne par exemple.

# LA TROISIÈME PAGE : ÉQUIPEMENT



BRAS & MAINS	
POIGNETS : bracelet	
Bracelets d'armure +2 (effet de force)	Pds ½ kg
MAINS : gantelets, gants	
ANNEAUX	
Anneau de feuille morte	
Anneau en or (cadeau du père Poilbrillant)	

ARMURE & BOUCLIER			
Pds			
Max Dex	Pénal. cmpt	Échec sorts	CA
Grand bouclier en bois (symbole de Sarenrae)		Pds	
Max Dex	Pénal. cmpt	Échec sorts	CA
/	-2	15%	+2

portée et comporte quatre cases d'informations pour l'armure et quatre cases similaires pour le bouclier. Celles-ci sont destinées à recevoir les caractéristiques de ces protections :

- « Max Dex » : le bonus maximal de Dextérité que l'armure ou le bouclier permet (ajusté selon certaines capacités de classe comme l'entraînement en armure du guerrier) ;
- « Pénal cmpt » : la pénalité que l'armure inflige aux tests des compétences basées sur la Dextérité ou la Force ;
- « Échec sorts » : le pourcentage d'échec des sorts profanes ; et enfin
- « CA » : le bonus de bouclier ou d'armure à la CA.

Chacune des lignes d'équipement (sauf les anneaux) comportent également une case permettant d'indiquer le poids de l'objet porté.

## POSSESSIONS

Outre plusieurs cases libres que le joueur peut organiser comme il le désire pour indiquer les objets que le personnage transporte ou encore ceux qui se trouvent dans sa demeure ou sur sa monture, on trouve un cadre « Richesses » où il peut consigner

les pièces de monnaie et les autres objets précieux servant d'équivalents monétaires.

La troisième page est dédiée à l'équipement et aux possessions du personnage.

Une première partie est composée de cinq cadres correspondant aux groupes d'objets que le personnage peut porter sur lui (et aux emplacements de corps que ceux-ci occupent). Viennent ensuite plusieurs cadres dans lesquels le joueur note ses possessions et ses richesses. Puis finalement, le cadre Charge reprend le poids total transporté par le personnage et ses effets sur ses capacités.

## ÉQUIPEMENT

Selon les règles, le personnage peut utiliser un certain nombre d'objets magiques, à savoir au plus un pour chacun des emplacements de corps. Ces derniers sont repris dans les cinq premiers cadres de la troisième page et regroupés par partie du corps. Bien sûr, il est également possible de porter des objets non-magiques dans ces emplacements !

Le dernier cadre est un peu particulier : il concerne l'armure

## CHARGE

Finally, les différents poids notés sur l'ensemble de page peuvent être totalisés dans la case « Charge » et plus particulièrement dans les trois premières cases de la colonne de droite. La quatrième case, grisée, accueille le total des trois premières.

La colonne de gauche, quant à elle, permet de noter les limites de poids correspondant aux charges moyenne, lourde et maximale. On peut également y indiquer le poids maximal que le personnage peut soulever (le double de la charge maximale) et celui qu'il peut pousser ou tirer (le quadruple de la charge maximale).

On peut ainsi comparer le poids total porté aux limites des catégories de charges et déterminer celle que le personnage subit.

richesses			
Platine	1 084	Argent	16
Or	12	Cuivre	51
Autres objets précieux			
3 perles à 100 po émeraude à 500 po			

charge	
Charge	Encombrement
moy	Equip
22 kg	16 kg
lourde	Possess.
43,5 kg	8 kg
max	Richesses
65 kg	11,5 kg
Soulever <sup>x2</sup>	Total
130 kg	35,5 kg
Pousser ou tirer <sup>x5</sup>	Charge
260 kg	Moyenne
Moyenne : Max Dex +3, Pén. cpt -3, Course x4	
Lourde : Max Dex +1, Pén. cpt -6, Course x3	

# LA QUATRIÈME PAGE : DESCRIPTION

## DESCRIPTION DU PERSONNAGE

<p>Personnalité, peurs, haines, expressions typiques</p> <p>dévoué, confiant mais ne se laisse pas tromper plus d'une fois</p> <p>Alignement <b>NB</b></p> <p>Haine : racisme, préjugés "Par la Flamme et la Vérité" (Sarenrae)</p>	<p>Contacts, amis &amp; ennemis principaux</p> <p>- sergent Polbo Brisécu (Sandpoint), assassiné - Ilsoari Gandéthos (vieux sage)</p>	<p>Classe(s) de prédilection</p> <p>Prêtre</p> <p>XP actuels</p> <p>14 814</p> <p>Niveau suivant</p> <p>15 000</p> <p>Portrait</p>
<p>Background, éléments passés importants</p> <p>- père Shoanti, mère chélastienne, né à Korvosa (humiliés car de races différentes) - a servi dans un temple-hospitalier de Sarenrae à Magnimar</p>		
<p>Buts, objectifs à long terme</p> <p>- élucider et venger le meurtre de Polbo</p>		

La quatrième page est assez peu structurée ; elle comporte deux cadres principaux : un cadre dédié à la description du personnage un cadre destiné à recevoir ses capacités de classe.

## DESCRIPTION

Contrairement à ce qu'on trouve en haut de la première page, il s'agit ici plutôt d'une description « psychologique » du personnage ou, en tout cas, une description autre que physique (à l'exception du portrait, qui prenait trop de place pour pouvoir se trouver sur la première page malheureusement).

Les différentes cases de ce cadre sont prévues pour des aspects différents de la personnalité du personnage :

- « Personnalité, peurs et haines, expressions typiques » permet d'indiquer des courtes notes qui aident à rentrer dans la peau du personnage et à imaginer ses réactions face à diverses situations ;
- « Background, éléments passés importants » n'est pas là pour recevoir l'intégralité du background du personnage mais plutôt des événements-clefs de son passé qui ont fait de lui ce qu'il est actuellement (et qui peuvent expliquer les traits de personnalités du premier cadre) ; idéalement, ces informations devraient aider à imaginer les réactions du personnage dans des situations qui ne sont pas couvertes par les éléments indiqués plus haut ;
- « Buts, objectifs à long terme » : ce que le personnage désire retirer de la vie d'aventuriers, ce pour quoi il prend des dangers, ce qui le motive ;
- « Contacts, amis et ennemis principaux » : c'est toujours embêtant de vouloir dire quelque chose et d'évoquer un PNJ de la campagne et de ne plus retomber sur son nom ; ce cauchemar n'est que du passé, grâce à cette case !

La dernière colonne présente une large case pour le portrait (pour ceux qui ont quelque talent artistique), ainsi que des cases pour noter la (ou les) classe(s) de prédilection du personnage, le nombre de points d'expérience qu'il possède actuellement et la valeur-seuil qui lui permettra de gagner un niveau.

## APTITUDES DE CLASSE & POUVOIRS SPÉCIAUX

Le grand cadre quadrillé en bas de la page permet de noter toutes les capacités de classe et les pouvoirs spéciaux utilisables par le personnage (à l'exception des sorts, qui sont consignés sur les deux feuilles suivantes).

Comme le personnage peut être de n'importe quelle classe (ou de n'importe quelle combinaison de classes), c'était plutôt difficile de prévoir une structure plus précise pour ce cadre : alors que les rôdeurs allaient vouloir noter des informations sur leurs ennemis jurés, les barbares désireraient sans doute consigner la liste de leurs pouvoirs de rage et les moines, leurs capacités spéciales. Grâce au quadrillage, le joueur peut organiser l'espace du cadre comme il le veut pour que les informations soient aussi accessibles que possible.

Dans le cas des pouvoirs comportant un nombre d'utilisations limité par jour, il vaut sans doute mieux noter celles-ci sur une feuille annexe (en traçant par exemple autant de petits cercles que d'utilisations quotidiennes puis en les cochant/noircissant lorsque le pouvoir est utilisé) et ceci afin d'éviter de percer le papier à force de trop écrire/gommer. Ou, mieux encore, de noter ces informations très changeantes sur un petit tableau ou un Post-It.

# LA CINQUIÈME PAGE : MAGIE ET COMPAGNON

La cinquième page reprend toutes les informations relatives au lancement de sorts.

En plus d'un en-tête qui rappelle les informations de base sur le personnage, cette page comporte quatre cadres principaux : un cadre pour noter le nombre de sorts disponibles par jour, un cadre pour consigner diverses valeurs utiles pour lancer des sorts, un cadre plus libre où le joueur peut résumer les pouvoirs associés à son lignage, ses domaines ou son école de spécialisation et enfin un cadre permettant de décrire brièvement un compagnon animal ou un familier.

## EN-TÊTE

Nom du personnage & joueur <i>Ursion (Dalvyn)</i>	Classe & niveau <i>Prêtre 5</i>	NLS <i>5</i>
--	------------------------------------	-----------------

Il n'y a sans doute pas grand chose à expliquer ici. La première case permet de rappeler le nom du personnage et éventuellement celui du joueur et la seconde, son niveau dans la classe de lanceur de sorts à laquelle correspond cette page. Un personnage possédant plusieurs classes lui donnant accès aux sorts devra sans doute remplir une page pour chacune de ces classes. La troisième et dernière case de l'en-tête permet de noter le niveau de lanceur de sorts du personnage dans la classe en question. Comme certaines classes de prestige permettent d'augmenter le niveau de lanceur de sorts, cette valeur peut être différente du niveau indiqué dans la seconde case.

## SORTS PAR JOUR

Le cadre des sorts par jour est composé de dix lignes correspondant aux dix niveaux de sorts (numérotés de 0 à 9). Chacune de ces lignes comporte plusieurs cases qui permettent de calculer le nombre de sorts que le personnage connaît ou peut lancer de ce niveau.

La première colonne (« Connus ») n'est utile que pour les lanceurs de sorts qui ne doivent pas préparer leurs sorts et qui ne connaissent donc qu'un répertoire limité d'incantations. Comme le nombre de sorts connus par jour de chaque niveau n'est pas modifié par une caractéristique ou une autre valeur, une seule case suffit.

Vient ensuite le DD des sorts de

ce niveau. En règle générale, le DD vaut 10 plus le niveau du sort (qui est indiqué juste après cette colonne) plus le modificateur de la caractéristique associé aux sorts (Intelligence pour les magiciens, Sagesse pour les prêtres, les druides et les rôdeurs, Charisme pour les ensorceleurs, les bardes et les paladins).

La troisième colonne, grisée, reprend le nombre total de sorts que le personnage peut lancer par jour, pour chacun des niveaux de sorts. Il s'agit en fait de la somme des deux dernières colonnes intitulées « Base » et « Bonus ». La base dépend de la classe et du niveau du personnage. Le bonus, quant à lui, dépend de la valeur de la caractéristique associée aux sorts.

## INCANTATIONS

Vient ensuite le cadre intitulé « Incantations », qui regroupe diverses notes et nombres utiles dans certaines situations lorsque le personnage lance un sort.

Ce cadre se compose principalement de cinq parties.

La première partie concerne la résistance à la magie et le jet de NLS qu'il faut réaliser pour pouvoir vaincre celle-ci lorsqu'on tente de lancer un sort sur une créature qui en bénéficie. Ce test s'effectue par en lançant un d20 modifié par le NLS du personnage et éventuellement certains bonus octroyés par des dons ou des capacités spéciales et en comparant le résultat avec la valeur de RM de la cible.

Sur la même ligne, on trouve le pourcentage d'échec de sorts, qui dépend de l'armure portée et peut être modifié par des dons ou des capacités de classe. Celui-ci n'est important que dans le cas des sorts profanes ; en règle générale, l'armure ne gêne pas les mouvements nécessaires à l'incantation de sorts divins.

La troisième ligne s'intéresse aux portées des sorts et, plus précisément, aux trois portées standard : courte, moyenne et longue. La définition (en cases de 1,50 mètre) de ces portées est indiquée à chaque fois sous la case ; il suffit donc d'appliquer la formule pour trouver la portée exacte pour le personnage. La conversion des cases en mètres (ou en pieds) est assez triviale : 1 case = 1,5 mètre = 5 pieds.

SORTS PAR JOUR					
Connus	DD	Niv	Nbre	Base	Bonus
	15	0	4	4	
	16	1 <sup>e</sup>	5+1	3+1	2
	17	2 <sup>e</sup>	3+1	2+1	1
	18	3 <sup>e</sup>	2+1	1+1	1
		4 <sup>e</sup>			
		5 <sup>e</sup>			
		6 <sup>e</sup>			
		7 <sup>e</sup>			
		8 <sup>e</sup>			
		9 <sup>e</sup>			

INCANTATIONS			
Vaincre RM	NLS	Spc	% échec
+5	5	/	0%
Concentr	NLS	Carac	Spécial
+10	5	+5	(+4)
Portée courte	Portée moyenne	Portée longue	
7 cases	30 cases	120 cases	
5 ca + 1 ca/2 nv	20 ca + 2 ca/nv	80 ca + 8 ca/nv	
<i>Magie de guerre : +4 pour incanter sur la défensive/en lutte (total +14)</i>			
DD sur la défensive = 15 + 2 × niv			

Domaine du Bien	Domaine du Feu
<p><b>POUVOIRS</b></p> <p>- <i>toucher du bien (Mag) : action simple, toucher, bonus à l'attaque, aux tests de compétence, de caractéristiques et aux JdS égal à niv/2 (min 1) pendant 1 round, 3 + [Sag] fois par jour</i></p> <p>- (niv 8)</p>	<p><b>POUVOIRS</b></p> <p>- <i>trait de feu (Mag) : action simple, attaque de contact à distance à 6 cases max, 3 + [Sag] fois par jour pour 1d6 + 1/2 niv de Feu</i></p> <p>- (niv 6)</p>
<p><b>SORTS DE DOMAINE</b></p> <p>1 - <i>protection contre le Mal</i></p> <p>2 - <i>arme alignée (Bien)</i></p> <p>3 - <i>cercle magique contre le Mal</i></p>	<p><b>SORTS DE DOMAINE</b></p> <p>1 - <i>mains brûlantes</i></p> <p>2 - <i>flammes</i></p> <p>3 - <i>boule de feu</i></p>
<p>Bonus divers (école renforcée, ...)</p>	<p>Écoles interdites</p>

série de classes qui fonctionnent de manière différentes. Pour les magiciens, on y inscrira les informations liées à l'école de spécialisation (ou à l'école universelle le cas échéant) ; pour les ensorceleurs, on y trouvera des informations sur les pouvoirs et sorts de lignage ; les prêtres pourront y consigner des informations sur leurs domaines (il suffit de diviser le cadre-titre et le cadre d'informations comme sur l'exemple ci-contre par exemple).

### FAMILIERS ET AUTRES

En bas de la page se trouve un grand cadre correspondant quasiment à une mini-feuille de personnage à lui tout seul. Il est destiné à recevoir des informations sur les créatures qui accompagnent le personnage.

Il peut s'agir d'un familier dans le cas d'un mage, d'un compagnon animal pour un druide ou un rôdeur, d'une monture pour un paladin (ou même pour n'importe quel autre personnage) ou encore d'un animal domestique sans lien magique ou spécifique avec le personnage.

Vient ensuite une case libre où on peut noter divers bonus conditionnels liés aux autres valeurs reprises dans ce cadre (comme par exemple l'effet du don de Magie de guerre).

Les personnages qui disposent de plusieurs compagnons ou qui possèdent un animal domestique (ou une monture) mais ne peuvent pas utiliser de magie pourraient préférer utiliser la septième page plutôt que celle-ci.

### DOMAINES, ÉCOLES DE MAGIE ET LIGNAGE

Cette grande case se décompose en deux grandes parties : un cadre descriptif (avec un cadré grisé pouvant servir de titre) puis deux cadres plus petits en-dessous pour les informations spécifiques à une école de magie.

Les deux cadres en-dessous sont là pour recevoir les informations concernant des spécialisations ou des interdictions par rapport à certaines écoles de magie. Si un don (ou un trait ou un pouvoir de domaine) vous donne certains avantages propres à une école, vous pouvez l'indiquer dans le premier cadre. Tout ce qui est limitations, inconvénients et écoles interdites peut se placer dans le cadre de droite.

Le grand cadre supérieur est vide et ce, pour une bonne raison : c'est parce qu'il doit pouvoir s'adapter à toute une

# LA SIXIÈME PAGE : SORTS

Niv 1	<b>Projectile magique / Magic Missile</b>	École Évocation	Incantation act. simple	Portée Moyenne	JdS /	Compo VG	RM? oui
	Description 1 proj + 1 proj/2 niv (max 5) ; cibles à 3 ca les unes des autres ; 1d4+1 par proj				Cible/zone 1+ cible	Durée instant	Réf Core 309
Niv 1	<b>Graisse / Grease</b>	École Conj (créa)	Incantation act. simple	Portée Courte	JdS Réf (spécial)	Compo VG beurre	RM? non
	Description Rend une zone glissante ; peut aussi cibler un objet ! (détails dans le livre)				Cible/zone obj / 2 x 2 ca	Durée 1 min/niv	Réf Core 291
Niv 2	<b>Image miroir / Mirror Image</b>	École Illus (chim)	Incantation act. simple	Portée personnel	JdS /	Compo VG	RM? /
	Description 1d4 images + 1/3 NLS (attaque échouée de 5 ou moins = 1 image disparaît)				Cible/zone perso	Durée 1 min/niv	Réf Core 314

La sixième page est une base pour construire un grimoire de magicien ou rassembler des notes sur les sorts connus d'un barde ou d'un ensorceleur ou encore sur les sorts les plus souvent utilisés par un prêtre par exemple.

Chaque bloc correspond à un sort. Pour plus de clarté, il vaut sans doute mieux photocopier cette page plusieurs fois afin de pouvoir classer les sorts par niveau (en faisant en sorte que chaque page reprenne des sorts d'un même niveau) plutôt qu'en les mélangeant.

On peut inscrire le niveau du sort à gauche, sous la mention « Niv ». La case grisée est destinée à recevoir le(s) nom(s) du sort. (Au passage, miroir - un R, mirror - deux R.) Sous le nom du sort, vous pouvez en indiquer une brève description (pour les sorts les plus complexes, la case ne suffira sans doute pas ; d'où l'intérêt d'indiquer, dans la case tout en bas à droite le numéro de page où vous pourrez trouver la description du sort).

Les autres cases sont des cases « techniques » sur le fonctionnement du sort et la manière dont il est lancé. Dans l'ordre, on trouve :

- l'école du sort (voire sa sous-école et son/ses registre/s),
- le temps d'incantation (généralement une action simple),
- sa portée (la distance entre le lanceur de sort et le point d'origine du sort),
- le type du ou des jets de sauvegarde autorisés (le cas échéant),
- les composantes nécessaires à l'incantation : V pour verbal (le sort est impossible à utiliser si vous êtes incapable de parler), G/S pour gestuel/somatique (le sort est impossible à utiliser si vous êtes incapable de gesticuler), FD pour un focalisateur divin (un symbole sacré le plus souvent) et éventuellement une indication explicite pour une composante matérielle (ou focalisateur matériel ou coût — si vous n'avez assez de place pour tout y écrire, utilisez la case de description),
- une case permettant d'indiquer si oui ou non la résistance à la magie fonctionne contre ce sort,
- une case pour décrire la cible ou la zone affectée par le sort,
- une case pour la durée de l'effet du sort, et enfin
- une case pour préciser une référence qui vous permettra de retrouver rapidement les détails du sort si vous en avez besoin (un numéro de page par exemple).



# LA SEPTIÈME PAGE : COMPAGNONS

La septième page reprend simplement le bloc descriptif pour les compagnons animaux, les familiers ou autres animaux domestiques qu'on trouve à la page 5. Les blocs sont imprimés tête-bêche, ce qui vous permet de découper la page en deux si vous n'avez besoin que d'un seul bloc descriptif.

Les personnages qui n'ont pas accès à la magie et qui possèdent un chien, une monture ou un autre compagnon (on peut également penser à des hommes de main, à des compagnons d'arme ou à des fidèles lieutenants) préféreront

sans doute se servir de cette page plutôt que prendre l'entièreté de la page 5 (qui convient mieux aux lanceurs de sorts).

Étant donné que ce bloc descriptif est assez générique et qu'une fois la page imprimée et coupée en deux, il reste de l'espace pour quelques notes sous le bloc, les MJ peuvent également s'en servir pour consigner la description de PNJ ou de monstres rencontrés lors des aventures.

**FAMILIER, COMPAGNON ANIMAL, MONTURE OU ANIMAL DOMESTIQUE**

	FOR	DEX	CON	Init	BBA	BMC	CA	Cont	Surpris	DMC		Total	Base	Stat	
											Ref			Dex	
	INT	SAG	CHA	Mode(s) de déplacement			Bonus de CA				Vig			Con	
Race, type & catégorie de taille												Vol			Sag
Attaque	Toucher	Dégâts	Critique	Attaques spéciales			Pv max								
Compétences, dons, capacités spéciales, tours & remarques															