

Nom et Prénom (voir surnom) au choix...
Sexe, personnalité, apparence et histoire au choix...

AGE : 10 ans

Futur Paladin

Humain (M) de taille P, LB
Init +0 ; Sens Perception +0

DEFENSE

CA 12

pv 11

Ref +1, Vig +3, Vol +2

ATTAQUE

VD 6m

Corps à corps : épieu, +4 (1d4+2) ; dague, +4 (1d3+2)

Distance : épieu, +2 (1d4+2) ; dague, +2 (1d3+2)

Pouvoirs magiques : Aura du Bien, Détection du Mal,

Attaques spéciales : Châtiment du Mal (1×/jours, sur un ennemi ; +CHA à l'attaque, +niv aux dégâts, +Cha à la CA)

CARACTERISTIQUES

For 14, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 12

BBA +1, BMO +2, DMD 12

Trait : agile pour esquiver

Compétences : Connaissance(Religion) +4, Discrétion +4, Premiers Secours +4, Profession(Berger) +4

Langues : Commun

Equipement : épieu (arme de corps à corps à 1 main, pouvant être lancée ; pour les proportions : long pour atteindre le nombril, si repose au sol), dague, vêtement en cuir (compte comme une armure matelassée), bourse avec 7 PO (Pièces d'Or)

Prétirés supplémentaires, pour le scénario « Les enfants du passage de Gois », paru dans le n°1 de Casus-Belli (nov-déc 2011)

Note 1 aux MJ : si un joueur prend le prétiré futur prêtre, réduire considérablement les chances de trouver des potions de soins.

Nom et Prénom (voir surnom) au choix...
Sexe, personnalité, apparence et histoire au choix...

AGE : 11 ans

Futur Guerrier

Humain (M) de taille P, alignement au choix
Init +3 ; Sens Perception +0

DEFENSE

CA 13

pv 12

Ref +1, Vig +4, Vol +0

ATTAQUE

VD 6m

Corps à corps : gourdin, +4 (1d3+2)

Distance : fronde avec cailloux, +2 (1d2+2) ; fronde avec billes de plomb, +3 (1d3+2)

Attaques spéciales : Attaque en puissance (-1 pour toucher et +2 aux dégâts)

CARACTERISTIQUES

For 14, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 8

BBA +1, BMO +2, DMD 13

Trait : réactif

Compétences : Artisanat(Menuisier) +3, Discrétion +5, Escalade +6, Natation +6

Langues : Commun

Equipement : gourdin (arme de corps à corps à 1 main, ressemblant à une batte de base-ball médiévale et rudimentaire), fronde, bourse avec billes de plomb (10), bourse avec des cailloux, vêtement en cuir (compte comme une armure matelassée), bourse avec 5 PO (Pièces d'Or)

Auteur du scénario : Croc et Sippik

Auteur de ces prétirés supplémentaires : Nicolas J

Note 2 aux MJ : veillez à ce qu'il y ai des joueurs avec des « Perception » correctes.

Nom et Prénom (voir surnom) au choix...
Sexe, personnalité, apparence et histoire au choix...

AGE : 12 ans

Futur Moine (comme Moine Shaolin, IRL)

Humain (M) de taille P, alignement au choix
Init +2 ; Sens Perception +5

DEFENSE

CA 15

pv 8

Ref +4, Vig +2, Vol +4

ATTAQUE

VD 6m

Corps à corps : bâton à 2 mains +3, (1d4+3), ou +0/+0, (1d4+2/1d4+1) ; Mains nues +3 (1d4+2), ou +0/+0, (1d4+2/1d4+2)

Attaques spéciales : Attaque à mains nues, déluge de coups, coup étourdissant (1×/jour, Jet d'attaque à mains nues habituels et dégâts habituels + un jet de Vigueur (DD=13), pour étourdi*)

CARACTERISTIQUES

For 14, Dex 14, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 8

BBA +0, BMO +1, DMD 15

Trait : brutalisé

Compétences : Discrétion +10, Escalade +6, Natation +6, Perception +5, Profession(Bûcheron) +5

Langues : Commun

Don supplémentaire : Parade de projectile** (1×/round),

Equipement : vêtement en toile de jute rudimentaire, usée, élimée et rapiécée. En fait, il a travaillé une technique de combat et une « façon d'être » qui impliquent qu'il se sent bien plus à l'aise et bien plus libre de ses mouvements, avec ce genre de tenue. Bourse avec 3 PO (Pièces d'Or)

* Un personnage étourdi ne peut pas entreprendre d'action, perd son bonus de Dextérité à la CA et subit un malus de -2 à la CA. Note : le PJ ne peut pas étourdir les créatures artificielles, les vases, les plantes, les morts-vivants, les créatures intangibles et les créatures immunisées contre les coups critiques.

** impossible que le PJ ai développé seul de telles techniques de combat. Par exemple, il a reçus l'enseignement d'un maître d'arts martiaux itinérant, qui voit en lui un très honorable disciple.

Nom et Prénom (voir surnom) au choix...
Sexe, personnalité, apparence et histoire au choix...

AGE : 10 ans

Futur Rodeur (chasseur, solitaire et proche de la nature)
Humain (M) de taille P, alignement au choix
Init +2 ; Sens Perception +5

DEFENSE

CA 15

pv 10

Ref +4, Vig +3, Vol +1

ATTAQUE

VD 6m

Corps à corps : pieu de bois +4, (1d3+2) ; dague +4, (1d3+2).

Distance : arc court +4, 1d4 ; dague +4, (1d3+2) ; pieu de bois +4, (1d3+2).

CARACTERISTIQUES

For 14, Dex 14, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 8

BBA +1, BMO +2, DMD 14

Trait : résistant

Compétences : Artisanat(pièges) +4,

Artisanat(sabots) +4, Connaissance(Nature) +4, Discrétion +10, Intimidation +3, Perception +5, Survie +5

Langues : Commun

Particularités : pistage (+1 en survie pour ça), empathie sauvage*, ennemis juré : rats** (+2 aux jets d'attaques, aux dégâts, au bluff, en connaissance, en perception, en psychologie et en pistage)

Equipement : vêtement en cuir (compte comme une armure matelassée), Arc court avec un carquois de 10 flèches (10 autres sont en stock chez lui), des pieux en bois, une dague, Bourse avec 3 PO (Pièces d'Or)

* comme « Diplomatie » avec des animaux. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux (1d20 + niv + Cha, être à moins de 9 m)

** les rongeurs sont une plaie pour les villageois (percent sacs et paniers, mangent les réserves...). Le PJ est très apprécié pour son acharnement sur les rats. Une fois adulte et partant à la grande aventure, le joueur pourra changer d'ennemi juré.

Nom et Prénom (voir surnom) au choix...
Sexe, personnalité, apparence et histoire au choix...

AGE : 9 ans

Futur Prêtre (lanceur de sorts, de magie divine) (Dieu(x) au choix, ou sans dieu précis)
Humain (M) de taille P, alignement proche de celui du Dieu.

Init -1 ; Sens Perception +1

DEFENSE

CA 11

pv 10

Ref -1, Vig +4, Vol +3

ATTAQUE

VD 6m

Corps à corps : Masse d'armes légère +2, (1d4+1)

Attaques spéciales : Canalisation d'énergie* (1d6, rayon de 9m, 4x/jour),

Sorts : (NLS = 1, concentration +2) Sorts de niv 0 : en choisir 3 pour un jour, qui pourront être relancer à volonté, DD = 11 ; Sorts de niv 1 : 2/jours, dans la liste forcément connues + 1/jour de Domaine, DD = 12

CARACTERISTIQUES

For 12, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 12

BBA +0, BMO +0, DMD 9

Trait : Aide-soignant

Compétences : Connaissance(Religion) +4, Discrétion +3, Premiers secours +6, Profession**(Clerc) +5

Langues : Commun

Particularités : aura, domaines, oraisons, trait de glace (4x/jour, 1d6+1 dégâts de froid, 9m, attaque de contact à distance), Bénédiction solaire (+ nls à canalisation d'énergie aux dégâts contre morts-vivants)

Domaines : eau et soleil

Equipement : vêtement en cuir (compte comme une armure matelassée), Masse d'armes rudimentaire (une pierre liée à un manche par des anneaux de fer, fabrication locale du forgeron, donné à l'apprenti Clerc).

Bourse avec 5 PO.

* Pour un alignement Bon, le rayon soignera les vivants ou blessera les morts-vivants.

** Depuis que les capacités du PJ à faire de la magie divine, ont été repérées, il travaille énormément au temple du village, à aider le « prêtre » en place.

Nom et Prénom (voir surnom) au choix...
Sexe, personnalité, apparence et histoire au choix...

AGE : 10 ans

Futur Enorceleur (lanceur de sorts, de magie profane, autodidacte, sans manuscrit ni composantes matérielles)
Humain (M) de taille P, alignement au choix
Init +1 ; Sens Perception +0

DEFENSE

CA 12

pv 8

Ref +1, Vig +2, Vol +2

ATTAQUE

VD 6m

Corps à corps : bêche* +1, 1d4

Distance : fronde avec cailloux +2, 1d2

Attaques spéciales : Rayon élémentaire (5x/jour, 9m, 1d6+1 dégâts d'électricité, attaque de contact à distance),

Sorts : (NLS = 1, concentration +3) Sorts de niv 0 : 4 de connus, relancé à volonté, DD = 12 ; Sorts de niv 1 : 2 de connus, à lancer : 4/jours, DD = 13.

CARACTERISTIQUES

For 10, Dex 12, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 14

BBA +0, BMO -1, DMD 10

Trait : Sceptique (+2 aux jets de sauvegardes contre les illusions)

Compétences : Bluff +6, Discrétion +5, Profession(jardinier) +4

Langues : Commun

Particularités : Tours de magie, Dispense de composantes, Lignage élémentaire (air).

Equipement : simples vêtements, lui laissant lancer ses sorts et ne procurant donc aucune protection. Une bêche que qualité supérieure, car l'embout utile est entièrement en métal. Bourse avec 6 Pièces d'Or.

* la bêche s'utilise, pour jardiner, à deux mains, donc sûrement aussi à deux mains en guise d'arme improvisée. Pour les proportions et le maniement, elle se rapproche plutôt du « bâton » (du catalogue d'arme), d'avantage que de l'épieu ou que de la pique.