

Feuille personnage : _____

Joueur : _____

Expérience : Points _____

Race : _____

niveau _____

Age : _____

Points de vie : maximum _____

Poids : _____

actuel _____

Aspect :

Points de magie : maximum _____

actuel _____

Caractéristiques : Force (FO) : ____
Constitution (CO) : ____
Agilité (AG) : ____
Intelligence (IT) : ____
Sagesse (SA) : ____
Charisme (CH) : ____

Compétences :

Forge (FO 5) : ____
Agriculture (FO 4) : ____
Natation (FO 4) : ____
Grimper (AG 4) : ____
Vol (AG 5) : ____
Équitation (AG 4) : ____
Langues anciennes (IT 5) : ____
Lecture/écriture (IT 3) : ____
Sens de l'orientation (IT 4) : ____
Herbes (IT 4) : ____
Météo (SA 4) : ____
Premiers secours (SA 5) : ____
Cuisine (SA 3) : ____
Astrologie (SA 4) : ____
Instrument de musique (SA 4) : ____

Préciser instruments : _____

Lecture sur lèvres (SA 4) : ____
Amitié avec animaux (SA 4) : ____
Histoire ancienne (SA 5) : ____
Histoire locale (SA 4) : ____
Chant (CH 4) : ____
Raconter Contes (CH 4) : ____
Danse (CH 4) : ____
Blagues (CH 4) : ____
Hypnose (CH 5) : ____
Résistance à Hypnose (CH 5) : ____

Compétences diverses :

Compétences martiales :

Maniement épées 2 mains (FO 5, AG 5) : ____
Maniement épées (FO 4 + AG 4) : ____
Maniement arc court 10 m (FO 4) : ____
Maniement arc long 20 m (FO 5) : ____
Maniement arbalète 20 m (FO 3) : ____
Maniement bâton (AG 4) : ____
Maniement lance 10 m (AG 4) : ____
Maniement Bouclier (AG 4) : ____
Maniement Armure (AG 5, FO 5) : ____
Combat naval (IT 6, SA 6) : ____
Conduite siège (IT 6, SA 6) : ____

Compétences magiques :

Magie débutant (SA 4, IT 4) : ____
Résistance Magie débutant (SA 4, IT 4) : ____
Magie courant (SA 5, IT 5) : ____
Résistance Magie courant (SA 5, IT 5) : ____
Magie avancé (SA 6, IT 6) : ____
Résistance Magie av. (SA 6, IT 6) : ____
Magie expert (SA 7, IT 7) : ____
Résistance Magie exp. (SA 7, IT 7) : ____

Création d'une feuille personnage

1 Choisir sa race.

4 races de personnages existent (seuls êtres pensants) : les humains intelligents (peuple bâtisseur, dominant, guerrier), les elfes raffinés et agiles (peuple des contes et de la magie, vivant dans les forêts), les nains (peuple travailleur, vivant dans les mines ou les montagnes, discret), les orques forts (peuple discret, désorganisé, souvent exploité).

Humain FO+2 IT+2; Elfe SA+2 CH+2 AG+1 FO-1; Nain CO+2 FO+2; Orque CO+1 AG+1 FO+2 SA-1 IT-1

2 Choisir l'histoire du personnage, son nom, son poids, son âge, son aspect.

Voir avec le maître du jeu.

3 Mettre « 0 » dans expérience (points et niveau).

4 Déterminer ses caractéristiques :

Vous avez le droit à 3 lancés : à chaque lancé jetez les 6 dés. Vous pouvez alors conserver ces scores, ou relancer sauf si c'était votre dernier lancé.

Le maître du jeu changera éventuellement les résultats si nécessaire.

Vous devez répartir les résultats dans les caractéristiques, en les faisant correspondre au mieux à l'histoire de votre personnage.

5 Déduire les « Point de vie »

Le nombre de « Point de vie maximum » vaut : Endurance * 6

Mettre dans « Points de vie actuel » les « Points de vie maximum »

6 Déduire les « Points de magie »

Le nombre de « Points de magie maximum » vaut : Intelligence * 3 + Sagesse * 3

Mettre dans « Points de magie actuel » les « Points de magie maximum »

7 Choisir ses compétences

Choisissez 6 compétences, qui sont en concordance avec l'histoire du personnage.

Vous ne pouvez choisir que les compétences pour lesquels vous avez le niveau requis (par exemple « Grimper » nécessite une Agilité de 4 ou plus).

Si vous choisissez la compétence « Instrument de Musique » choisissez un seul instrument. Pour en prendre plusieurs, cela comptera pour autant de compétences distinctes.

Pour les compétences magiques ("Magie" et "Résistance à la magie"), le niveau "courant" nécessite le niveau "débutant", "avancé" nécessite "courant", "expert" nécessite "avancé"

8 Déterminer les niveaux de chaque compétence choisie.

Pour chaque compétence, le niveau correspond à la différence entre vos caractéristiques et le minimum requis pour cette compétence dans la caractéristique désignée.

9 Déterminer les sommes de départ

Le maître du jeu détermine votre bonus de richesse.

La somme de départ est de 100 * (dé + bonus de richesse). Vous déduirez les pièces de cuivre selon le restant de la valeur des équipements sur cette somme.

Mettre « 0 » dans son « Pièces Or ».

10 Choisissez votre équipement

Achetez l'équipement, les portions de nourriture, armes, armures, la monture.

Certains objets rares ne peuvent être achetés (voir avec le maître du jeu)

11 Choisissez vos objets magiques

Pour chaque compétence magique (niveau débutant, courant, avancé, expert), vous avez droit à autant de parchemins que votre niveau de magie.

Le maître du jeu vérifiera les sorts et objets choisis.

Évolution du personnage

Les niveaux dépendent des points d'expérience.

1 < 100	7 < 1750
2 < 250	8 < 2200
3 < 450	9 < 2700
4 < 700	10 < 3250
5 < 1000	11 < 3850
6 < 1350	12 < 4500

Passage de niveau : le personnage récupère 1 compétence et 1 point de caractéristique

Rappel des règles

Combats

Round de combat :

- annoncer les techniques de combats particulières,
- définir la séquence de jeu : chacun jette un dé (*ajustements éventuels*),
- chacun réalise son action : combat, lancer un sort de magie...
- déplacements.

Combattre :

Attaque : dé + bonus arme + bonus maniement arme

Défense : dé + bonus armure + bonus maniement armure

Différence : points de vie perdus

Règles de combat : combats rapprochés < 5 m,

combat à mains nues : Attaque = dé + Agilité + Force - 10

Techniques de combat particulières

Ruade : le joueur se jette sur l'adversaire : perd son dé de défense, gagne un dé d'attaque.

Protection : le joueur se replie sur lui : ajout d'un dé de défense, on ne peut pas attaquer.

Dos-à-dos : les joueurs se protègent mutuellement : bonus défense 2, on ne peut plus se déplacer

Déplacement lors d'un combat

Déplacement en combattant : on se déplace de 5m maximum par round.

Déplacement sans combattre : 10 m par round si l'on est dans la zone de combat, 20 sinon.

Points de vie

On regagne de 1 à 3 points de vie par jour; à 0 on reste immobile, à -10 on est mort

Magie

Conditions : toucher l'objet, être concentré

Lancer un sort : consomme 1 point de magie pour niveau débutant, 2 pour niveau courant, 3 niveau avancé, 4 niveau expert

On regagne de 1 à 3 points de magie par jour.