

CARACTÉRISTIQUES

RÉFLEXES

VIGUEUR

VOLONTÉ

+

+

+

COMPÉTENCES

- ☐Athlétisme
- ☐Érudition
- ☐Filouterie
- ☐Influence
- ☐Survie

MAX

COUANTS

Points DE

Points

VIE

D'ÉCLAT

RACE

CLASSE

CARACTÉRISTIQUES

RÉFLEXES

VIGUEUR

VOLONTÉ

+

+

+

COMPÉTENCES

- ☐Athlétisme
- ☐Érudition
- ☐Filouterie
- ☐Influence
- ☐Survie

MAX

COUANTS

Points DE

Points

VIE

D'ÉCLAT

RACE

CLASSE

# GUERRIER (MARTIAL)

**Compétence :** Athlétisme.

**Équipement :** arme lourde à deux mains (1d10), armure lourde (+10 PV)

ou : arme lourde à une main (1d8), bouclier (+5 PV), armure lourde (+10 PV)

ou : arme lourde à une main (1d8), arme légère à distance (1d6), armure lourde (+10 PV)

Aventuriers

Héroïques

Épique

**ATTAQUE BRUTALE** † Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme ; si la cible tombe à 0 PV, effectuez une nouvelle Attaque brutale.

**PROVOCATION** † Vigueur contre Volonté. Réussite : dégâts de l'arme, et la cible doit attaquer le guerrier au corps à corps tant que ce dernier reste au contact (effet continu).

**GARDE INFRANCHISSABLE** † Vigueur contre Réflexes. Réussite : dégâts de l'arme plus un dé. Effet : jusqu'à votre prochain tour, vous bénéficiez d'un bonus de +10 en défense contre les armes et les pouvoirs martiaux.

**VAGUE D'ACIER** ↔ Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme.

**SPAAARTIATE !!!** ✂ Effet : jusqu'à la fin du combat, vous obtenez +2 en défense par ennemi au contact.

**RIPOSTE DU MAÎTRE D'ARMES** Réaction à une défense au contact ratée. Effet : annulez l'attaque en question ; effectuez une attaque de base contre l'attaquant, avec un bonus de +5 en attaque et de cinq dés aux dégâts.

# MAGICIEN (ARCANIQUE)

**Compétence :** Érudition.

**Équipement :** arme improvisée (d4), baguette (d6)

*Un magicien connaît également le rituel Prestidigitation, ainsi qu'un autre rituel de niveau 1 de votre choix. Il apprend un nouveau rituel à chaque niveau pair.*

Aventuriers

Héroïques

Épique

**PROJECTILES MAGIQUES** ✂ Effet : d6 dégâts, sans bonus de Volonté (Vous tirez deux projectiles au niveau 1, trois au niveau 6, quatre au niveau 11, cinq au niveau 16, six au niveau 21 et sept au niveau 26.)

**ÉCLAIR HÉBÉTANT** ✂ Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts de la baguette, et immobilisation continue.

**BOULE DE FEU** ✂ Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts de la baguette plus 2 dés. Échec : demi-dégâts.

**VAGUE D'ACIDE** ↔ Volonté contre Vigueur. Réussite : dégâts de la baguette plus deux dés, et la cible recule (elle n'est plus au contact avec vous, et inversement). Effet : en cas de jet de persistance réussi, la cible ne peut s'approcher de vous jusqu'à votre prochain tour.

**PEAU DE PIERRE** Effet : choisissez un allié au contact ; jusqu'à la fin du combat, cet allié bénéficie d'un bonus de +10 en défense contre toutes les attaques physiques.

**TEMPÊTE DE NEIGE** ✂ Effet : jusqu'à la fin du combat, les créatures dans la zone subissent 4d10 dégâts chaque round ; les attaques à distances depuis ou vers la zone subissent un malus de -5.

# MAÎTRE DE GUERRE (MARTIAL)

**Compétence :** Influence.

**Équipement :** arme lourde à une main (d8), bouclier (+5 PV), armure légère (+5 PV)

ou : arme lourde à une main (d8), arme légère à distance (d6), armure légère (+5 PV)

Aventuriers

Héroïques

Épique

**ATTAQUE TACTIQUE** † Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme, et un allié à portée de voix bénéficie d'un bonus de +2 sur sa prochaine attaque.

**INSPIRATION** Réaction à une attaque réussie. Effet : un allié gagne un point d'Éclat. (Ce pouvoir ne fonctionne pas hors d'un combat réel, ne rêvez pas !)

**DÉFI DU MAÎTRE D'ARMES** ✂ Effet : jusqu'à votre prochain tour, vous gagnez un point d'Éclat chaque fois qu'un ennemi vous attaque et vos alliés au contact bénéficient d'un bonus de +5 en défense.

**RALLIEMENT** ✂ Effet : vous et vos alliés à portée de voix effectuez un jet de sauvegarde contre tous les effets continus qui vous affectent et bénéficiez d'un bonus de +2 en attaque lors de votre prochain tour.

**STRATÈGE** † Vigueur contre Volonté. Réussite : dégâts de l'arme plus un dé, et chaque joueur reçoit un point d'Éclat. Échec : le MJ reçoit un Point de Machination.

**L'ART DE LA GUERRE** Effet : vous et chacun de vos alliés à portée de voix effectuez une attaque de base ; vous et chacun de vos alliés pouvez dépenser un point d'Éclat pour effectuer une deuxième attaque de base.

# PALADIN (DIVIN)

**Compétences :** Athlétisme, Influence.

**Équipement :** arme lourde à deux mains (1d10), armure lourde (+10 PV), symbole sacré (d10)

ou : arme lourde à une main (1d8), bouclier (+5 PV), armure lourde (+10 PV), symbole sacré (d10)

Aventuriers

Héroïques

Épique

**LAME FRATERNELLE** † Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme, et un allié au contact bénéficie d'un bonus de +2 en défense jusqu'à son prochain tour de jeu.

**LUMIÈRE DIVINE** † Vigueur contre Réflexes. Réussite : dégâts de l'arme, et aveuglement (effet continu).

**SANCTION DU JUSTE** ✂ Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts du symbole (plus un dé contre une créature de l'Ombre). Effet : un allié à portée de vue récupère 10 + sa Vigueur points de vie.

**VENGEANCE** Réaction à une défense au contact ratée. Distance. Effet : votre attaquant subit la moitié des dégâts qu'il vous a infligés.

**PURIFICATION** † Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts du symbole, et la cible ne peut plus utiliser de pouvoirs de l'Ombre (effet continu). Échec : demi-dégâts.

**PACIFICATION** ↔ Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts du symbole, et malus de -10 à toutes les attaques (effet continu). Échec : jusqu'à votre prochain tour, malus de -10 à toutes les attaques.

# PRÊTRE (DIVIN)

**Compétence** : Influence.

**Équipement** : arme lourde à une main (d8), bouclier (+5 PV), armure légère (+5 PV), symbole sacré (d8)

Aventuriers

Héroïques

Épique

**FLAMME SACRÉE**⚡ Volonté contre Vigueur. Réussite : dégâts du symbole sacré (plus un dé contre un mort-vivant). Effet : un allié à portée de vue peut dépenser un PE pour regagner 10 + sa Vigueur PV.

**SANCTUAIRE**⚡ Effet : vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de +5 en défense jusqu'à votre prochain tour.

**CHÂTIMENT DIVIN**⚡ Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts du symbole sacré (plus un dé contre un mort-vivant). Échec : demi-dégâts.

**RÉGÉNÉRATION**⚡ Effet : jusqu'à la fin du combat, l'allié ciblé récupère 10 points de vie à chaque tour de jeu.

**HALO DIVIN**⚡ Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts du symbole sacré plus deux dés (quatre dés contre les morts-vivants). Effet : le Prêtre et tous ses alliés à portée de vue regagnent 10 + leur Vigueur points de vie.

**COLÈRE CÉLESTE**⚡ Effet : jusqu'à votre prochain tour, vos attaques et celles de vos alliés à portée de vue infligent 2d8 dégâts supplémentaires (3d8 contre un mort-vivant).

# RÔDEUR (PRIMAL)

**Compétences** : Athlétisme, Survie.

**Équipement** : deux armes lourdes à une main (d8), arme lourde à distance (d8), armure légère (+5 PV)

Aventuriers

Héroïques

Épique

**FRAPPE DOUBLE**⚡ Effet : effectuez une attaque de base ; en cas de succès, effectuez une deuxième attaque de base (avec votre deuxième arme, si vous êtes au corps à corps).

**TRAQUE**⚡ Effet : choisissez une proie à portée de vue ; jusqu'à la fin du combat, vous bénéficiez d'un bonus aux dégâts de +1d8 contre elle.

**COUPS MORTELS**⚡ Effet : effectuez deux attaques de base contre la même cible. Si elles réussissent toutes les deux, vous infligez 2d8 dégâts supplémentaires.

**AUCUNE PITIÉ**⚡ Réaction à une attaque réussie d'un allié contre votre proie. Effet : effectuez une attaque de base contre votre proie, avec un bonus de +2.

**LA FLÈCHE ET LE FER**⚡ Effet : effectuez deux attaques de base à distance, puis deux attaques de base au contact.

**PLUIE DE FLÈCHES**⚡ Réflexes contre Réflexes. Réussite : dégâts de l'arme plus 3 dés. Échec : demi-dégâts.

# SORCIER (OMBRE)

**Compétence** : Influence.

**Équipement** : arme légère (d6), baguette magique (d10)

Aventuriers

Héroïques

Épique

**TRAIT OCCULTE**⚡ Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts de la baguette.

**SCEAU DE LA MALÉDICTION**⚡ Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts de la baguette chaque round, et malus de -5 à toutes les attaques (effets continus).

**DESTIN FUNESTE**⚡ Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts de la baguette plus 2d10, et jusqu'à votre prochain tour, les attaques contre la cible bénéficient d'un bonus de +5. Échec : demi-dégâts.

**FONTE DANS LES OMBRES**⚡ Effet : à la fin de votre tour, vous disparaissiez dans les Ombres. Au début de votre prochain tour de jeu, vous réapparaissiez n'importe où sur le champ de bataille.

**RUINE DE L'ÂME**⚡ Volonté contre Volonté. Réussite : deux fois les dégâts de la baguette. Échec : dégâts de la baguette.

**MÉTAMORPHOSE IMPIE**⚡ Volonté contre Volonté. Réussite : la cible se transforme en crapaud ou autre créature inoffensive (effet continu). Elle garde ses PV et ses défenses (mais avec un malus de -5) et ne peut plus attaquer.

# VOLEUR (MARTIAL)

**Compétences** : Filouterie.

**Équipement** : arme légère (d6), arme légère à distance (d6), armure légère (+5 PV)

Aventuriers

Héroïques

Épique

**COUP VICIEUX**⚡ Réflexes contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme (plus un dé contre une créature blessée).

**FEINTE ACROBATIQUE**⚡ Réaction à une défense ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2 ; jusqu'à votre prochain tour, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en défense.

**FRAPPE ASSASSINE**⚡ Réaction à une attaque réussie. Effet : 3d6 dégâts supplémentaires, et 2d6 dégâts de poison chaque tour (effet continu).

**CONTRE-ATTAQUE**⚡ Réaction à une défense réussie au corps à corps. Effet : effectuez une attaque de Coup vicieux contre votre assaillant avec un bonus de +2 en attaque.

**DEPUIS L'OMBRE**⚡ Effet : effectuez deux attaques de Coup vicieux ; la ou les cibles ne peuvent pas vous attaquer lors de leur prochain tour.

**MAÎTRE DES ASSASSINS**⚡ Réflexes contre Volonté. Réussite : 5 dégâts par niveau du voleur. Échec : 2 dégâts par niveau du voleur.

## DEMI-ELFE

**Avantage** : choisissez un pouvoir libre d'une classe différente de la vôtre ; vous pouvez l'utiliser comme un pouvoir limité.

## DEMI-ELFE

**Avantage** : choisissez un pouvoir libre d'une classe différente de la vôtre ; vous pouvez l'utiliser comme un pouvoir limité.

## DEMI-ELFE

**Avantage** : choisissez un pouvoir libre d'une classe différente de la vôtre ; vous pouvez l'utiliser comme un pouvoir limité.

## DEMI-ELFE

**Avantage** : choisissez un pouvoir libre d'une classe différente de la vôtre ; vous pouvez l'utiliser comme un pouvoir limité.

## DEMI-ELFE

**Avantage** : choisissez un pouvoir libre d'une classe différente de la vôtre ; vous pouvez l'utiliser comme un pouvoir limité.

## DEMI-ELFE

**Avantage** : choisissez un pouvoir libre d'une classe différente de la vôtre ; vous pouvez l'utiliser comme un pouvoir limité.

## DRAGONIEN

**Avantage** : +1 en Vigueur.

**CRACHEUR DE FEU** ↔ Vigueur contre Réflexes. Réussite : 2d6+Vigueur dégâts de feu. (4d6 à l'échelon paragonique, 6d6 à l'échelon épique.)

## DRAGONIEN

**Avantage** : +1 en Vigueur.

**CRACHEUR DE FEU** ↔ Vigueur contre Réflexes. Réussite : 2d6+Vigueur dégâts de feu. (4d6 à l'échelon paragonique, 6d6 à l'échelon épique.)

## DRAGONIEN

**Avantage** : +1 en Vigueur.

**CRACHEUR DE FEU** ↔ Vigueur contre Réflexes. Réussite : 2d6+Vigueur dégâts de feu. (4d6 à l'échelon paragonique, 6d6 à l'échelon épique.)

## DRAGONIEN

**Avantage** : +1 en Vigueur.

**CRACHEUR DE FEU** ↔ Vigueur contre Réflexes. Réussite : 2d6+Vigueur dégâts de feu. (4d6 à l'échelon paragonique, 6d6 à l'échelon épique.)

## DRAGONIEN

**Avantage** : +1 en Vigueur.

**CRACHEUR DE FEU** ↔ Vigueur contre Réflexes. Réussite : 2d6+Vigueur dégâts de feu. (4d6 à l'échelon paragonique, 6d6 à l'échelon épique.)

## DRAGONIEN

**Avantage** : +1 en Vigueur.

**CRACHEUR DE FEU** ↔ Vigueur contre Réflexes. Réussite : 2d6+Vigueur dégâts de feu. (4d6 à l'échelon paragonique, 6d6 à l'échelon épique.)

## ÉLADRIN

**Avantage** : +1 en Volonté.

**TÉLÉPORTATION** ✂ Effet : vous vous téléportez n'importe où sur le champ de bataille ; vous bénéficiez d'un bonus de surprise de +2 sur votre prochaine attaque au contact.

*Un éladrin choisissant une classe martiale appartient au domaine Primal.*

## ÉLADRIN

**Avantage** : +1 en Volonté.

**TÉLÉPORTATION** ✂ Effet : vous vous téléportez n'importe où sur le champ de bataille ; vous bénéficiez d'un bonus de surprise de +2 sur votre prochaine attaque au contact.

*Un éladrin choisissant une classe martiale appartient au domaine Primal.*

## ÉLADRIN

**Avantage** : +1 en Volonté.

**TÉLÉPORTATION** ✂ Effet : vous vous téléportez n'importe où sur le champ de bataille ; vous bénéficiez d'un bonus de surprise de +2 sur votre prochaine attaque au contact.

*Un éladrin choisissant une classe martiale appartient au domaine Primal.*

## ELFE

**Avantage** : +1 en Réflexes.

**CIBLAGE** Réaction à une attaque à distance ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2.

## ELFE

**Avantage** : +1 en Réflexes.

**CIBLAGE** Réaction à une attaque à distance ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2.

## ELFE

**Avantage** : +1 en Réflexes.

**CIBLAGE** Réaction à une attaque à distance ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2.

## ÉLADRIN

**Avantage** : +1 en Volonté.

**TÉLÉPORTATION** ✂ Effet : vous vous téléportez n'importe où sur le champ de bataille ; vous bénéficiez d'un bonus de surprise de +2 sur votre prochaine attaque au contact.

*Un éladrin choisissant une classe martiale appartient au domaine Primal.*

## ÉLADRIN

**Avantage** : +1 en Volonté.

**TÉLÉPORTATION** ✂ Effet : vous vous téléportez n'importe où sur le champ de bataille ; vous bénéficiez d'un bonus de surprise de +2 sur votre prochaine attaque au contact.

*Un éladrin choisissant une classe martiale appartient au domaine Primal.*

## ÉLADRIN

**Avantage** : +1 en Volonté.

**TÉLÉPORTATION** ✂ Effet : vous vous téléportez n'importe où sur le champ de bataille ; vous bénéficiez d'un bonus de surprise de +2 sur votre prochaine attaque au contact.

*Un éladrin choisissant une classe martiale appartient au domaine Primal.*

## ELFE

**Avantage** : +1 en Réflexes.

**CIBLAGE** Réaction à une attaque à distance ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2.

## ELFE

**Avantage** : +1 en Réflexes.

**CIBLAGE** Réaction à une attaque à distance ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2.

## ELFE

**Avantage** : +1 en Réflexes.

**CIBLAGE** Réaction à une attaque à distance ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2.

# HALFELIN

Avantage : +1 en Réflexes.

**ESQUIVE** Réaction à une défense ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2.

# HALFELIN

Avantage : +1 en Réflexes.

**ESQUIVE** Réaction à une défense ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2.

# HALFELIN

Avantage : +1 en Réflexes.

**ESQUIVE** Réaction à une défense ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2.

# HALFELIN

Avantage : +1 en Réflexes.

**ESQUIVE** Réaction à une défense ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2.

# HALFELIN

Avantage : +1 en Réflexes.

**ESQUIVE** Réaction à une défense ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2.

# HALFELIN

Avantage : +1 en Réflexes.

**ESQUIVE** Réaction à une défense ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2.

# HUMAIN

Avantage : une compétence supplémentaire, au choix.

# HUMAIN

Avantage : une compétence supplémentaire, au choix.

# HUMAIN

Avantage : une compétence supplémentaire, au choix.

# HUMAIN

Avantage : une compétence supplémentaire, au choix.

# HUMAIN

Avantage : une compétence supplémentaire, au choix.

# HUMAIN

Avantage : une compétence supplémentaire, au choix.

# Païn

Avantage : +1 en Vigueur.

SECOND SOUFFLE ⚡ Effet : regagnez un nombre de points de vie égal à 10 + Vigueur.

# Païn

Avantage : +1 en Vigueur.

SECOND SOUFFLE ⚡ Effet : regagnez un nombre de points de vie égal à 10 + Vigueur.

# Païn

Avantage : +1 en Vigueur.

SECOND SOUFFLE ⚡ Effet : regagnez un nombre de points de vie égal à 10 + Vigueur.

# Païn

Avantage : +1 en Vigueur.

SECOND SOUFFLE ⚡ Effet : regagnez un nombre de points de vie égal à 10 + Vigueur.

# Païn

Avantage : +1 en Vigueur.

SECOND SOUFFLE ⚡ Effet : regagnez un nombre de points de vie égal à 10 + Vigueur.

# Païn

Avantage : +1 en Vigueur.

SECOND SOUFFLE ⚡ Effet : regagnez un nombre de points de vie égal à 10 + Vigueur.

# Tieffelin

Avantage : +1 en Volonté.

SÉDUCTION DE L'ÂME ⚡ ⚡ Volonté contre Volonté. Réussite : la cible refuse de vous attaquer (effet continu). Échec : la cible refuse de vous attaquer lors de son prochain tour.

# Tieffelin

Avantage : +1 en Volonté.

SÉDUCTION DE L'ÂME ⚡ ⚡ Volonté contre Volonté. Réussite : la cible refuse de vous attaquer (effet continu). Échec : la cible refuse de vous attaquer lors de son prochain tour.

# Tieffelin

Avantage : +1 en Volonté.

SÉDUCTION DE L'ÂME ⚡ ⚡ Volonté contre Volonté. Réussite : la cible refuse de vous attaquer (effet continu). Échec : la cible refuse de vous attaquer lors de son prochain tour.

# Tieffelin

Avantage : +1 en Volonté.

SÉDUCTION DE L'ÂME ⚡ ⚡ Volonté contre Volonté. Réussite : la cible refuse de vous attaquer (effet continu). Échec : la cible refuse de vous attaquer lors de son prochain tour.

# Tieffelin

Avantage : +1 en Volonté.

SÉDUCTION DE L'ÂME ⚡ ⚡ Volonté contre Volonté. Réussite : la cible refuse de vous attaquer (effet continu). Échec : la cible refuse de vous attaquer lors de son prochain tour.

# Tieffelin

Avantage : +1 en Volonté.

SÉDUCTION DE L'ÂME ⚡ ⚡ Volonté contre Volonté. Réussite : la cible refuse de vous attaquer (effet continu). Échec : la cible refuse de vous attaquer lors de son prochain tour.