

M4 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)

Pouvoirs héroïques (niv.1)

Attaque brutale (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme ; si la cible tombe à 0 PV, effectuez une nouvelle Attaque brutale.

Provocation (limité). Contact. 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 (unique). Contact. 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. ☐

Pouvoirs parangoniques (niv.11)

Vague d'acier (limité). Zone au contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme. ☐

Spaaartiate !!! (unique). Action mineure. Effet : jusqu'à la fin du combat, vous obtenez +2 en défense par ennemi au contact. ☐

Pouvoir épique (niv.21)

Riposte du maître d'armes (unique). 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. ☐

M4 - Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012

M4 MAGICIEN

ARCANIQUE

Compétence : Érudition.

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

Spécial : le magicien connaît également le rituel Prestidigitation, ainsi qu'un autre rituel de niveau 1 de votre choix. Il en apprend un nouveau à chaque niveau.

Pouvoirs héroïques (niv.1)

Projectiles magiques (libre). Distance. 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 (limité). Zone à distance. Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts de la baguette, et immobilisation continue. ☐

Boule de feu (unique). Zone à distance. Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts de la baguette plus deux dés. Échec : demi-dégâts. ☐

Pouvoirs parangoniques (niv.11)

Vague d'acide (limité). Zone au contact. 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 (unique). 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. ☐

Pouvoir épique (niv.21)

Tempête de neige (unique). Zone à distance. 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. ☐

M4 - Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012

M4

M4
MARTIAL
MAITRE DE GUERRE

Compétence : Influence.

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

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

Pouvoirs héroïques (niv.I)

Attaque tactique (libre). Contact. 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 (limité). 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 (unique). Action mineure. 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.

Pouvoirs parangoniques (niv.II)

Ralliement (limité). Action mineure. 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 (unique). Contact. Vigueur contre Volonté. Réussite : dégâts de l'arme plus un dé, et chaque joueur reçoit un point d'Éclat. Échec : le M] reçoit un point de Vilenie.

Pouvoir épique (niv.2I)

L'Art de la Guerre (unique). 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.

M4 - Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012

M4

M4
PALADIN
DIVIN

Compétence : Athlétisme, Influence.

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

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

Pouvoirs héroïques (niv.I)

Lame fraternelle (libre). Contact. 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 (limité). Contact. Vigueur contre Réflexes. Réussite : dégâts de l'arme, et aveuglement (effet continu).

Sanction du juste (unique). Distance. 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.

Pouvoirs parangoniques (niv.II)

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

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

Pouvoir épique (niv.2I)

Pacification (unique). Zone au contact. 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.

M4 - Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012

M4 PRETRE

DIVIN

Compétence : Influence.

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

Pouvoirs héroïques (niv.I)

Flamme sacrée (libre). Contact. 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 (limité). Action mineure. Effet : vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de +5 en défense jusqu'à votre prochain tour. ☐

Châtiment divin (unique). Zone au contact. Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts du symbole sacré (plus un dé contre un mort-vivant). Échec : demi-dégâts. ☐

Pouvoirs parangoniques (niv.II)

Régénération (limité). Distance. Effet : jusqu'à la fin du combat, l'allié ciblé récupère 10 points de vie à chaque tour de jeu. ☐

Halo divin (unique). Zone au contact. 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. ☐

Pouvoir épique (niv.2I)

Colère céleste (unique). Action mineure. 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). ☐

M4 ROUEUR

PRIMAL

Compétences : Athlétisme, Survie.

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

Pouvoirs héroïques (niv.I)

Frappe double (libre). 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 (limité). Action mineure. 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 (unique). Effet : effectuez deux attaques de base contre la même cible. Si elles réussissent toutes les deux, vous infligez 2d8 dégâts supplémentaires. ☐

Pouvoirs parangoniques (niv.II)

Aucune pitié (limité). 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 (unique). Effet : effectuez deux attaques de base à distance, puis deux attaques de base au contact. ☐

Pouvoir épique (niv.2I)

Pluie de flèches (unique). Zone à distance. Réflexes contre Réflexes. Réussite : dégâts de l'arme plus trois dés. Échec : demi-dégâts. ☐

M4

SORCIER

OMBRE

Compétence : Influence.
Équipement : arme légère (d6), baguette magique (d10)

Pouvoirs héroïques (niv.I)

Trait occulte (libre). Distance. Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts de la baguette.

Sceau de la malédiction (limité). Distance. Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts de la baguette chaque round, et malus de -5 à toutes les attaques (effets continus).

Destin funeste (unique). Distance. 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.

Pouvoirs parangoniques (niv.II)

Fonte dans les ombres (limité). Action mineure. 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 (unique). Distance. Volonté contre Volonté. Réussite : deux fois les dégâts de la baguette. Échec : dégâts de la baguette.

Pouvoir épique (niv.2I)

Métamorphose impie (unique). Contact. 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.

M4 - Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scarot - 2012

M4

VOLEUR

MARTIAL

Compétences : Filouterie.
Équipement : arme légère (d6), arme légère à distance (d6), armure légère (+5 PV)

Pouvoirs héroïques (niv.I)

Coup vicieux (libre). Contact. Réflexes contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme (plus un dé contre une créature blessée).

Feinte acrobatique (limité). 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 (unique). Réaction à une attaque réussie. Effet : 3d6 dégâts supplémentaires, et 2d6 dégâts de poison chaque tour (effet continu).

Pouvoirs parangoniques (niv.II)

Contre-attaque (limité). 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 (unique). Effet : effectuez deux attaques de Coup vicieux ; la ou les cibles ne peuvent pas vous attaquer lors de leur prochain tour.

Pouvoir épique (niv.2I)

Maître des assassins (unique). Contact. Réflexes contre Volonté. Réussite : 5 dégâts par niveau du voleur. Échec : 2 dégâts par niveau du voleur.

M4 - Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scarot - 2012

M4 AIDE DE JEU

Combat

Au début de votre tour de jeu, subissez les *effets continus* qui vous affectent.

Puis, dans l'ordre de votre choix :

- effectuez **une seule action majeure**, comme attaquer, utiliser un pouvoir ou une compétence, vous déplacer, donner les premiers soins à un mourant, tenter de fuir.
- effectuer plusieurs *actions mineures*, comme vous déplacer d'une courte distance, boire une potion, changer d'arme, utiliser un pouvoir mineur.

À la fin de votre tour de jeu, effectuez un jet de *sauvegarde* pour chacun des effets continus qui vous affectent. En cas de succès, l'effet est annulé.

Pouvoirs de base

Arme au corps à corps (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Effet : dégâts de l'arme.

Arme à distance (libre). Distance. Réflexes contre Réflexes. Effet : dégâts de l'arme.

Bousculade (libre). Contact. Réflexes contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme, et la cible tombe à terre (se relever est une action majeure).

Charge (libre). Distance. Vigueur contre Réflexes. Réussite : dégâts de l'arme (au corps à corps) +2. Effet : vous êtes maintenant au contact de la cible.

Feinte (libre). Contact. Réflexes contre Volonté. Réussite : dégâts de l'arme, et la prochaine attaque contre cette cible bénéficie d'un bonus de +2 en attaque.

Lutte (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts à mains nues, et la cible est étreinte jusqu'à votre prochain tour (tous deux ne pouvez plus vous déplacer et subissez un malus de -2 en défense contre d'autres combattants. Elle ne peut attaquer que vous, et inversement.)

Points d'Eclat

Coup d'éclat. Réaction : test d'attaque, de défense, de sauvegarde ou de persistance.

Effet : décalez votre résultat d'un cran vers le haut par PE dépensé (maladresse => échec => réussite => critique).

Points de Vie

Blessure mortelle. Réaction : score de PV inférieur ou égal à 0. Effet : effectuez un jet de sauvegarde à chaque tour de jeu. Réussite : vous êtes *mourant* et ne pouvez plus effectuer d'action majeure ou mineure. Échec : vous mourrez.

Premiers soins (libre). Contact. Automatique.

Effet : un allié *mourant* est stabilisé et n'a plus à effectuer de jets de sauvegarde ; il reste inconscient jusqu'à la fin du combat.

M4 AIDE DE JEU

Combat

Au début de votre tour de jeu, subissez les *effets continus* qui vous affectent.

Puis, dans l'ordre de votre choix :

- effectuez **une seule action majeure**, comme attaquer, utiliser un pouvoir ou une compétence, vous déplacer, donner les premiers soins à un mourant, tenter de fuir.
- effectuer plusieurs *actions mineures*, comme vous déplacer d'une courte distance, boire une potion, changer d'arme, utiliser un pouvoir mineur.

À la fin de votre tour de jeu, effectuez un jet de *sauvegarde* pour chacun des effets continus qui vous affectent. En cas de succès, l'effet est annulé.

Pouvoirs de base

Arme au corps à corps (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Effet : dégâts de l'arme.

Arme à distance (libre). Distance. Réflexes contre Réflexes. Effet : dégâts de l'arme.

Bousculade (libre). Contact. Réflexes contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme, et la cible tombe à terre (se relever est une action majeure).

Charge (libre). Distance. Vigueur contre Réflexes. Réussite : dégâts de l'arme (au corps à corps) +2. Effet : vous êtes maintenant au contact de la cible.

Feinte (libre). Contact. Réflexes contre Volonté. Réussite : dégâts de l'arme, et la prochaine attaque contre cette cible bénéficie d'un bonus de +2 en attaque.

Lutte (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts à mains nues, et la cible est étreinte jusqu'à votre prochain tour (tous deux ne pouvez plus vous déplacer et subissez un malus de -2 en défense contre d'autres combattants. Elle ne peut attaquer que vous, et inversement.)

Points d'Eclat

Coup d'éclat. Réaction : test d'attaque, de défense, de sauvegarde ou de persistance.

Effet : décalez votre résultat d'un cran vers le haut par PE dépensé (maladresse => échec => réussite => critique).

Points de Vie

Blessure mortelle. Réaction : score de PV inférieur ou égal à 0. Effet : effectuez un jet de sauvegarde à chaque tour de jeu. Réussite : vous êtes *mourant* et ne pouvez plus effectuer d'action majeure ou mineure. Échec : vous mourrez.

Premiers soins (libre). Contact. Automatique.

Effet : un allié *mourant* est stabilisé et n'a plus à effectuer de jets de sauvegarde ; il reste inconscient jusqu'à la fin du combat.

M4

Joueur _____ Date _____

Campagne _____

Nom _____ Sexe _____ Age _____

Race _____ Classe _____ Niveau _____

Vigueur

Réflexes

Volonté

Vie

Score maximum

Score actuel

Éclat

Score maximum

Score actuel

Compétences

Athlétisme

Érudition

Influence

Filouterie

Survie

Combat

Arme contact _____ [_d_ + Vig]

Arme contact _____ [_d_ + Vig]

Arme distance _____ [_d_ + Ref]

Arme distance _____ [_d_ + Ref]

Baguette / Symbole _____ [_d_ + Vol]

Armure _____ [+ _ PV] Bouclier [+ _ PV]

M4

Rituels

Objets magiques

Pouvoirs spéciaux

M4

Joueur _____ Date _____

Campagne _____

Nom _____ Sexe _____ Age _____

Race _____ Classe _____ Niveau _____

Vigueur

Réflexes

Volonté

Vie

PV

Score maximum

Score actuel

Éclat

PE

Score maximum

Score actuel

Compétences

Athlétisme

Érudition

Influence

Filouterie

Survie

Combat

Arme contact _____ [_d_ + Vig]

Arme contact _____ [_d_ + Vig]

Arme distance _____ [_d_ + Ref]

Arme distance _____ [_d_ + Ref]

Baguette / Symbole _____ [_d_ + Vol]

Armure _____ [+ _ PV] Bouclier [+ _ PV]

M4

Rituels

Objets magiques

Pouvoirs spéciaux

M4

Joueur _____ Date _____

Campagne _____

Nom _____

Vigueur



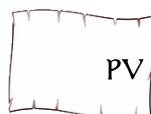
Réflexes



Volonté



Vie



PV

Score maximum



Score actuel

Éclat



PE

Score maximum



Score actuel

Compétences

Athlétisme

+5

Érudition



Influence



Filouterie



Survie



Combat

Arme contact _____ [_d_ + Vig]

Arme contact _____ [_d_ + Vig]

Arme distance _____ [_d_ + Ref]

Arme distance _____ [_d_ + Ref]

Armure lourde _____ [+10 PV] Bouclier [+ _ PV]

Équipement : arme lourde à deux mains (1d10), OU : arme lourde à une main (1d8), bouclier (+5 PV), OU : arme lourde à une main (1d8), arme légère à distance (1d6).

M4 - Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012

M4

GUERRIER
MARTIAL

Race _____ Sexe _____ Age _____ Niveau _____

Avantage _____

Pouvoirs héroïques (niv.1)

Attaque brutale (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme ; si la cible tombe à 0 PV, effectuez une nouvelle Attaque brutale.

Provocation (limité). Contact. 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 (unique). Contact. 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. ☐

Pouvoirs parangoniques (niv.11)

Vague d'acier (limité). Zone au contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme. ☐Spaaartiate !!! (unique). Action mineure. Effet : jusqu'à la fin du combat, vous obtenez +2 en défense par ennemi au contact. ☐

Pouvoir épique (niv.21)

Riposte du maître d'armes (unique). 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. ☐

M4 - Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012

M4

Joueur _____ Date _____

Campagne _____

Nom _____

Vigueur



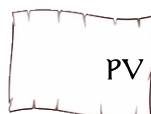
Réflexes



Volonté



Vie



PV

Score maximum



Score actuel

Éclat



PE

Score maximum



Score actuel

Compétences

Athlétisme



Érudition

+5

Influence



Filouterie



Survie



Combat

Arme contact improvisée _____ [_d4 + Vig]

Baguette _____ [_d6 + Vol]

Spécial : le magicien connaît également le rituel *Prestidigitation*, ainsi qu'un autre rituel de niveau 1 de son choix.

Il en apprend un nouveau à chaque niveau.

M4

MAGICIEN
ARTANIQUE

Race _____ Sexe _____ Age _____ Niveau _____

Avantage _____

Pouvoirs héroïques (niv.1)

• **Projectiles magiques** (libre). Distance. 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 (limité). Zone à distance. Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts de la baguette, et immobilisation continue.



Boule de feu (unique). Zone à distance. Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts de la baguette plus deux dés. Échec : demi-dégâts.



Pouvoirs parangoniques (niv.11)

Vague d'acide (limité). Zone au contact. 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 (unique). 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.



Pouvoir épique (niv.21)

Tempête de neige (unique). Zone à distance. 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.



M4

Joueur _____ Date _____

Campagne _____

Nom _____

Vigueur



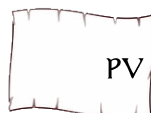
Réflexes



Volonté



Vie



PV

Score maximum



Score actuel

Éclat



PE

Score maximum



Score actuel

Compétences

Athlétisme



Érudition



Influence

+5

Filouterie



Survie



Combat

Arme contact _____ [_d_ + Vig]

Arme contact _____ [_d_ + Vig]

Arme distance _____ [_d_ + Ref]

Arme distance _____ [_d_ + Ref]

Armure légère _____ [+5 PV] Bouclier [+_ PV]

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

OÙ : arme lourde à une main (d8), arme légère à distance (d6).

M4

MARTIAL

MAITRE DE GUERRE

Race _____ Sexe _____ Age _____ Niveau _____

Avantage _____

Pouvoirs héroïques (niv.I)

Attaque tactique (libre). Contact. 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 (limité). 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 (unique). Action mineure. 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.

Pouvoirs parangoniques (niv.II)

Ralliement (limité). Action mineure. 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 (unique). Contact. 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 Vilenie.

Pouvoir épique (niv.III)

L'Art de la Guerre (unique). 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.

M4

Joueur _____ Date _____

Campagne _____

Nom _____

Vigueur



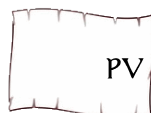
Réflexes



Volonté



Vie



PV

Score maximum



Score actuel

Éclat



PE

Score maximum



Score actuel

Compétences

Athlétisme

+5

Érudition



Influence

+5

Filouterie



Survie



Combat

Arme contact _____ [_d_ + Vig]

Arme contact _____ [_d_ + Vig]

Arme distance improvisée _____ [_d4_ + Ref]

Symbole _____ [_d10_ + Vol]

Armure lourde _____ [+10 PV] Bouclier [+ _ PV]

Équipement : arme lourde à deux mains au contact (1d10) OU : arme lourde à une main au contact (1d8) plus bouclier (+5 PV).

M4

PALADIN
DIVIN

Race _____ Sexe _____ Age _____ Niveau _____

Avantage _____

Pouvoirs héroïques (niv.1)

Lame fraternelle (libre). Contact. 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 (limité). Contact. Vigueur contre Réflexes. Réussite : dégâts de l'arme, et aveuglement (effet continu). ☐

Sanction du juste (unique). Distance. 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. ☐

Pouvoirs parangoniques (niv.11)

Vengeance (limité). Réaction à une défense au contact ratée. Distance. Effet : votre attaquant subit la moitié des dégâts qu'il vous a infligés. ☐

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

Pouvoir épique (niv.21)

Pacification (unique). Zone au contact. 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. ☐

M4

Joueur _____ Date _____

Campagne _____

Nom _____

Vigueur



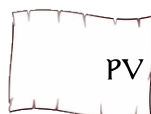
Réflexes



Volonté



Vie



PV

Score maximum



Score actuel

Éclat



PE

Score maximum



Score actuel

Compétences

Athlétisme



Érudition



Influence

+5

Filouterie



Survie



Combat

Arme contact lourde 1M _____ [_d8 + Vig]

Arme distance improvisée _____ [_d4 + Ref]

Symbole _____ [_d8 + Vol]

Armure légère _____ [+5 PV] Bouclier [+5 PV]

M4

PRETRE
DIVIN

Race _____ Sexe _____ Age _____ Niveau _____

Avantage _____

Pouvoirs héroïques (niv.I)

Flamme sacrée (libre). Contact. 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 (limité). Action mineure. Effet : vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de +5 en défense jusqu'à votre prochain tour.



Châtiment divin (unique). Zone au contact. Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts du symbole sacré (plus un dé contre un mort-vivant). Échec : demi-dégâts.



Pouvoirs parangoniques (niv.II)

Régénération (limité). Distance. Effet : jusqu'à la fin du combat, l'allié ciblé récupère 10 points de vie à chaque tour de jeu.



Halo divin (unique). Zone au contact. 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.



Pouvoir épique (niv.II)

Colère céleste (unique). Action mineure. 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).



M4

Joueur _____ Date _____

Campagne _____

Nom _____

Vigueur

Réflexes

Volonté

Vie

PV

Score maximum

Score actuel

Éclat

PE

Score maximum

Score actuel

Compétences

Athlétisme

+5

Érudition

Influence

Filouterie

Survie

+5

Combat

Arme contact lourde 1M _____ [_d8 + Vig]

Arme contact lourde 1M _____ [_d8 + Vig]

Arme distance lourde _____ [_d8 + Ref]

Armure légère _____ [+5 PV]

M4

RODEUR
PRIMAL

Race _____ Sexe _____ Age _____ Niveau _____

Avantage _____

Pouvoirs héroïques (niv.I)

Frappe double (libre). 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 (limité). Action mineure. 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 (unique). Effet : effectuez deux attaques de base contre la même cible. Si elles réussissent toutes les deux, vous infligez 2d8 dégâts supplémentaires.

Pouvoirs parangoniques (niv.II)

Aucune pitié (limité). 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 (unique). Effet : effectuez deux attaques de base à distance, puis deux attaques de base au contact.

Pouvoir épique (niv.III)

Pluie de flèches (unique). Zone à distance. Réflexes contre Réflexes. Réussite : dégâts de l'arme plus trois dés. Échec : demi-dégâts.

M4

Joueur _____ Date _____

Campagne _____

Nom _____

Vigueur

Réflexes

Volonté

Vie

PV

Score maximum

Score actuel

Éclat

PE

Score maximum

Score actuel

Compétences

Athlétisme

Érudition

Influence

+5

Filouterie

Survie

Combat

Arme contact légère _____ [_d6 + Vig]

Baguette _____ [_d10 + Vol]

M4

SORCIER
OMBRE

Race _____ Sexe _____ Age _____ Niveau _____

Avantage _____

Pouvoirs héroïques (niv.I)

Trait occulte (libre). Distance. Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts de la baguette.

Seau de la malédiction (limité). Distance. Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts de la baguette chaque round, et malus de -5 à toutes les attaques (effets continus).

☐

Destin funeste (unique). Distance. 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.

☐

Pouvoirs parangoniques (niv.II)

Fonte dans les ombres (limité). Action mineure. 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 (unique). Distance. Volonté contre Volonté. Réussite : deux fois les dégâts de la baguette. Échec : dégâts de la baguette.

☐

Pouvoir épique (niv.III)

Métamorphose impie (unique). Contact. 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.

☐

M4

Joueur _____ Date _____

Campagne _____

Nom _____

Vigueur



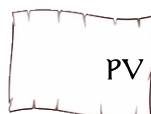
Réflexes



Volonté



Vie



Score maximum



Score actuel

Éclat



Score maximum



Score actuel

Compétences

Athlétisme



Érudition



Influence



Filouterie

+5

Survie



Combat

Arme contact légère _____ [_d6 + Vig]

Arme distance légère _____ [_d6 + Ref]

Armure légère _____ [+5 PV]

M4

VOLEUR
MARTIAL

Race _____ Sexe _____ Age _____ Niveau _____

Avantage _____

Pouvoirs héroïques (niv.I)

Coup vicieux (libre). Contact. Réflexes contre Vigueur. Réussite : dégâts de l'arme (plus un dé contre une créature blessée).

Feinte acrobatique (limité). 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 (unique). Réaction à une attaque réussie. Effet : 3d6 dégâts supplémentaires, et 2d6 dégâts de poison chaque tour (effet continu).

Pouvoirs parangoniques (niv.II)

Contre-attaque (limité). 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 (unique). Effet : effectuez deux attaques de Coup vicieux ; la ou les cibles ne peuvent pas vous attaquer lors de leur prochain tour.

Pouvoir épique (niv.III)

Maître des assassins (unique). Contact. Réflexes contre Volonté. Réussite : 5 dégâts par niveau du voleur. Échec : 2 dégâts par niveau du voleur.

M4

Joueur _____ Date _____

Campagne _____

Nom _____

Rituel : _____ Niveau _____

Effet : _____

Rituel : _____ Niveau _____

Effet : _____

Rituel : _____ Niveau _____

Effet : _____

Rituel : _____ Niveau _____

Effet : _____

Rituel : _____ Niveau _____

Effet : _____

M4 - Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012

M4

Joueur _____ Date _____

Campagne _____

Nom _____

Objet : _____

Pouvoir : _____ ☐

Objet : _____

Pouvoir : _____ ☐

Objet : _____

Pouvoir : _____ ☐

Objet : _____

Pouvoir : _____ ☐

Objet : _____

Pouvoir : _____ ☐

M4 - Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012