

CTHULHU · MYTHOS · SAGAS

Guerrier 5 | Soldat | NB | M

CLASSE ET NIVEAU | HISTORIQUE | ALIGNEMENT | CAT. TAILLE

Humain

ESPÈCE | VISION | EXPÉRIENCE

18 | +2 | 9 m | 13

CLASSE D'ARMURE | INITIATIVE | VITESSE | PERCEPTION PASSIVE

44

MAXIMUM DE POINTS DE VIE

POINTS DE VIE ACTUELS

1d10

TOTAL

RÉUSSITES

ÉCHECS

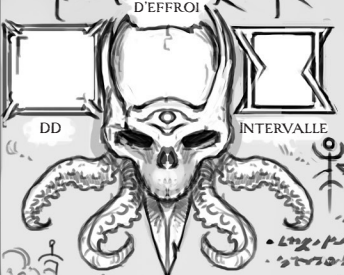
JS C. MORT

NIVEAU D'ÉPUISEMENT

NIVEAU D'EFFROI

DD

INTERVALLE



DÉS DE VIE

ÉTATS ET DÉMENCES

NOM | BONUS ATT. | TYPE DE DÉGÂTS

Épée longue | +7 | 1d8 + 4 tranch.

Arbalète légère | +5 | 1d8 perf.

Épée longue : polyvalente (1d10) ; quand elle est maniée à deux mains, ses dégâts deviennent 1d10 + 3 tranchants, mais le PJ perd 2 en CA car il ne manie pas son bouclier.

ATTAQUES ET SORTS

Je suis toujours poli et respectueux.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Bien commun. Notre rôle est de risquer notre vie pour défendre les autres. (Bon)

IDÉAUX

Quelqu'un m'a sauvé la vie sur le champ de bataille. Aujourd'hui encore, je refuse de laisser un ami derrière moi.

LIENS

Je préférerais manger mon armure plutôt que d'admettre que j'ai tort.

DÉFAUTS

NOM DU PERSONNAGE

PORTRAIT

+3

MAÎTRISE ET LANGAGES

18

FORCE

14

DEXTÉRITÉ

15

CONSTITUTION

11

INTELLIGENCE

13

SAGESSE

9

CHARISME

7 FORCE

5 DEXTÉRITÉ

5 CONSTITUTION

INTELLIGENCE

SAGESSE

CHARISME

ACROBATIES (DEX)

ARCANES (INT)

7 ATHLÉTISME (FOR)

DISCRÉTION (DEX)

DRESSAGE (SAG)

ESCAMOTAGE (DEX)

3 HISTOIRE (INT)

2 INTIMIDATION (CHA)

INVESTIGATION (INT)

MÉDECINE (SAG)

NATURE (INT)

4 PERCEPTION (SAG)

PERSPICACITÉ (SAG)

PERSUASION (CHA)

RELIGION (INT)

REPRÉSENTATION (CHA)

SUPERCHERIE (CHA)

SURVIE (SAG)

4 YOG-SOTHOTHERIE (SAG)

COMPÉTENCES

Armures : toutes les armures, boucliers
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : boîte de jeux (cartes), véhicules terrestres
Langues : commun, elfe

MAÎTRISE ET LANGAGES

APTITUDES ET TRAITS

Grade militaire. Lors de votre carrière de soldat, vous avez atteint un certain grade militaire. Les soldats fidèles à votre ancienne organisation militaire reconnaissent encore votre autorité et votre influence, et s'en remettent à votre avis s'ils sont de grade inférieur. Vous pouvez invoquer votre grade pour exercer une influence sur les autres soldats et réquisitionner de l'équipement simple ou des chevaux pour les utiliser temporairement. Vous pouvez généralement avoir aussi accès aux camps et aux forteresses militaires alliés dont les hommes reconnaissent votre grade.

Style de combat (Protection). Quand une créature que vous voyez attaque une cible autre que vous se trouvant à 1,50 m ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage lors de son jet d'attaque. Vous devez manier un bouclier pour ce faire.

Second souffle. Vous pouvez puiser dans une réserve limitée d'endurance pour ne pas prendre de mauvais coups. Vous pouvez effectuer une action bonus pour regagner un nombre de points de vie égal à 1d10 + votre niveau de guerrier. Une fois l'aptitude utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Sursaut d'activité. À partir du niveau 2, vous pouvez dépasser vos limites physiques normales pendant quelques instants. À votre tour de jeu, vous pouvez effectuer une action supplémentaire. Une fois l'aptitude utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Attaque supplémentaire. À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une chaque fois que vous effectuez l'action Attaquer pendant votre tour de jeu.

Enquêteur paranormal. À partir du niveau 3, vous pouvez lancer détection de la magie et identification, mais uniquement comme rituels. Identification vous permet non seulement de savoir comment utiliser un objet et ses propriétés, mais vous informe également sur l'un des aspects suivants (de votre choix) : l'alignement du créateur, la fonction précise pour laquelle l'objet fut créé ou l'espèce du créateur.

Discernement des faiblesses. À partir du niveau 3, vous pouvez par une action bonus ajouter votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse (le plus élevé, minimum +1) à vos jets de dégâts d'arme jusqu'à la fin de votre tour de jeu actuel. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme dans cet intervalle, vous apprenez un aspect de la cible. Le MJ choisit l'information divulguée (un trait, une action, un sens, une vulnérabilité, une résistance ou une immunité), mais vous pouvez donner vos priorités. L'effet déstabilise la créature touchée. Si la cible est censée effectuer un jet de sauvegarde de Constitution pour maintenir sa concentration en raison des dégâts infligés, elle est désavantagée lors du jet. Si la cible empoigne une autre créature, celle-ci peut jouer sa réaction pour tenter un test de caractéristique d'évasion. Vous pouvez utiliser cette aptitude trois fois. Vous récupérez ce quota à l'issue d'un repos long.

CTHULHI · MYTHOS · SAGAS

34 ans

1,82 m

94,5 kg

NOM DU PERSONNAGE

GENRE

ÂGE

TAILLE

POIDS

YEUX

PEAU

CHEVEUX

TRAITS DISTINCTIFS

PC

PA

PE

PO

10

PP

BIENS ET TRÉSOR

CAPACITÉ DE CHARGE

POUSSER/TIRER/SOULEVER

TOTAL ACTUEL

108

216

57,37

CHARGE

NOTES

NOMBRE

OBJET

PRX

POIDS

NOMBRE	OBJET	PRX	POIDS
1	insigne de grade	-	-
1	trophée venant d'un ennemi vaincu	-	-
1	paquet de cartes	5 pa	-
1	habits courants	5 pa	1,35
1	cotte de mailles (désavantagé lors des tests de Discrétion)	75 po	24,75
1	bouclier	10 po	2,7
1	épée longue (polyvalente, 1d10)	15 po	1,35
1	arbalète légère (munitions, portée 24/96, chargement, à deux mains)	25 po	2,25
20	carreaux d'arbalète	1 po/20	0,675/20
1	paquetage d'explorateur (contient les objets suivants) :	10 po	24,3
1	sac à dos		
1	sac de couchage		
1	gamelle		
1	boîte à amadou		
10	torches		
10	rations		
1	oultre		
1	corde en chanvre de 15 m		

NOMBRE

OBJET

PRX

POIDS

ÉQUIPEMENT

Druide 5 | Sauvageon | N | M

CLASSE ET NIVEAU | HISTORIQUE | ALIGNEMENT | CAT. TAILLE

Humain

ESPÈCE | VISION | EXPÉRIENCE

14 | +1 | 9 m | 13

CLASSE D'ARMURE | INITIATIVE | VITESSE | PERCEPTION PASSIVE

43

MAXIMUM DE POINTS DE VIE

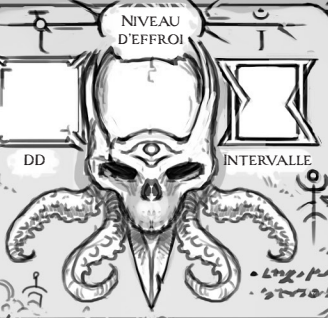
POINTS DE VIE ACTUELS

1d8

TOTAL

DÉS DE VIE

ÉTATS ET DÉMENCES



DD

INTERVALLE

NOM DU PERSONNAGE

PORTRAIT

+3

MAÎTRISE ET LANGAGES

14

+2

FORCE

14

+2

DEXTÉRITÉ

16

+3

CONSTITUTION

9

-1

INTELLIGENCE

16

+3

SAGESSE

11

+0

CHARISME

2 FORCE

2 DEXTÉRITÉ

6 CONSTITUTION

2 INTELLIGENCE

6 SAGESSE

0 CHARISME

JS

2 ACROBATIES (DEX)

-1 ARCANES (INT)

5 ATHLÉTISME (FOR)

2 DISCRÉTION (DEX)

3 DRESSAGE (SAG)

2 ESCAMOTAGE (DEX)

-1 HISTOIRE (INT)

0 INTIMIDATION (CHA)

-1 INVESTIGATION (INT)

6 MÉDECINE (SAG)

2 NATURE (INT)

3 PERCEPTION (SAG)

3 PERSPICACITÉ (SAG)

0 PERSUASION (CHA)

-1 RELIGION (INT)

0 REPRÉSENTATION (CHA)

0 SUPERCHERIE (CHA)

6 SURVIE (SAG)

3 YOG-SOTHOTHERIE (SAG)

COMPÉTENCES

NOM | BONUS ATT. | TYPE DE DÉGÂTS

Cimeterre | +5 | 1d6 + 2 tranch.

ATTAQUES ET SORTS

Vagabond. Vous êtes très doué pour mémoriser les cartes et la géographie, et vous arrivez toujours à vous souvenir de la configuration générale du terrain, des habitations et des autres éléments physiques autour de vous. De plus, vous pouvez trouver de la nourriture et de l'eau fraîche pour vous et jusqu'à cinq autres personnes chaque jour, à condition que la région comporte des baies, du petit gibier, de l'eau etc.

Druidique. Vous connaissez le langage secret des druides. Vous pouvez le parler et l'utiliser pour laisser des messages cachés. Vous et les autres personnes qui connaissent cette langue repérez automatiquement un message de ce type. Les autres repèrent la présence du message en réussissant un jet de Sagesse (Perception) DD 15, mais ne peuvent pas le décrypter sans magie.

Incantation. Vous êtes un lanceur de sorts dont la caractéristique d'incantation est la Sagesse et vous pouvez lancer des formules et des rituels. Votre focaliseur druidique est votre focaliseur d'incantation.

APTITUDES ET TRAITS

Je veille sur mes amis comme s'ils étaient une portée de chiots qui vient de naître.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Nature. Le monde naturel est plus important que toutes les choses artificielles de la civilisation. (Neutre)

IDÉAUX

J'ai des visions horribles d'un désastre à venir et je suis prêt à tout pour l'empêcher.

LIENS

J'aime trop la bière, le vin et d'autres substances intoxicantes.

DÉFAUTS

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers (les druides ne portent pas d'armure et n'utilisent pas de boucliers fabriqués en métal)
Armes : gourdins, dagues, fléchettes, javelines, masses d'armes, bâtons, cimenterres, serpes, frondes, lances
Outils : matériel d'herboriste, tambours
Langues : commun, elfe, goule, druidique

MAÎTRISE ET LANGAGES

APTITUDES ET TRAITS

CTHULHU · MYTHOS · SAGAS

41 ans

1,87 m

90 kg

NOM DU PERSONNAGE

GENRE

ÂGE

TAILLE

POIDS

Marrons | Bronzée | Noirs

Plumes et griffes tressées dans les cheveux, trophées de créatures sauvages vaincues

YEUX

PEAU

CHEVEUX

TRAITS DISTINCTIFS

PC

PA

PE

PO

10

PP

BIENS ET TRÉSOR

CAPACITÉ DE CHARGE

POUSSER/TIRER/SOULEVER

TOTAL ACTUEL

94,5

189

45,9

CHARGE

NOTES

NOMBRE

OBJET

PRIX

POIDS

NOMBRE	OBJET	PRIX	POIDS
1	cimeterre (finesse, léger)	25 po	1,35
1	bouclier en bois	10 po	2,7
1	armure de cuir	10 po	4,5
1	bâton	5 po	1,8
1	piège à mâchoires	5 po	11,25
1	coiffe à plumes		-
1	tenue de voyageur		
1	paquetage d'explorateur (contient les objets suivants) :	10 po	24,3
	sac à dos		
1	sac de couchage		
1	gamelle		
1	boîte à amadou		
10	torches		
10	rations		
1	oultre		
1	corde en chanvre de 15 m		
1	focaliseur druidique (totem)	1 po	-

NOMBRE

OBJET

PRIX

POIDS

ÉQUIPEMENT

CTHULHU · MYTHOS · SAGAS

Roublard 5 | Criminel | CN | P

CLASSE ET NIVEAU | HISTORIQUE | ALIGNEMENT | CAT. TAILLE

Zoog | Vision dans le noir 18 m

ESPÈCE | VISION | EXPÉRIENCE

14

+3

Terr. 7,50 m
fouiss. 3 m
esc. 7,50 m

NIVEAU
D'ÉPUISEMENT

CLASSE D'ARMURE | INITIATIVE | VITESSE | PERCEPTION PASSIVE

33

MAXIMUM DE POINTS
DE VIE

RÉUSSITES

ÉCHECS

JS C. MORT

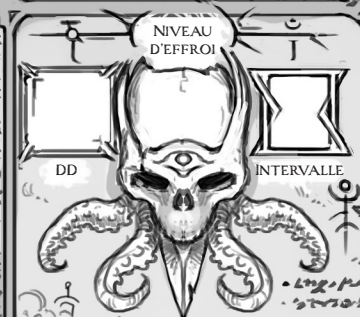
POINTS DE VIE ACTUELS

1d8

TOTAL

DÉS DE VIE

ÉTATS ET DÉMENCES



NIVEAU
D'EFFROI

DD

INTERVALLE

NOM DU PERSONNAGE

PORTRAIT

+3

MAÎTRISE
ET LANGAGES

10

+0

FORCE

18

+4

DEXTÉRITÉ

12

+1

CONSTITUTION

14

+2

INTELLIGENCE

8

-1

SAGESSE

14

+2

CHARISME

- 0 FORCE
- 7 DEXTÉRITÉ
- 1 CONSTITUTION
- 5 INTELLIGENCE
- 1 SAGESSE
- 2 CHARISME

JS

- 7 ACROBATIES (DEX)
- 2 ARCANES (INT)
- 3 ATHLÉTISME (FOR)
- 9 DISCRÉTION (DEX)
- 1 DRESSAGE (SAG)
- 7 ESCAMOTAGE (DEX)
- 2 HISTOIRE (INT)
- 2 INTIMIDATION (CHA)
- 5 INVESTIGATION (INT)
- 1 MÉDECINE (SAG)
- 2 NATURE (INT)
- 2 PERCEPTION (SAG)
- 1 PERSPICACITÉ (SAG)
- 2 PERSUASION (CHA)
- 2 RELIGION (INT)
- 2 REPRÉSENTATION (CHA)
- 5 SUPERCHERIE (CHA)
- 1 SURVIE (SAG)
- 1 YOG-SOTHOTHERIE (SAG)

COMPÉTENCES

Armures : armures légères
Armes : armes courantes, arbalètes de poing, épées longues, rapières, épées courtes
Outils : cartes, outils de voleur
Langues : commun, zoog

MAÎTRISE ET LANGAGES

NOM | BONUS ATT. | TYPE DE DÉGÂTS

NOM	BONUS ATT.	TYPE DE DÉGÂTS
Morsure	+5	1d4 + 3 perf.
Épée courte	+5	1d6 + 3 perf.
Dague	+5	1d4 + 3 perf.

Attaque sournoise : +1d6

ATAQUES ET SORTS

Tentacles faciaux. Ces tentacles peuvent tenir et manipuler un objet tenant dans la paume, comme une pièce de monnaie, un bijou ou même une baguette, mais pas manier une arme, à l'exception d'une sarbacane ou équivalent.

Queue préhensile. Votre queue peut porter des objets aussi facilement qu'un bras, mais ne peut pas manier un bouclier ou une arme. Sa précision est telle qu'elle peut manipuler efficacement des outils.

Poches. Vous disposez de deux poches pouvant accueillir chacune un objet de la taille d'une coupe ou quatre objets pouvant tenir dans le creux de la main d'un homme. Avec votre queue ou vos tentacles faciaux, vous pouvez par une action bonus récupérer un objet qui s'y trouve.

Science des pièges. Chaque fois que vous utilisez des outils d'artisan pour créer un piège ou des outils de voleur pour en désamorcer un, on considère que vous en avez la maîtrise. Chaque fois que vous effectuez un jet de sauvegarde pour éviter un piège, on considère que vous avez la maîtrise du jet de sauvegarde en question.

Contact criminel. Vous possédez un contact fiable qui vous sert d'intermédiaire avec un réseau de criminels. Vous savez communiquer avec lui même sur de très grandes distances, car vous connaissez les messagers locaux, les caravaniers corrompus et les marins sans scrupules qui peuvent faire passer des messages pour vous.

Expertise. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tous les tests de caractéristique que vous effectuez avec des outils de voleur ou avec la compétence Discrétion.

Les risques encourus m'importent peu. Ne me parlez pas de mes chances de réussite.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Liberté. Les chaînes sont faites pour être brisées,

IDÉAUX

Mes biens mal acquis me servent à nourrir ma famille.

LIENS

Si le groupe a un plan, je vais l'oublier. Si je ne l'oublie pas, je vais l'ignorer.

DÉFAUTS

Attaque sournoise. Vous savez frapper de manière subtile et exploiter la distraction d'un ennemi. Une fois par tour, vous pouvez infliger 1d6 dégâts supplémentaires à une créature que vous touchez avec une attaque si vous êtes avantagé lors du jet d'attaque. L'attaque doit être portée avec une arme à distance ou qui possède la propriété finesse. Vous n'avez pas besoin d'être avantagé lors du jet d'attaque si la cible est située à 1,50 m ou moins d'un autre de ses ennemis non neutralisés et si vous n'êtes pas désavantagé lors du jet d'attaque.

Argot des voleurs. Vous connaissez ce mélange secret de jargon, de code et de dialecte qui vous permet de dissimuler des messages dans une conversation apparemment normale. Seule une autre créature connaissant l'argot des voleurs peut comprendre ce message.

Mains lestes. À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser l'action bonus que vous donne Ruse pour effectuer un test de Dextérité (Escamotage), utiliser vos outils de voleur pour désamorcer un piège ou ouvrir une serrure, ou effectuer l'action Utiliser un objet.

Monte-en-l'air. Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la capacité d'escalader les surfaces plus rapidement que la normale ; escalader ne vous coûte plus de déplacement supplémentaire. De plus, quand vous effectuez un saut avec élan, la distance que vous parcourez augmente de (votre modificateur de Dextérité) x 30 cm.

APTITUDES ET TRAITS

CTHULHU · MYTHOS · SAGAS

7 ans

62,50 cm

9 kg

NOM DU PERSONNAGE

GENRE

ÂGE

TAILLE

POIDS

Laiteux

Fourrure grise

Incisives aiguisées pour mieux se battre

YEUX

PEAU

CHEVEUX

TRAITS DISTINCTIFS

PC

PA

PE

PO

15

PP

BIENS ET TRÉSOR

CAPACITÉ DE CHARGE

POUSSER/TIRER/SOULEVER

TOTAL ACTUEL

67,5

135

26,775

CHARGE

NOTES

NOMBRE

OBJET

PRX

POIDS

1	habits courants sombres	3 pa	1,35
1	armure de cuir	10 po	4,5
2	épées courtes (finesse, légère)	10 po	0,9
2	dagues (finesse, légère, lancer 6/18)	2 po	0,45
1	outils de voleur	15 po	0,45
1	paquetage de cambrioleur	16 po	19,125
	(contient les objets suivants) :		
1	sac à dos		
1	sac de 1 000 billes		
1	ficelle de 30 cm		
1	cloche		
1	bougies		
1	pied-de-biche		
1	marteau		
10	pitons		
1	lanterne à capote		
2	foies d'huile		
5	rations pour une journée		
1	boîte à amadou		
1	outré		
1	corde en chanvre de 15 m		

NOMBRE

OBJET

PRX

POIDS

ÉQUIPEMENT

CTHULHU · MYTHOS · SAGAS

Clerc 5 | Survivant du Mythe | CB | M

CLASSE ET NIVEAU | HISTORIQUE | ALIGNEMENT | CAT. TAILLE

Demi-elfe | Vision dans le noir 18 m

ESPÈCE | VISION | EXPÉRIENCE

16 | +0 | 9 m

CLASSE D'ARMURE | INITIATIVE | VITESSE | PERCEPTION PASSIVE

33

MAXIMUM DE POINTS DE VIE

POINTS DE VIE ACTUELS

1d8

TOTAL

DÉS DE VIE

RÉUSSITES

ÉCHECS

JS C. MORT

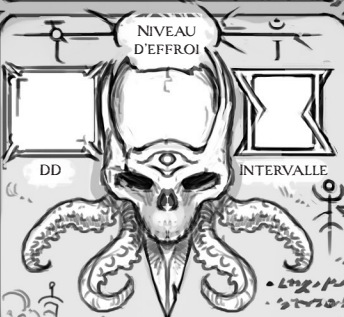
ÉTATS ET DÉMENCES

NIVEAU D'ÉPUISEMENT

NIVEAU D'EFFROI

DD

INTERVALLE



NOM DU PERSONNAGE

PORTRAIT

+3

MAÎTRISE ET LANGAGES

14

+2

FORCE

10

+0

DEXTÉRITÉ

12

+1

CONSTITUTION

14

+2

INTELLIGENCE

18

+4

SAGESSE

10

+0

CHARISME

MAÎTRISE ET LANGAGES

- 2 FORCE
- 0 DEXTÉRITÉ
- 1 CONSTITUTION
- 2 INTELLIGENCE
- 6 SAGESSE
- 3 CHARISME

JS

- 0 ACROBATIES (DEX)
- 5 ARCANES (INT)
- 2 ATHLÉTISME (FOR)
- 3 DISCRÉTION (DEX)
- 3 DRESSAGE (SAG)
- 0 ESCAMOTAGE (DEX)
- 2 HISTOIRE (INT)
- 0 INTIMIDATION (CHA)
- 2 INVESTIGATION (INT)
- 3 MÉDECINE (SAG)
- 2 NATURE (INT)
- 3 PERCEPTION (SAG)
- 6 PERSPICACITÉ (SAG)
- 0 PERSUASION (CHA)
- 5 RELIGION (INT)
- 0 REPRÉSENTATION (CHA)
- 0 SUPERCHERIE (CHA)
- 6 SURVIE (SAG)
- 6 YOG-SOTHOTHERIE (SAG)

COMPÉTENCES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers
Armes : armes courantes
Langues : commun, elfe, profond

MAÎTRISE ET LANGAGES

NOM | BONUS ATT. | TYPE DE DÉGÂTS

Masse d'armes | +5 | 1d6 + 2 cont.

Arbalète légère | +3 | 1d8 perf.

Flamme sacrée : une cible située à 18 m ou moins doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d8 dégâts radiants.

ATTAQUES ET SORTS

Ascendance féerique. Vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé, et il est impossible de vous endormir par magie.

Lucidité du désespoir. Survivant du Mythe, vous tirez un discernement utile de vos contacts avec des entités surnaturelles. Vous possédez des connaissances spécifiques concernant les créatures du Mythe (voir Cthulhu Mythos, page 65).

Incantation. Vous êtes un lanceur de sorts dont la caractéristique d'incantation est la Sagesse et vous pouvez lancer des formules et des rituels que vous connaissez. Votre symbole sacré est votre focaliseur d'incantation.

Expertise cabalistique. Vous jouissez d'un grand discernement en matière de pièges magiques, de grimoires, d'écrits du Mythe et de sorts créant des glyphes ou des symboles. Vous ajoutez le double de votre bonus de maîtrise aux tests d'Arcanes et de Yog-Sothotherie visant à remarquer, identifier ou étudier les pièges et textes magiques.

Canalisation d'énergie divine : Détection de manifestation d'outre-monde. À partir du niveau 2, vous pouvez canaliser l'énergie divine pour percevoir les dangers et savoirs occultes. Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré et invoquez la sagesse de votre dieu pour exacerber votre perception de l'environnement immédiat. Pendant 10 minutes, vous savez si une aberration, un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon, une monstruosité ou un mort-vivant se trouve dans un rayon de 9 m et vous en connaissez le type (vous ignorez toutefois le nombre et l'emplacement des créatures). Vous savez également si un écrit du Mythe ou une manifestation d'Ancien est à portée. Au prix d'une action, vous pouvez vous concentrer sur une créature que vous voyez, afin de savoir si elle est d'un type énuméré ci-dessus et lequel, le cas échéant.

Je suis assez intelligent pour ne pas me fier aux apparences Je vérifie toujours.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Adaptation : Rien ne dure, donc je profite au maximum de toutes les occasions. (Chaotique)

IDÉAUX

Toute forme de vie naturelle saine qui a été mutilée ou transformée par des forces maléfiques doit être soignée ou contenue.

LIENS

Je suis prêt à tout pour éviter ou arrêter ne serait-ce que la possibilité d'une menace similaire à celle à laquelle j'ai survécu de justesse.

DÉFAUTS

APTITUDES ET TRAITS

CTHULHU · MYTHOS · SAGAS

34 ans

1,67 m

49,5 kg

GENRE

ÂGE

TAILLE

POIDS

NOM DU PERSONNAGE

Verts

Pâle

Chauve

crâne recouvert de tatouages occultes

YEUX

PEAU

CHEVEUX

TRAITS DISTINCTIFS

PC

PA

PE

PO

10

PP

BIENS ET TRÉSOR

CAPACITÉ DE CHARGE

POUSSER/TIRER/SOULEVER

TOTAL ACTUEL

94,5

189

51,97

CHARGE

NOTES

NOMBRE

OBJET

PRIX

POIDS

NOMBRE

OBJET

PRIX

POIDS

1	armure d'écailles (désavantagé lors des tests de Discrétion)	50 po	20,25
1	masse d'armes	5 po	1,8
1	arbalète légère (munitions, portée 24/96, chargement, à deux mains)	25 po	2,25
20	carreaux d'arbalète	1 po/20	0,675/20
1	paquetage d'explorateur (contient les objets suivants) :	10 po	24,3
1	sac à dos		
1	sac de couchage		
1	gamelle		
10	boîte à amadou		
10	torches		
1	rations		
1	outré		
1	corde en chanvre de 15 m		
1	bouclier	5 po	2,7
1	symbole sacré (emblème)		

ÉQUIPEMENT

Clerc, Domaine du Signe des Anciens

Sagesse

CLASSE DE LANCEUR DE SORTS

CARACTÉRISTIQUE
D'INCANTATION

DD DE
SAUVEGARDE DES SORTS

BONUS
D'ATTAQUE DES SORTS

TOURS DE MAGIE

Lumière

Flamme sacrée

Thaumaturgie

3

2

- Signe des Anciens (domaine)
- Non-détection (domaine)
- Revigorer
- Lever une malédiction

6

NIVEAU
DU SORT

EMPLACEMENTS
TOTALS

EMPLACEMENTS
DÉPENSÉS

4

PRÉPARÉ

NOM

- Compréhension des langues (domaine)
- Identification (domaine)
- Fléau
- Bénédiction
- Soin des blessures
- Blessure

4

7

2

3

- Détection des pensées (domaine)
- Briser (domaine)
- Restauration partielle
- Arme spirituelle

5

8

9