

Nom _____

CŒURS VAILLANTS

Peuple _____

Description _____

Classe _____

VIG
Vigueur



DEX
Dextérité



INT
Intelligence



CHA
Charisme



Niveau



Demi-niveau

Initiative : d8+

Vitesse : pas

Déplacement tactique (manœuvre)

Demi-déplacement ou moins :

+1 en défense ou +1 en attaque

Double-déplacement : -2 en défense

Sauvegarde



Défense



Bonus d'armure

Mouvement



Points de vie



Points d'aventure



Équipement et richesses

Dons, talents, capacités & langues

Pièces d'or



Mécaniques générales

Jet Le seuil est...

Jet de caractéristique + demi-niveau Une caractéristique appropriée

Jet de mouvement + demi-niveau 10, modifié par l'armure

Jet de combat + niveau La défense de l'adversaire (attaque) ou une caractéristique (truc)

Jet de sauvegarde + niveau 15

Points d'aventure

Obtenir un avantage sur un jet (à déclarer avant le jet).

Obtenir une seconde action dans le tour en combat.

Récupérer 1d8 +niveau points de vie.

Activer un pouvoir magique ou une capacité surnaturelle.

Prier une divinité.

Points d'expérience

Relancer un jet raté avec un avantage pour 1XP.

Monter de niveau en dépensant 3XP par niveau actuel.

Acheter une capacité d'une autre classe pour 6XP

