

C A S T L E S & C R U S A D E S

Thrall

NOM DU PERSONNAGE

Demi-orque

Barbare

RACE

CLASSE

Chaotique Neutre

0

Niv. 1

ALIGNEMENT

XP & NIVEAU

Commun, Orque, Troll, Nain, Gobelin

LANGUES PARLÉES

RELIGION & DIVINITÉS

Vision nocturne (12m)

CAPACITÉS RACIALES

Odorat exacerbé

Prouesse martiale (CA+1 si ne porte pas d'armure)

Résistance à la maladie (JdS +2)

Sens du combat (Att. dans le dos, bonus/2)

TALENTS DE CLASSE

Force primale (JdS +1 paralysie, métamorphose, pétrification, attaque mortelle)

Rage Berserker (3e niv.)

Puissance primale (5e niv.)

Volonté primale (8e niv.)

CARACTÉRISTIQUE(S) PRINCIPALE(S)

CARACTÉRISTIQUES	MODIF.	JETS DE SAUVEGARDE
17 FORCE	+2	PARALYSIE & ÉCRASEMENT
16 DEXTÉRITÉ	+2	SOUFFLES & PIÈGES
17 CONSTITUTION	+2	MALADIES, DRAINS D'ÉNERGIE & POISON
11 INTELLIGENCE	+0	MAGIE & ILLUSION
14 SAGESSE	+1	CONFUSION, MAGIE DIVINE, PÉTRIFICATION & MÉTAMORPHOSE
13 CHARISME	+1	ATTAQUE MORTELLE, CHARME & PEUR

Test de Caractéristique = d20 + Modif. (+ Niveau) + Bonus/Malus ≥ Niveau de Difficulté

COMBAT

CA	14	=10+	+2	+	(+1)	+	+2	+	
CLASSE D'ARMURE			ARMURE		BOUCLIER		MODIF. DEX.		AUTRE BONUS
ATTAQUE	=d20+	+2	+	+0	+				12
COMBAT EN MÊLÉE		MODIF. FORCE		BONUS ATTAQUE		AUTRE BONUS			POINTS DE VIE
ATTAQUE	=d20+	+2	+	+0	+				6
COMBAT À DISTANCE		MODIF. DEX.		BONUS ATTAQUE		AUTRE BONUS			MOUVEMENT
Armure de cuir +2									
ARMURE									
BOUCLIER									
Coiffe de cuir +1									
CASQUE									

MAGIE ET SORTILÈGES

NOMBRE DE SORTS / JOUR

Niv. 0	1er	2ième	3ième	4ième	5ième	6ième	7ième	8ième	9ième

Sorts mémorisés



- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

ARMES

DESCRIPTION	BONUS	DÉGATS	NOTES
Massue		1d8	
Couteau		1d4	

EQUIPEMENT

Tunique épaisse, peau de bête, bottes
Rations (pour une semaine)
5 torches, sac de toile

TRÉSORS & OBJETS MAGIQUES

12 po

F I C H E D E P E R S O N N A G E

C A S T L E S & C R U S A D E S

Medivh

NOM DU PERSONNAGE

Humain

RACE

Moine

CLASSE

Neutre

ALIGNEMENT

Commun

LANGUES PARLÉES

0

Niv. 1

XP & NIVEAU

RELIGION & DIVINITÉS

CAPACITÉS RACIALES

Contrôle de l'esprit sur le corps (JdS+1)

TALENTS DE CLASSE

Assommer (1d4 rounds)

Attaque à mains nues (1d4)

Défense à mains nues (CA10)

Dévier les projectiles (2e niv.)

Mouvement rapide (3e niv.)

Att. Ki (3e niv.)

Ralentir sa chute (4e niv.)

Pureté du corps (5e niv.)

Métabolisme ralenti (6e niv.)

Guérison rapide (7e niv.)

Sérénité de l'esprit (9e niv.)

Quivering Palm (12e niv.)

CARACTÉRISTIQUE(S) PRINCIPALE(S)

CARACTÉRISTIQUES		MODIF.	JETS DE SAUVEGARDE
13	FORCE	+1	PARALYSIE & ÉCRASEMENT
16	DEXTÉRITÉ	+2	SOUFFLES & PIÈGES
17	CONSTITUTION	+2	MALADIES, DRAINS D'ÉNERGIE & POISON
10	INTELLIGENCE	+0	MAGIE & ILLUSION
15	SAGESSE	+1	CONFUSION, MAGIE DIVINE, PÉTRIFICATION & MÉTAMORPHOSE
9	CHARISME	+0	ATTAQUE MORTELLE, CHARME & PEUR

Test de Caractéristique = d20 + Modif. (+ Niveau) + Bonus/Malus ≥ Niveau de Difficulté

COMBAT

CA	12	=10+		+		+	+2	+	
CLASSE D'ARMURE		ARMURE		BOUCLIER		MODIF. DEX.		AUTRE BONUS	
ATTAQUE	=d20+	+1	+	+0	+				
COMBAT EN MÊLÉE		MODIF. FORCE		BONUS ATTAQUE		AUTRE BONUS			
ATTAQUE	=d20+	+2	+	+0	+				
COMBAT À DISTANCE		MODIF. DEX.		BONUS ATTAQUE		AUTRE BONUS			
ARMURE									
BOUCLIER						BLESSURES			
CASQUE									

12

POINTS DE VIE

6

MOUVEMENT

MAGIE ET SORTILÈGES

NOMBRE DE SORTS / JOUR

Niv. 0	1er	2ième	3ième	4ième	5ième	6ième	7ième	8ième	9ième

Sorts mémorisés

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

ARMES

DESCRIPTION	BONUS	DÉGATS	NOTES
Bâton		1d6	
Flèches x10		1d3	

EQUIPEMENT

Tunique de lin, sandales, sac à dos, couverture
Rations (pour 3 jours)

TRÉSORS & OBJETS MAGIQUES

10 po

C A S T L E S & C R U S A D E S

Allasëa Eledhwen

NOM DU PERSONNAGE

Elfe

RACE

Magicienne

CLASSE

Chaotique Mauvaise

ALIGNEMENT

0

Niv. 1

XP & NIVEAU

Elfe, Haut-Elfe, Commun, Elfe noir

LANGUES PARLÉES

RELIGION & DIVINITÉS

Sens exacerbées (+2)

CAPACITÉS RACIALES

Infravision

Mouvement silencieux (Dex)

Résistance à la magie (JdS +10)

Trouver les portes cachées (Sag)

Entraînement martial (épées et arcs)

Pratique de la Magie

TALENTS DE CLASSE

CARACTÉRISTIQUE(S) PRINCIPALE(S)

CARACTÉRISTIQUES		MODIF.	JETS DE SAUVEGARDE
15	FORCE	+1	PARALYSIE & ÉCRASEMENT
17	DEXTÉRITÉ	+2	SOUFFLES & PIÈGES
12	CONSTITUTION	+0	MALADIES, DRAINS D'ÉNERGIE & POISON
18	INTELLIGENCE	+3	MAGIE & ILLUSION
14	SAGESSE	+1	CONFUSION, MAGIE DIVINE, PÉTRIFICATION & MÉTAMORPHOSE
12	CHARISME	+0	ATTAQUE MORTELLE, CHARME & PEUR

Test de Caractéristique = d20 + Modif. (+ Niveau) + Bonus/Malus ≥ Niveau de Difficulté

COMBAT

CA	12	=10+		+		+	+2	+	
CLASSE D'ARMURE		ARMURE		BOUCLIER		MODIF. DEX.		AUTRE BONUS	
ATTAQUE	=d20+	+0	+	+0	+				
COMBAT EN MÊLÉE		MODIF. FORCE		BONUS ATTAQUE		AUTRE BONUS			
									6
									POINTS DE VIE
ATTAQUE	=d20+	+2	+	+0	+				
COMBAT À DISTANCE		MODIF. DEX.		BONUS ATTAQUE		AUTRE BONUS			
									4
									MOUVEMENT
ARMURE									
BOUCLIER						BLESSURES			
CASQUE									

MAGIE ET SORTILÈGES

NOMBRE DE SORTS / JOUR

4

2

Niv. 0

1er

2ième

3ième

4ième

5ième

6ième

7ième

8ième

9ième

☐ Détecter la magie

☐ Rune du sorcier

☐ Lumière

☐ Prestidigitation

☐ Manipulation à distance

☐ Disque flottant*

☐ Projectile magique*

☐ Bouclier magique*

☐ Lecture de la magie*

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

(*) sorts de 1er niveau

ARMES

DESCRIPTION	BONUS	DÉGATS	NOTES
Dague		1d4	
Bâton		1d6	
Arc court		1d6	
Fléchettes x10		1d4	

EQUIPEMENT

Robe de lin + chemise de lin, pantalon, sandales
Sacoches de cuir
Rations (2 jours)
Grimoire + encre et plume(s)

TRÉSORS & OBJETS MAGIQUES

5 po

F I C H E D E P E R S O N N A G E