



## 1. Caractéristiques

Jet 6 x 4d6, prendre les 3 meilleurs et répartir en FORCE, DEXTérité, CONstitution, INTelligence, SAGESse, CHARisme.

Valeur	1-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20-21
Mod.	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5

## 2. Espèce

Espèce	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	Capacité spécifique
Demi-elfe			-2		+2		Sang mêlé
Demi-orc	+2	-2				-2	Vision dans le noir
Elfe noir	-2	+2					Vision dans le noir
Elfe sylvain	-2	+2					Lumière des étoiles
Gnome	-2			+2			Don étrange
Halfelin	-2	+2					Petite taille
Haut elfe	-2					+2	Lumière des étoiles
Humain							Instinct de survie
Campagnard	+2 <sup>1</sup>		+2 <sup>1</sup>	-2			Sagesse populaire
Citadin		+2 <sup>1</sup>	-2	+2 <sup>1</sup>			Homme des cités
Habitant des rivages		+2 <sup>1</sup>	+2 <sup>1</sup>		-2		Pied marin
Forestier		+2 <sup>1</sup>		+2 <sup>1</sup>	-2		Homme des bois
Gens du voyage		+2 <sup>1</sup>		-2	+2 <sup>1</sup>		Chafouin
Homme des clans	+2 <sup>1</sup>			-2		+2 <sup>1</sup>	Guerrier né
Montagnard			+2			-2	Homme des montagnes
Nomade	-2 <sup>2</sup>		+2 <sup>1</sup>	-2 <sup>2</sup>	+2 <sup>1</sup>		Cavalier né
Primitif		+2 <sup>1</sup>	+2 <sup>1</sup>			-2	Instinct de survie
Nain		-2	+2				Vision de l'obscur

## 3. Profil

Profil	DV	Magie	Armes	Armure max.	Bouclier
Archer <sup>3</sup>	d8		1 main, distance	Cuir	Non
Arquebusier	d8		1 main, distance, poudre	Chemise de mailles	Non
Bandit <sup>3</sup>	d6		1 main, distance	Cuir	Non
Barbare	d12		Toutes sauf arbalètes	Cuir	Oui
Barde	d6	CHA	1 main	Cuir renforcé	Non
Champion <sup>3</sup>	d10		Contact	Plaques complète	Oui
Chasseur de primes <sup>3</sup>	d6		1 main, distance	Cuir	Non
Chevalier	d10		Contact	Plaques complète	Oui
Chevalier de la mort <sup>3</sup>	d8	INT	Contact	Plaques complète	Oui
Corsaire <sup>3</sup>	d6		1 main, distance, poudre	Chemise de mailles	Non
Courtisan <sup>3</sup>	d4	CHA	1 main	Cuir renforcé	Non
Druide	d8	SAG	Dague, bâton, épieu, javelot, arc court	Cuir	Petit
Duelliste <sup>3</sup>	d6		1 main, distance	Cuir	Non
Ensorceleur	d4	CHA	Dague, bâton	Aucune	Non
Forgesort	d6	INT	Dague, bâton, marteau, arbalète légère	Cuir	Non
Guérisseur <sup>3</sup>	d8	SAG	Contondantes 1 main	Chemise de mailles	Oui
Guerrier	d10		Toutes	Demi-plaques	Oui
Magicien	d4	INT	Dague, bâton	Aucune	Non

<sup>1</sup> Au choix

<sup>2</sup> Au choix

<sup>3</sup> Profil hybride : -2 dans une caractéristique au choix

Profil	DV	Magie	Armes	Armure max	Bouclier
Moine	d8		Toutes	Aucune	Non
Nécromancien	d4	INT	Dague, bâton	Aucune	Non
Ninja <sup>3</sup>	d6		1 main, distance	Cuir	Non
Paladin <sup>3</sup>	d8		Contact	Plaques complète	Oui
Prêtre	d8	SAG	Contondantes 1 main	Chemise de mailles	Oui
Répurgateur <sup>3</sup>	d8	SAG	Contondantes 1 main	Chemise de mailles	Oui
Rôdeur	d8		1 main, distance	Cuir	Non
Shaman <sup>3</sup>	d8	SAG	Contondantes 1 main	Chemise de mailles	Oui
Voleur	d6		1 main, distance	Cuir	Non

## 4. Voies et Capacités

6 points à dépenser dans les capacités – rang 1-2 : 1 point – rang 3-5 : 2 points – rang maximum : 3

Archer	Arquebusier	Bandit
Voie de l'archer ..... CB1-200	Voie de l'artilleur ..... CB2-192	Voie de l'assassin ..... CB1-202
Voie de l'escarmouche ..... CB1-200	Voie des explosifs ..... CB2-192	Voie de l'aventurier ..... CB1-202
Voie du traqueur ..... CB1-201	Voie du champ de bataille ..... CB2-193	Voie du spadassin ..... CB1-203
Voie de la précision ..... CB2-193	Voie du pistoler ..... CB2-193	Voie de l'escarmouche ..... CB1-200
Voie du maître d'armes ..... CB1-192	Voie de la précision ..... CB2-193	Voie de la survie ..... CB1-201
Barbare	Barde	Champion
Voie de la brute ..... CB2-194	Voie de l'escrime ..... CB1-190	Voie de la guerre ..... CB2-196
Voie du pagne ..... CB2-194	Voie du musicien ..... CB1-190	Voie du héros ..... CB2-197
Voie du pourfendeur ..... CB2-195	Voie du saltimbanque ..... CB1-190	Voie du meneur d'hommes ..... CB2-197
Voie du primitif ..... CB2-195	Voie de la séduction ..... CB1-191	Voie du combat ..... CB1-192
Voie de la rage ..... CB2-195	Voie du vagabond ..... CB1-191	Voie du maître d'armes ..... CB1-192
Chasseur de primes	Chevalier	Chevalier de la mort
Voie de l'archer ..... CB1-200	Voie du cavalier ..... CB2-196	Voie du cavalier ..... CB2-196
Voie de l'escarmouche ..... CB1-200	Voie de la guerre ..... CB2-196	Voie de la guerre ..... CB2-196
Voie du traqueur ..... CB2-193	Voie du héros ..... CB2-197	Voie du meneur d'hommes ..... CB2-197
Voie de l'assassin ..... CB1-202	Voie du meneur d'hommes ..... CB2-197	Voie de la mort ..... CB2-202
Voie du spadassin ..... CB1-203	Voie de la noblesse ..... CB2-197	Voie de l'outre-tombe ..... CB2-203
Corsaire	Courtisan(e)	Druide
Voie de l'artilleur ..... CB2-192	Voie de l'escrime ..... CB1-190	Voie des animaux ..... CB2-198
Voie du pistoler ..... CB2-193	Voie du musicien ..... CB1-190	Voie du fauve ..... CB2-198
Voie de la précision ..... CB2-193	Voie de la séduction ..... CB1-191	Voie de la nature ..... CB2-199
Voie de l'aventurier ..... CB1-202	Voie de l'envoûteur ..... CB2-200	Voie du protecteur ..... CB2-199
Voie du spadassin ..... CB1-203	Voie des illusions ..... CB2-201	Voie des végétaux ..... CB2-199
Duelliste	Ensorceleur	Forgesort
Voie de l'aventurier ..... CB1-202	Voie de l'air ..... CB2-200	Voie des artefacts ..... CB3-191
Voie du déplacement ..... CB1-202	Voie de la divination ..... CB2-200	Voie des élixirs ..... CB3-191
Voie du spadassin ..... CB1-203	Voie de la séduction ..... CB2-200	Voie du métal ..... CB3-192
Voie de l'escrime ..... CB1-190	Voie de l'envoûteur ..... CB2-201	Voie du golem ..... CB3-193
Voie du maître d'armes ..... CB1-192	Voie de l'invocation ..... CB2-201	Voie des runes ..... CB3-193
Guérisseur	Guerrier	Magicien
Voie de la prière ..... CB1-198	Voie du bouclier ..... CB1-192	V. de la magie des arcanes ..... CB1-194
Voie des soins ..... CB1-199	Voie du combat ..... CB1-192	V. de la magie destructrice ..... CB1-194
Voie de la spiritualité ..... CB1-199	Voie du maître d'armes ..... CB1-192	V. de la magie élémentaire ..... CB1-195
Voie de la nature ..... CB2-199	Voie de la résistance ..... CB1-193	V. de la magie protectrice ..... CB1-195
Voie du protecteur ..... CB2-199	Voie du soldat ..... CB1-193	V. de la magie universelle ..... CB1-195
Moine	Nécromancien	Ninja
Voie de l'énergie vitale ..... CB1-196	Voie du démon ..... CB2-202	Voie de l'assassin ..... CB1-202
Voie de la maîtrise ..... CB1-196	Voie de la mort ..... CB2-202	Voie du déplacement ..... CB1-202
Voie de la méditation ..... CB1-196	Voie de l'outre-tombe ..... CB2-203	Voie du spadassin ..... CB1-203
Voie du poing ..... CB1-197	Voie du sang ..... CB2-203	Voie du poing ..... CB1-197
Voie du vent ..... CB1-197	Voie de la sombre magie ..... CB2-203	Voie du vent ..... CB1-197
Paladin	Prêtre	Répurgateur
Voie du cavalier ..... CB2-196	Voie de la foi ..... CB1-198	Voie de la foi ..... CB1-198
Voie de la guerre ..... CB2-196	Voie de la guerre sainte ..... CB1-198	Voie de la guerre sainte ..... CB1-198
Voie du meneur d'hommes ..... CB2-197	Voie de la prière ..... CB1-198	Voie de la prière ..... CB1-198
Voie de la guerre sainte ..... CB1-198	Voie des soins ..... CB1-199	Voie de la survie ..... CB1-201
Voie des soins ..... CB1-199	Voie de la spiritualité ..... CB1-199	Voie du traqueur ..... CB1-201

Rôdeur	Shaman	Voleur
Voie de l'archer ..... CB1-200	Voie de la prière .....CB1-198	Voie de l'assassin .....CB1-202
Voie du compagnon animal CB1-200	Voie des soins.....CB1-199	Voie de l'aventurier .....CB1-202
Voie de l'escarmouche..... CB1-200	Voie de la spiritualité .....CB1-199	Voie du déplacement .....CB1-202
Voie de la survie..... CB1-201	Voie des animaux.....CB2-198	Voie du roublard.....CB1-203
Voie du traqueur..... CB1-201	Voie de la nature .....CB2-199	Voie du spadassin.....CB1-203

### 5. Totaux de combat

Points de vie (PV) = Max. DV <sup>4</sup> + 2 jets de DV + 3 x Mod. CON
Initiative (Init.) = DEX
DÉFense = 10 + Mod. DEX + Mod. Armure et bouclier
Attaque au contact : Mod. FOR + 3
Attaque à distance : Mod. DEX + 3
Attaque magique : Mod. INT, SAG ou CHA + 3
Dommages : + Mod. FOR au contact ; + Mod. INT, SAG ou CHA pour la magie

### 6. Équipement

Sac d'aventurier : couverture, torche, briquet à silex, outre, gamelle, bourse : 60 pa

Archer	Arquebusier	Bandit
Arc long (DM 1d8), carquois de 20 flèches, épée longue (DM 1d8), dague (DM 1d4), armure de cuir (DEF +2)	Pétoire (DM 1d10), épée longue (DM 1d8), dague (DM 1d4), armure de cuir (DEF +2)	Rapière (DM 1d6), 5 dagues (DM 1d4), outils de crochetage, armure de cuir (DEF +2)
Barbare	Barde	Champion
Hache à deux mains (DM 2d6), 2 javelots (DM 1d6), dague (DM 1d4), armure de cuir (DEF +2)	Rapière (DM 1d6), dague (DM 1d4), instrument de musique, armure de cuir (DEF +2)	Épée longue (DM 1d8), grand bouclier (DEF +2), lance de cavalerie (DM 2d6), dague (DM 1d4), Demi-plaques (DEF +6)
Chasseur de primes	Chevalier	Chevalier de la mort
Arc long (DM 1d8), carquois de 20 flèches, épée longue (DM 1d8), dague (DM 1d4), armure de cuir (DEF +2)	Épée longue (DM 1d8), grand bouclier (DEF +2), lance de cavalerie (DM 2d6), dague (DM 1d4), Demi-plaques (DEF +6)	Épée longue (DM 1d8), grand bouclier (DEF +2), lance de cavalerie (DM 2d6), dague (DM 1d4), Demi-plaques (DEF +6)
Corsaire	Courtisan(e)	Druide
Pétoire (DM 1d10), épée longue (DM 1d8), dague (DM 1d4), armure de cuir (DEF +2)	Rapière (DM 1d6), dague (DM 1d4), instrument de musique, armure de cuir (DEF +2)	Dague (DM 1d4), bâton (DM 1d4), arc court (DM1d6), carquois de 20 flèches, armure de cuir (DEF +2)
Duelliste	Ensorceleur	Forgesort
Rapière (DM 1d6), 5 dagues (DM 1d4), outils de crochetage, armure de cuir (DEF +2)	Dague (DM 1d4), bâton (DM 1d4), potion de soins (+1d8 PV)	Dague (DM 1d4), bâton (DM 1d4), marteau (DM 1d6)
Guérisseur	Guerrier	Magicien
Marteau de guerre (DM 1d6), petit bouclier (DEF +1), chemise de mailles (DEF +4)	Épée longue (DM 1d8), épée ou hache à deux mains (DM 2d6), grand bouclier (DEF +2), cotte de mailles (DEF +5)	Grimoire, dague (DM 1d4), bâton (DM 1d4), potion de soins (+1d8 PV)
Moine	Nécromancien	Ninja
Bâton (DM 1d4), sandales	Dague (DM 1d4), bâton (DM 1d4), potion de soins (+1d8 PV)	Rapière (DM 1d6), 5 dagues (DM 1d4), outils de crochetage, armure de cuir (DEF +2)
Paladin	Prêtre	Répurgateur
Épée longue (DM 1d8), grand bouclier (DEF +2), lance de cavalerie (DM 2d6), dague (DM 1d4), Demi-plaques (DEF +6)	Marteau de guerre (DM 1d6), petit bouclier (DEF +1), chemise de mailles (DEF +4)	Marteau de guerre (DM 1d6), petit bouclier (DEF +1), chemise de mailles (DEF +4)
Rôdeur	Shaman	Voleur
Arc long (DM 1d8), carquois de 20 flèches, épée longue (DM 1d8), dague (DM 1d4), armure de cuir (DEF +2)	Marteau de guerre (DM 1d6), petit bouclier (DEF +1), chemise de mailles (DEF +4)	Rapière (DM 1d6), 5 dagues (DM 1d4), outils de crochetage, armure de cuir (DEF +2)

<sup>4</sup> d4 ⇒ 4, d6 ⇒ 6, d8 ⇒ 8, d10 ⇒ 10, d12 ⇒ 12

### 7. Touche finale

Niveau : 3

Choisir un nom, un genre, une apparence, un caractère, une histoire...

Oblisien ou estranger ?

Espèce	Taille (m)	Poids (kg)	Âge de départ	Espérance de vie
Demi-elfe	1,50-1,90	40-80	20+	150
Demi-orc	1,70-2,10	70-150	15+	60
Elfe noir	1,50-1,80	40-70	50+	400
Elfe sylvain	1,40-1,70	30-60	50+	350
Gnome	1,00-1,20	30-50	40+	250
Halfelin	0,80-1,00	20-30	20+	150
Haut elfe	1,50-1,80	40-70	80+	450
Humain	1,50-2,00	40-120	18+	100
Nain	1,15-1,35	50-100	40+	250

Bienvenue dans la Compagnie du Griffon !

