

Mon nom  
Ma race  
Ma classe

# DRAGON DE POCHE

**Mes caractéristiques** *À la création, je répartis +1, +1, +2, +2, +3, +3*

**Ma magie** *Lancer un sort est une action. Il faut dépenser un point de magie par niveau du sort. La magie marche toujours.*

## FORCE

*Attaque et dégâts au corps à corps  
Actions physiques en puissance*

## CONSTITUTION

*5 points de vie par rang  
Jets de vigueur et de résistance*

## DEXTÉRITÉ

*Attaque et dégâts à distance  
Actions physiques en souplesse*

## INTELLIGENCE

*Jets d'érudition  
1 point de magie par rang*

## SAGESSE

*Dégâts magiques et jets de perception  
Bonus à la classe d'armure*

## CHARISME

*Actions sociales  
1 point d'héroïsme par rang et par aventure*

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Niveau 5

### Assistance

*J'accorde un bonus de +6 sur un jet*

### Bouclier

*J'accorde un bonus de +1 en CA*

### Bénédictio

*J'accorde un bonus de +1 à tous mes alliés*

### Boule de feu

*J'inflige 3d6 + SAG dégâts dans une zone*

### Augure

*Je peux poser une question au mj*

### Détection de la magie

*Je détecte la magie à intelligence mètres*

### Etourdissement

*Un adversaire perd sa prochaine action*

### Charme

*Une personne me trouve sympathique*

### Forme animale

*Je prends la forme d'un animal*

### Contremagie

*J'annule un sort ou un effet magique*

### Illusion mineure

*Je crée une petite illusion à portée de vue*

### Missile magique

*J'inflige 1d6 + SAG dégâts à une cible*

### Contrepoison

*J'annule les effets d'un poison*

### Lévitatio

*Je vole lentement à quelques mètres du sol*

### Invocation

*J'invoque un démon qui travaille pour moi*

### Lumière

*Je crée une lumière vive qui me suit partout*

### Ouverture

*Vous ouvrez ou fermez n'importe quelle serrure*

### Invisibilité

*Je suis invisible tant que je n'agis pas*

### Nécromancie

*Je parle aux morts et j'ai +3 dégâts contre les morts-vivants*

### Pas de côté

*Je me téléporte dans un endroit en vue*

### Message

*J'envoie un court message à quelqu'un que je connais*

### Soins mineurs

*Je redonne 1d6 + SAG points de vie*

### Ténèbres

*Je crée une zone de ténèbres autour de moi*

### Survie

*Je peux survivre à des conditions très dures*

### Tempête de glace

*J'inflige 2d6 + SAG dégâts à tous mes ennemis*

## Mes compétences et mes pouvoirs

### MES POINTS DE VIE

*5 points de vie par rang de constitution  
Récupération complète après une nuit de repos*

### MES POINTS DE MAGIE

*1 point de magie par rang d'intelligence  
Récupération complète après une nuit de repos*

### MA CLASSE D'ARMURE

*CA = 10 + Sagesse + Armure + Bouclier*

### MON EXPÉRIENCE

*Pour chaque 100 XP, je gagne un rang de caractéristique ou un pouvoir ou une compétence*

### MES POINTS D'HÉROÏSME

*Pour un point d'héroïsme, je peux :*

- Relancer un jet que j'ai raté ou annuler un jet réussi
- Récupérer 5 points de vie ou ne plus être hors de combat
- Récupérer tous mes points de magie
- Inventer un élément de l'histoire
- Utiliser un pouvoir déjà dépensé ou la capacité de ma race

**Mon équipement** *Une arme de corps à corps à deux mains ne permet pas l'emploi d'un bouclier (CA+1) mais accorde un bonus de +3 aux dégâts.*

SAC DE VOYAGEUR

*Mon sac m'accorde un bonus de +3 à tous les jets hors combat. Je choisis une arme au corps à corps et une arme à distance. Mon armure de cuir me donne +1 en CA.*

SAC D'AVENTURIER

*Mon sac m'accorde un bonus de +1 à tous les jets hors combat. Je choisis une arme au corps à corps et une arme à distance. Ma cotte de maille me donne +2 en CA.*

SAC DE SOLDAT

*Mon sac ne m'accorde aucun bonus. Je choisis une arme au corps à corps et une arme à distance. Ma lourde broigne renforcée me donne +3 en CA.*

