

CŒURS VAILLANTS ARGOSIA DE POCHE

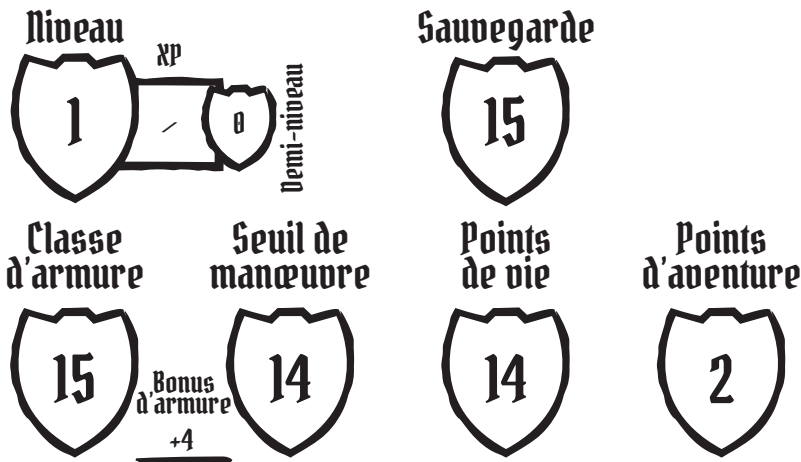
Nom _____
Peuple Humain
Classe Guerrier

VIG 10
Vigueur

DEX 10
Dextérité

INT 10
Intelligence

CHA 14
Charisme



Équipement et richesses

Cotte de maille (+4)

Mains nues (attaque +2, 1d8+1d4+2)
Épée à deux mains (attaque +3, 2d8+1d4+4)
Arc de chasse (attaque +2, 2d8+1d4)

DANS LE SAC. Couverture, briquet, lanterne couverte, huile à lanterne (4 fioles), corde 30 pas, livre de notes, plumes et encre, outils de mécanicien, pince-monseigneur, petit marteau et pitons de fer, fil de fer, huile fine de mécanicien, bandages et onguents, rations (7 jours), outre à eau, 3d8po.

Capacités, langues et notes

FAIBLESSE DE CHARISME : +1PA

LANGAGES : Ancienne Langue

FOI VÉRITABLE. Ton aventurier est protégé par sa volonté d'acier. Les démons, morts-vivants, fées noires, créatures artificielles et autres monstres étrangers à Argosia subissent un désavantage pour l'attaquer ou lui nuire directement – ils peuvent toujours employer des méthodes indirectes et sournoises.

HUMAIN. Ton aventurier ajoute son niveau à tous les jets destinés à se rappeler d'une information ou d'un savoir, n'importe quoi qu'il aurait pu lire ou entendre. *En dépensant un point d'aventure, ton humain peut relancer un jet raté de son choix (mais sans bénéficier de l'avantage).*

CHIEN DE GUERRE. Ton aventurier bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et +1d4 aux dégâts à mains nues et avec toutes les armes qu'il manie. *En dépensant un point d'aventure, il double les dégâts qu'il inflige sur une attaque.*

AUTORITÉ. Une fois entre deux répit, ton aventurier peut prendre la parole de manière à ce que tout le monde se sente obligé de l'écouter sérieusement. Un figurant plus puissant peut l'interrompre en réussissant un jet de sauvegarde. *En dépensant un point d'aventure et à condition qu'il soit dans un lieu peuplé qui le permette, ton aventurier peut rapidement réunir quelques gros bras, soldats, mercenaires, et les organiser de manière à mener une opération tactique – la qualité du plan et sa réussite ne dépendent que de lui.*

Points d'aventure

Obtenir un avantage sur un jet (à déclarer avant le jet).
Obtenir une action supplémentaire en combat.
Activer un pouvoir magique ou une capacité surnaturelle.
Prier une divinité.

Opportunité de combat

L'adversaire est à terre et doit utiliser un mouvement pour se relever.
L'adversaire est immobilisé pendant un tour.
L'adversaire est projeté à plusieurs mètres ou doit reculer d'autant.
L'adversaire perd son arme.
L'aventurier gagne 1d8 points d'initiative.
Un allié effectue un mouvement gratuit.
Un allié reçoit un avantage à un jet.
Un autre adversaire subit 1d4+1 dégâts

Points d'expérience

Relancer un jet raté avec un avantage.
Monter de niveau en dépensant 3XP par niveau actuel.

CŒURS VAILLANTS ARGOSIA DE POCHE

Nom

Peuple Gnome

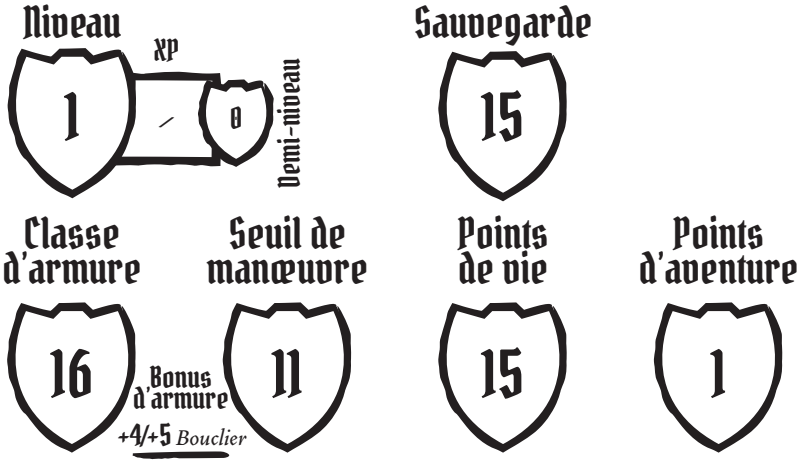
Classe Guerrier

VIG 10
Vigueur

DEX 7
Dextérité

INT 16
Intelligence

CHA 8
Charisme



Équipement et richesses

Broigne (+4)

Mains nues (attaque +2, 1d8+1d4+2)
Épée et bouclier (attaque +2, 2d8+1d4+4)
Arc de chasse (attaque +2, 2d8+1d4)

DANS LE SAC. Couverture, briquet, lanterne couverte, huile à lanterne (4 fioles), corde 30 pas, livre de notes, plumes et encre, outils de mécanicien, pince-monseigneur, petit marteau et pitons de fer, fil de fer, huile fine de mécanicien, bandages et onguents, rations (7 jours), outre à eau, 3d8po.

Points d'aventure

Obtenir un avantage sur un jet (à déclarer avant le jet).
Obtenir une action supplémentaire en combat.
Activer un pouvoir magique ou une capacité surnaturelle.
Prier une divinité.

Opportunité de combat

L'adversaire est à terre et doit utiliser un mouvement pour se relever.
L'adversaire est immobilisé pendant un tour.
L'adversaire est projeté à plusieurs mètres ou doit reculer d'autant.
L'adversaire perd son arme.
L'aventurier gagne 1d8 points d'initiative.
Un allié effectue un mouvement gratuit.
Un allié reçoit un avantage à un jet.
Un autre adversaire subit 1d4+1 dégâts

Points d'expérience

Relancer un jet raté avec un avantage.
Monter de niveau en dépensant 3XP par niveau actuel.

Capacités, langues et notes

FAIBLESSE D'INTELLIGENCE : +1 à tous les jets de sauvegarde.

LANGAGES : Ancienne Langue, Crépusculaire

AGILITÉ SURNATURELLE. Quand ton aventurier doit effectuer une manœuvre, le seuil du jet est égal à sa Dextérité, éventuellement modifié par les protections qu'il porte.

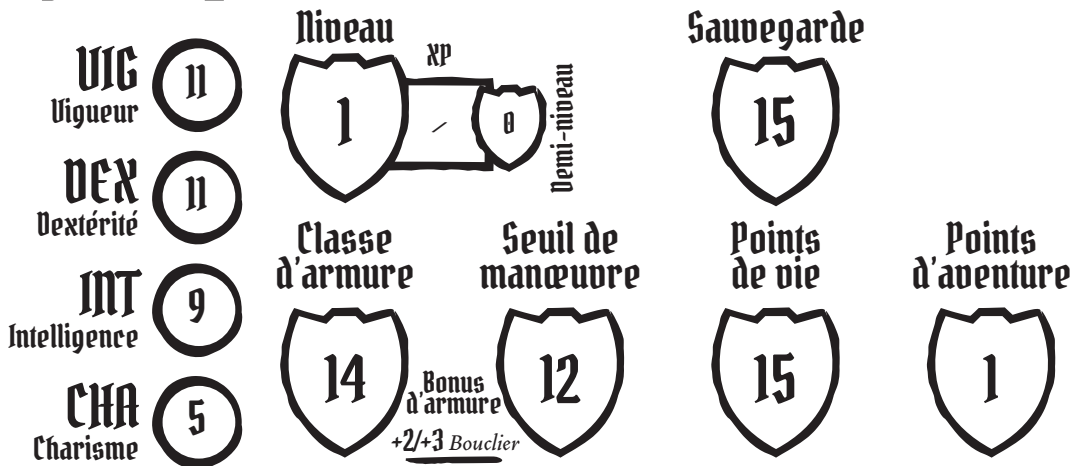
GNOME. Ton aventurier ajoute son niveau à tous les jets pour bricoler, réparer, construire des trucs et des machins, mais aussi pour en évaluer la qualité, les défauts ou les points faibles. *En échange d'un point d'aventure, quand ton gnome fait tourner sa bouteille de Pomme-Chenille auprès de ses alliés, il leur accorde un avantage à un jet de sauvegarde de leur choix avant le prochain répit.*

CHIEN DE GUERRE. Ton aventurier bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et +1d4 aux dégâts à mains nues et avec toutes les armes qu'il manie. *En dépensant un point d'aventure, il double les dégâts qu'il inflige sur une attaque.*

AUTORITÉ. Une fois entre deux répits, ton aventurier peut prendre la parole de manière à ce que tout le monde se sente obligé de l'écouter sérieusement. Un figurant plus puissant peut l'interrompre en réussissant un jet de sauvegarde. *En dépensant un point d'aventure et à condition qu'il soit dans un lieu peuplé qui le permette, ton aventurier peut rapidement réunir quelques gros bras, soldats, mercenaires, et les organiser de manière à mener une opération tactique – la qualité du plan et sa réussite ne dépendent que de lui.*

CŒURS VAILLANTS ARGOSIA DE POCHE

Nom _____
 Peuple Nain
 Classe Prêtre



Équipement et richesses

Cuirasse (+2)

Mains nues (attaque +1, 1d8+2)

Marteau (attaque +1, 2d8+4)

Arbalète (attaque +1, 2d8)

DANS LE SAC. Couverture, briquet, lanterne couverte, huile à lanterne (4 fioles), corde 30 pas, livre de notes, plumes et encre, outils de mécanicien, pince-monseigneur, petit marteau et pitons de fer, fil de fer, huile fine de mécanicien, bandages et onguents, rations (7 jours), outre à eau, 3d8po.

Points d'aventure

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

Obtenir une action supplémentaire en combat.

Activer un pouvoir magique ou une capacité surnaturelle.

Prier une divinité.

Opportunité de combat

L'adversaire est à terre et doit utiliser un mouvement pour se relever.

L'adversaire est immobilisé pendant un tour.

L'adversaire est projeté à plusieurs mètres ou doit reculer d'autant.

L'adversaire perd son arme.

L'aventurier gagne 1d8 points d'initiative.

Un allié effectue un mouvement gratuit.

Un allié reçoit un avantage à un jet.

Un autre adversaire subit 1d4+1 dégâts

Points d'expérience

Relancer un jet raté avec un avantage.

Monter de niveau en dépensant 3XP par niveau actuel.

Capacités, langues et notes

LANGAGES : Ancienne Langue, Abyssaïque

ARTEFACT. Ton aventurier a en sa possession un artefact magique. Vois avec la maîtresse de jeu l'origine et la nature de cet artefact, ainsi que ses pouvoirs.

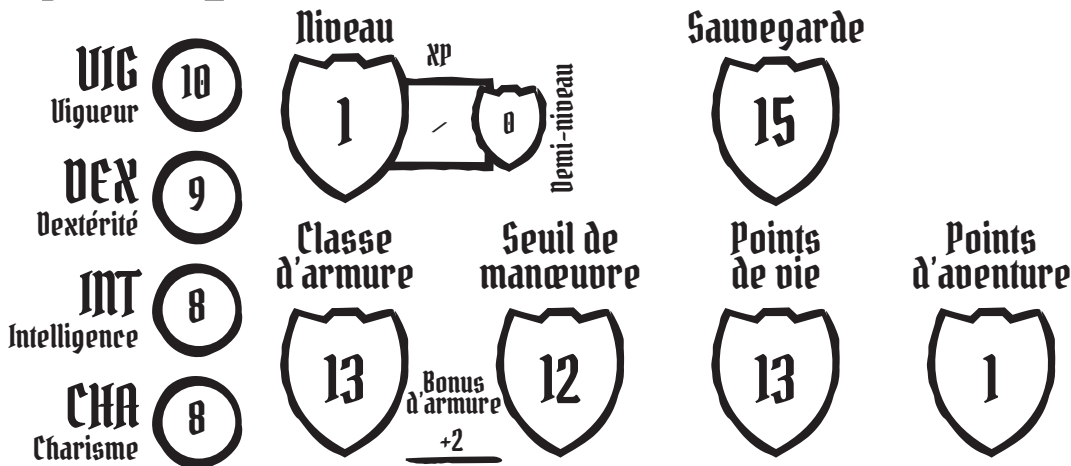
NAIN. Ton aventurier ajoute son niveau à tous les jets pour convaincre, marchander, négocier ou baratiner les gens, mais aussi pour comprendre leurs intentions ou leurs réactions. *Où qu'il aille, en échange d'un point d'aventure, ton nain trouve un correspondant, un ami de sa famille, un cousin, susceptible de l'aider ou de l'informer.*

EXORCISTE. Une fois entre deux repos, plus une fois par niveau, ton aventurier peut bénir ses compagnons et leur octroyer un bonus de +1 aux jets de sauvegarde et aux jets d'attaque jusqu'au prochain répit. *En échange d'un point d'aventure, il peut repousser tous les morts-vivants, démons, fées noires, créatures artificielles et monstres invoqués à 12 pas ou moins, qui s'éparpillent et fuient durant 3d8 tours. Toutefois les créatures plus puissantes que ton aventurier peuvent résister à l'effet avec un jet de sauvegarde réussi.*

GUÉRISSEUR. Ton aventurier a le don de soigner les gens par simple imposition des mains. Il soulage la plupart des petites douleurs et des maladies courantes en s'occupant de son patient durant quelques instants – ce qui en fait un visiteur important et respecté dans toutes les communautés, à qui les gens se confient volontiers ou offrent l'hospitalité. *Une fois entre deux repos, plus une fois par niveau, ton aventurier peut rendre 1d8 points de vie par niveau à une créature vivante. Il ajoute aussi son niveau à toute récupération de points de vie durant un répit, pour tous ses compagnons. En dépensant un point d'aventure, il peut soulager une affection surnaturelle temporaire, comme une paralysie, les effets d'un poison, les symptômes d'une maladie magique et ainsi de suite.*

CŒURS VAILLANTS ARGOSIA DE POCHE

Nom _____
 Peuple Elfe
 Classe Magicien



Équipement et richesses

Cuirasse (+2)

Mains nues (attaque +1, 1d8+2)
 Rapière elfique (attaque +1, 2d8+4)
 Arc de chasse (attaque +1, 2d8)

DANS LE SAC. Couverture, briquet, lanterne couverte, huile à lanterne (4 fioles), corde 30 pas, livre de notes, plumes et encre, outils de mécanicien, pince-monseigneur, petit marteau et pitons de fer, fil de fer, huile fine de mécanicien, bandages et onguents, rations (7 jours), outre à eau, 3d8po.

Capacités, langues et notes

LANGAGES : Ancienne Langue, Gobelin, Oghmaïque

EXCEPTIONNEL. Tu peux remplacer l'un des seuils de caractéristique de ton aventurier par un 8 (généralement le seuil le plus élevé) - changement intégré

ELFE. Ton aventurier ajoute son niveau à tout jet en pleine nature, quand il faut se cacher, suivre une piste, trouver son chemin ou dénicher de la nourriture. *À chaque fois qu'il doit se déplacer d'un point à un autre, ton elfe peut décider s'il emprunte le chemin le plus rapide, le plus sûr ou le plus intéressant en échange d'un point d'aventure.*

LANCEUR DE SORT. Ton aventurier peut lancer un nombre de sorts, entre deux repos, égal à 2+niveau. Un magicien connaît tous les sorts listés plus loin dans ce chapitre. Lancer un sort coûte une action, mais les effets sont instantanés et durent le temps indiqué dans sa description. *En dépensant un point d'aventure, ton aventurier peut conduire des rituels magiques plus complexes lui permettant d'obtenir des effets variés et généralement plus puissants (comme ouvrir un portail vers une destination connue, analyser et identifier un objet magique, guérir une affection magique, invoquer une créature ou un oeil magique et ainsi de suite). D'une manière générale, il faut une bonne heure pour préparer et conduire un tel rituel – en se mettant d'accord avec la maîtresse de jeu.*

RESPECT. Ton aventurier est amical et inspire confiance – et un certain respect, que chacun doit aux magiciens en mémoire de leurs anciens professeurs. Les figurants ne se méfient pas de lui ou de la légitimité de sa présence, tant qu'il n'effectue aucune action qui puisse leur mettre la puce à l'oreille. Ils sont généralement bien disposés à son égard. *En dépensant un point d'aventure, il obtient l'oreille des autorités d'un lieu et peut les convaincre d'accepter ses conseils.*

Points d'aventure

Obtenir un avantage sur un jet (à déclarer avant le jet).
 Obtenir une action supplémentaire en combat.
 Activer un pouvoir magique ou une capacité surnaturelle.
 Prier une divinité.

Opportunité de combat

L'adversaire est à terre et doit utiliser un mouvement pour se relever.
 L'adversaire est immobilisé pendant un tour.
 L'adversaire est projeté à plusieurs mètres ou doit reculer d'autant.
 L'adversaire perd son arme.
 L'aventurier gagne 1d8 points d'initiative.
 Un allié effectue un mouvement gratuit.
 Un allié reçoit un avantage à un jet.
 Un autre adversaire subit 1d4+1 dégâts

Points d'expérience

Relancer un jet raté avec un avantage.
 Monter de niveau en dépensant 3XP par niveau actuel.

CŒURS VAILLANTS ARGOSIA DE POCHE

Nom _____
 Peuple Humain
 Classe Voleur

VIG 7
 Vigueur

DEX 5
 Dextérité

INT 5
 Intelligence

CHA 12
 Charisme

Niveau **1** XP **0** Demi-niveau

Classe d'armure **11** Bonus d'armure **+0**

Seuil de manœuvre **5**

Sauvegarde **15**

Points de vie **11**

Points d'aventure **1**

Équipement et richesses

Mains nues (attaque +1, 1d8+2)
 Gomme à effacer les sourires (attaque +1, 2d8+4)
 Arbalète de poing (attaque +1, 2d8)

DANS LE SAC. Couverture, briquet, lanterne couverte, huile à lanterne (4 fioles), corde 30 pas, livre de notes, plumes et encre, outils de mécanicien, pince-monseigneur, petit marteau et pitons de fer, fil de fer, huile fine de mécanicien, bandages et onguents, rations (7 jours), outre à eau, 3d8po.

Points d'aventure

Obtenir un avantage sur un jet (à déclarer avant le jet).
 Obtenir une action supplémentaire en combat.
 Activer un pouvoir magique ou une capacité surnaturelle.
 Prier une divinité.

Opportunité de combat

L'adversaire est à terre et doit utiliser un mouvement pour se relever.
 L'adversaire est immobilisé pendant un tour.
 L'adversaire est projeté à plusieurs mètres ou doit reculer d'autant.
 L'adversaire perd son arme.
 L'aventurier gagne 1d8 points d'initiative.
 Un allié effectue un mouvement gratuit.
 Un allié reçoit un avantage à un jet.
 Un autre adversaire subit 1d4+1 dégâts

Points d'expérience

Relancer un jet raté avec un avantage.
 Monter de niveau en dépensant 3XP par niveau actuel.

Capacités, langues et notes

LANGAGES : Ancienne Langue, Draconique

AGILITÉ SURNATURELLE. Quand ton aventurier doit effectuer une manœuvre, le seuil du jet est égal à sa Dextérité, éventuellement modifié par les protections qu'il porte.

HUMAIN. Ton aventurier ajoute son niveau à tous les jets destinés à se rappeler d'une information ou d'un savoir, n'importe quoi qu'il aurait pu lire ou entendre. *En dépensant un point d'aventure, ton humain peut relancer un jet raté de son choix (mais sans bénéficier de l'avantage).*

CHUCHOTEUR. Ton aventurier a appris le secret des objets inanimés et des gluons qui les habitent. Une fois entre deux repos, plus une fois par niveau, il peut tenter de les chatouiller (Dextérité), les convaincre (Intelligence), les baratiner (Charisme) ou les intimider (Vigueur) pour obtenir quelques effets simples – pour qu'une serrure s'ouvre sans effort, qu'une bibliothèque indique l'emplacement d'un livre, qu'un plancher fasse un peu moins de bruit et ainsi de suite. Bien sûr, ce n'est pas automatique et il faut parfois promettre des choses au gluon. *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier peut plonger sa main dans un miroir pour y cacher des objets qu'il pourra récupérer plus tard, dans ce miroir ou un autre, au prix d'un autre point d'aventure.*

MILLE-VISAGE. Ton aventurier peut se déguiser avec seulement quelques accessoires simples et en modifiant sa manière de se tenir et de marcher. Il passe alors inaperçu au sein de la foule et bénéficie d'un avantage pour se dissimuler en ville, mener une filature ou espionner un lieu. *En dépensant un point d'aventure, ton aventurier peut se maquiller rapidement et carrément changer de physionomie, jusqu'à être méconnaissable – bien qu'il ne puisse changer son peuple ou sa taille.*