

CŒURS VAILLANTS ARGOSIA DE POCHE


Nom _____
 Peuple _____
 Classe _____




VIG 
 Vigueur

DEX 
 Dextérité

INT 
 Intelligence

CHA 
 Charisme

Niveau  XP


  

Demi-niveau

Sauvegarde


 15

Classe d'armure



Bonus d'armure _____

Seuil de manœuvre



Points de vie



Points d'aventure



Équipement et richesses

Capacités, langues et notes

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.

