

Feuillargent Demilune

Classe : **Guerrière/Mage**

Race : **Elfe**

Force	11
Dextérité	16
Constitution	10
Intelligence	13
Sagesse	7
Charisme	15
Déplacement	12
Sauvegarde	12

	1er niveau	2ème niveau	3ème niveau
TAC0	20	19	18
(arc)	18	17	16

Dégâts	1d4 (dague) 1d8 (flèche)
CA	8 (pas d'armure) (+2 bonus Dextérité)
Points de vie	7



Équipement de départ

Robe
Dague
Arc et 24 flèches
Potion d'invisibilité

Sorts

		Mémorisables		Lançables	
Niveau de sort		1er	2ème	1er	2ème
Niveau de personnage	1er	3	0	2	0
	2ème	4	0	3	0
	3ème	5	3	3	1

Règles générales de l'Elfe

Un round = 6 secondes.

Les elfes peuvent voir dans le noir, jusqu'à 18 mètres.

Dans les bois, les elfes peuvent surprendre les monstres, qui subissent une pénalité de -4 à leur jet de surprise.

Les elfes peuvent détecter les portes secrètes deux fois plus facilement que les humains (1 ou 2 sur un d6).

En un round vous pouvez ...

- Vous déplacer de 12 mètres.
- Faire une attaque.
- Lancer un sort.
- Vous déplacer de 6 m et attaquer.
- Tenter une action inhabituelle.

Comment attaquer

- Lancez un dé à 20 faces.
- Soustrayez le résultat du dé de votre TAC0.
- Si ce nombre est inférieur ou égal à la Classe d'armure du monstre, vous le touchez.

Si l'attaque touche ...

- Lancez le dé de dégâts.
- Soustrayez le résultat du nombre de points de vie du monstre.
- Un monstre meurt lorsque ses points de vie atteignent 0 (zéro).

Faire un jet de sauvegarde

- Lancez un dé à 20 faces.
- Si le résultat du dé est supérieur ou égal à votre score, votre jet de sauvegarde est réussi.
- Regardez la description du sort pour voir ce qu'il se passe si vous échouez.

Points d'expérience

Votre personnage gagne des points d'expérience en vainquant les monstres et en faisant des choses intelligentes.

Feuillargent doit diviser ses points d'expérience, donnant la moitié pour sa classe de guerrière et l'autre moitié pour sa classe de mage.

Expérience de guerrière	Expérience de mage	Niveau global
Moins de 2 000	Moins de 2 500	1/1
Jusqu'à 4 000	Jusqu'à 5 000	2/2
Jusqu'à 8 000	Jusqu'à 10 000	3/3

À chaque niveau de guerrière ...

- Ajoutez la moitié de 1d10 à vos points de vie (arrondie à l'inférieur, avec un minimum de 1 point).
- Votre TAC0 s'améliore.

À chaque niveau de mage ...

- Ajoutez la moitié de 1d4 à vos points de vie (arrondie à l'inférieur, avec un minimum de 1 point).
- Vous pouvez lancer plus de sorts.

Lancer des sorts

La table au recto montre combien de sorts vous pouvez mémoriser et lancer. Plus votre niveau est élevé, plus vous pouvez mémoriser et lancer de sorts. Chaque jour vous récupérez tous vos sorts lançables et pouvez oublier un sort mémorisé pour en retenir un autre.

Choisissez vos sorts connus sur le *Livre de sorts du Magicien*. Quand vous jetez un sort, vous épuisez un sort lançable. Vous pouvez lancer n'importe lequel de vos sorts mémorisés, mais pas plus que vos sorts lançables pour chaque niveau de sort.