

NOM DU PERSONNAGE	RACE/TALENT	SPÉCIALITÉ
PREMIÈRE CLASSE/NIVEAU	DEUXIÈME CLASSE/NIVEAU	TROISIÈME CLASSE/NIVEAU
NOM DU JOUEUR	PX ACTUELS	PROCHAIN NIVEAU
GENRE	ÂGE	TAILLE
	POIDS	YEUX
		CHEVEUX

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES				CARACTÉRISTIQUES MENTALES			
NOM DE LA CARAC.	VALEUR	MOD.		NOM DE LA CARAC.	VALEUR	MODIF.	
FOR FORCE	_____	_____		INT INTELLIGENCE	_____	_____	
DEX DEXTÉRITÉ	_____	_____		SAG SAGESSE	_____	_____	
CON CONSTITUTION	_____	_____		CHA CHARISME	_____	_____	

COMPÉTENCES															RANGS MAX.					
COMP. ORIGINE	NOM DE LA COMP.	CARAC. ASSOCIÉE	BONUS DE COMP.	RANGS	MOD. DE CARAC.	MOD. DIVERS	MARGE DE CRITIQUE	COMP. ORIGINE	NOM DE LA COMP.	CARAC. ASSOCIÉE	BONUS DE COMP.	RANGS	MOD. DE CARAC.	MOD. DIVERS	MARGE DE CRITIQUE					
<input type="checkbox"/>	ACROBATIES	DEX	_____	=	_____	+	_____	+	_____	<input type="checkbox"/>	ÉQUITATION *	DEX	_____	=	_____	+	_____	+	_____	_____
<input type="checkbox"/>	ARTISANAT *	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____	<input type="checkbox"/>	FOUILLE	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____	_____
<input type="checkbox"/>	ATHLÉTISME	FOR	_____	=	_____	+	_____	+	_____	<input type="checkbox"/>	INTIMIDATION	SAG	_____	=	_____	+	_____	+	_____	_____
<input type="checkbox"/>	BLUFF	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____	<input type="checkbox"/>	INVESTIGATION	SAG	_____	=	_____	+	_____	+	_____	_____
<input type="checkbox"/>	CAMOUFLAGE	DEX	_____	=	_____	+	_____	+	_____	<input type="checkbox"/>	MÉDECINE	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____	_____
<input type="checkbox"/>	DÉGUISEMENT	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____	<input type="checkbox"/>	NÉGOCIATION	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____	_____
<input type="checkbox"/>	DÉTECTION	SAG	_____	=	_____	+	_____	+	_____	<input type="checkbox"/>	PRESTIDIGITATION	DEX	_____	=	_____	+	_____	+	_____	_____
<input type="checkbox"/>	DÉTERMINATION	CON	_____	=	_____	+	_____	+	_____	<input type="checkbox"/>	PSYCHOLOGIE	SAG	_____	=	_____	+	_____	+	_____	_____
<input type="checkbox"/>	DIPLOMATIE	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____	<input type="checkbox"/>	SURVIE	SAG	_____	=	_____	+	_____	+	_____	_____
<input type="checkbox"/>	DISCRÉTION	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____	<input type="checkbox"/>	TACTIQUES	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____	_____

DOMAINES		INTÉRÊTS		ÉTUDES TOTALES
ARTISANAT	ÉQUITATION			
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

INTRIGUES SECONDAIRES			
<input type="checkbox"/> ACCOMPLIE	_____	<input type="checkbox"/> ACCOMPLIE	_____
<input type="checkbox"/> ACCOMPLIE	_____	<input type="checkbox"/> ACCOMPLIE	_____

BUTIN		STYLE DE VIE		STYLE DE VIE TOTAL
MONNAIE	_____	PANACHE	_____	PRUDENCE
ÉCONOMIES	_____	BONUS D'APPARENCE	_____	ARGENT ÉCONOMISÉ _____ %
		REVENUS	_____	

APTITUDES NON-MARTIALES : APTITUDES DE CLASSE, DONs ET AUTRES OPTIONS			
NOM	NOTES	NOM	NOTES
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

DÉFENSE

TOTAL = 10 +

BONUS DE CLASSE

 +

MOD. DEX

 +

MOD. TAILLE

 +

MOD. DIVERS

 -

MOD. ARMURE

VITALITÉ

TOTAL

ACTUELLE

BLESSURES

TOTAL

ACTUELLES

BLESSURES CRITIQUES

NON-LÉTAL

ACTUELS

FATIGUÉ

STRESS

ACTUELS

SECOUÉ

CONDITIONS

TAILLE

ESPACE OCCUPÉ

ALLONGE

VITESSE AU SOL

BASE

AUTRE VITESSE

BASE

VIT. DE VOYAGE

KM/H

MANIEMENTS D'ARMES

CONNU SPÉCIALISATION

☐

☐

☐

☐

ARCS

CONTONDANT

MAINS NUES

ARMES À Poudre

CONNU SPÉCIALISATION

☐

☐

☐

☐

PROJECTILES

ARMES DE SIÈGE

TRANCHANT

INITIATIVE

TOTAL =

BONUS DE CLASSE

 +

MOD. DEX

 +

MOD. DIVERS

ATTAQUES DE BASE

TYPE D'ATTAQUE

TOTAL

BONUS DE BASE

MOD. CARAC.

MOD. DIVERS

MAINS NUES

C.À.C.

DISTANCE

JETS DE SAUVEGARDE

TYPE DE SAUVEGARDE

TOTAL

BONUS DE BASE

MOD. CARAC.

MOD. DIVERS

RÉFLEXES

VIGUEUR

VOLONTÉ

ARMES

ARME 1

TYPE

ATT

DÉG

CRIT

TAI/MAINS

POIDS

PORTÉE

MUN.

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS

ARME 2

TYPE

ATT

DÉG

CRIT

TAI/MAINS

POIDS

PORTÉE

MUN.

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS

ARME 3

TYPE

ATT

DÉG

CRIT

TAI/MAINS

POIDS

PORTÉE

MUN.

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS

ARME 4

TYPE

ATT

DÉG

CRIT

TAI/MAINS

POIDS

PORTÉE

MUN.

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS

ARMURE

TYPE

RD

MD

MAJ

VITESSE

POIDS

DÉGUI.

RÉSISTANCES

AMÉLIORATIONS

ACTIONS DE COMBAT

ACTION	DÉPLACEMENT	DURÉE	EFFET
Actions d'attaque			
Attaque simple	_____	demi	1 attaque contre 1 cible
Bousculade *	_____	complexe	Déplacement jusqu'à Vitesse vers 1 ennemi ; jet d'Athlétisme opposé pour le repousser de 1 case + 1 case supplémentaire par 4 points de différences entre les jets ; la cible est <i>renversée</i>
Coup de Grace	_____	complexe	(Cible adjacente et <i>sans défense</i> uniquement) si l'attaque porte = inconsciente ou coup critique automatique + JS contre la mort (DD 10 + dégâts)
Désarmement *	_____	demi	Attaque simple contre Attaque simple pour désarmer 1 cible à portée d'Allonge (c.à.c.) ou à moins de 9 m (distance)
Épuiser	_____	demi	Détermination contre Détermination pour infliger 1d6 points de dégâts non-létaux à 1 ennemi adjacent
Feinte	_____	demi	Prestidigitation contre Détection pour rendre un ennemi adjacent <i>pris au dépourvu</i>
Lutte	_____	complexe	Athlétisme contre Athlétisme pour rendre 1 cible agrippée ; les deux deviennent <i>vulnérables</i> ; des jets d'Athlétisme (For) réussis supplémentaires confèrent des avantages de Lutte
Menace	_____	demi	Intimidation contre Détermination pour infliger 1d6 points de dégâts non-létaux à 1 ennemi à moins de 9
Provocation	_____	demi	Psychologie contre Psychologie pour forcer 1 ennemi à moins de 9 m à l'attaquer avec sa prochaine action
Renversement *	_____	demi	Acrobaties contre Acrobaties pour rendre la cible <i>renversée</i>
Tabasser	_____	complexe	Si l'attaque à mains nues porte = triple dégâts non-létaux

Actions d'initiative			
Anticiper	_____	demi	Psychologie (DD 10 + BBA de la cible) ; réussi = bonus d'esquive à la Défense égal à mod. Sag (min. +1) pour 1 round entier
Distraction	_____	demi	Bluff (Dex) contre Psychologie pour réduire l'Initiative d'un ennemi de 2d6 pour ce round uniquement
Préparer	_____	complexe	1 demi-action prend effet plus tard dans le round
Retarder	_____	libre	-1 à l'Initiative pour ce round ; maximum (10 + mod. Int) fois
Second souffle	_____	1 round	S'il n'est pas attaqué, récupérer le résultat d'un dé d'action en vitalité ou 2 blessures
Viser	_____	demi	(Cible immobile uniquement) +1 aux Attaques simple

Actions de mouvement			
Déplacement simple	_____ m	demi	Déplacement jusqu'à Vitesse dans n'importe quelle direction
Changer de position	0 m	demi	Se relève ou se met <i>couché</i> , devient <i>pris au dépourvu</i>
Course	_____ m	complexe	Déplacement de 4 × Vitesse en ligne droite (3 × Vitesse en armure complète) ; devient <i>pris au dépourvu</i>
Défense totale	_____ m	complexe	1 Déplacement simple ; bonus d'esquive à la Défense de +4 pour 1 round entier
Monter/Descendre	0 m	complexe	Se prépare en manœuvrer 1 animal dressé ou véhicule
Utiliser un objet	0 m	demi	Sort, range, ramasse ou manipule un objet

* L'adversaire le plus grand obtient un bonus de +4 par catégorie de Taille de différence.

APTITUDES MARTIALES : APTITUDES DE CLASSE, DONs, MANŒUVRES ET AUTRES OPTIONS

NOM	NOTES	NOM	NOTES

