

Joueur

Race

Classes

Niveau

Nom

Spécialité + Talent

FORce

DEXtérité

CONstitution

INTelligence

SAGesse

CHARisme

Valeur

Temp.

Mod.

Temp.

ORI

CLA

NOM DE LA COMPÉTENCE

CARAC. CLASSIQUE

MOD. TOTAL

RANGS

MOD. DIVERS

MARGE D'ERREUR

MARGE CRITIQUE

RANGS MAX

Acrobatie

DEX

Artisanat

INT

Athlétisme

FOR

Bluff

CHA

Camouflage

DEX

Déguisement

CHA

Détection

SAG

Détermination

CON

Diplomatie

CHA

Discrétion

CHA

Equitation

DEX

Fouille

INT

Intimidation

SAG

Investigation

SAG

Médecine

INT

Négociation

INT

Prestidigitation

DEX

Psychologie

SAG

Survie

SAG

Tactiques

INT

Style de vie

Panache

Prudence

Bonus d'apparence

Argent économisé

Revenus

Réputation et renommée

Légende

Réputation

Renom héroïque

Titre

Renom Militaire

Titre

Renom Noble

Titre

Savoir

Intérêts

Domaines

Artisanat

Equitation

Notes

SAUVEGARDES					VITESSE		VITALITÉ		STRESS		NON LÉTAL			
Type	Total	Bonus Classe	Mod. Carac.	Mod. Divers	Type	Cases	ACTUELLE	TOTALE	FATIGUE		SECOUÉ			
VIGUEUR			CON		Au sol				I à IV : ne peut courir		I à IV : ne peut faire 10/20			
RÉFLEXES			DEX		Natation	1/4			Rang	Vitesse	FOR/DEX	Rang	Att./Comp. (SAG, DEX)	
VOLONTÉ			SAG		Autre		BLESSURES		<input type="radio"/> I	-1 case	-2	<input type="radio"/> I	-2	
					Voyages	Km/h	ACTUELLES	TOTALES	<input type="radio"/> II	-2 cases	-4	<input type="radio"/> II	-4	
									<input type="radio"/> III	-3 cases	-6	<input type="radio"/> III	-6	
									<input type="radio"/> IV	-4 cases	-8	<input type="radio"/> IV	-8	
INITIATIVE ET DÉFENSE					Armure		MAJ : Vitesse :		MANIEMENTS D'ARMES					
Total	Bonus Classe	DEX	Mod. Divers	Taille	Garde	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>		P	S	Type	P	S	Type	
INITIATIVE								<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Arcs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mains nues	
DEFENSE								<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Armes à poudre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Projectiles	
								<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Armes de siège	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tranchant	
								<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Contondants	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
ATTAQUE DE BASE					ACTIONS & MANOEUVRES									
Type d'attaque	Total	Bonus Classe	Mod. Carac.	Mod. Divers	D'INITIATIVE		Action	Jets	Effets					
MÊLÉE			FOR		BASE	Anticiper	<input type="checkbox"/>	Psychologie vs Attaque	Bonus de SAG (min. 1) ajouté à la défense (1 round)					
MAINS NUES			FOR			Diversion	<input type="checkbox"/>	Bluff (DEX) vs Psycholo.	Réduit l'initiative de la cible de 2d6 pour ce round.					
DISTANCE			DEX			Préparer	<input type="checkbox"/>	1 demi-action prend effet plus tard dans le round sur un évènement.						
						Retarder	<input type="checkbox"/>	de -1 à (10 + bonus d'initiative) ce round.						
						Second souffle	<input type="checkbox"/>	S'il n'est pas attaqué, récupère le résultat d'un dé d'action ou 2 blessures.						
						Viser	<input type="checkbox"/>	Sur cible immobile uniquement, +1 aux attaques simples pour le round.						
ARME					S	<input type="radio"/>	Blocage au bouclier	Vigueur vs Attaque	1/round (ne doit pas être <i>Pris au Dépouvu</i>), dégâts réduit à 0					
ARME						<input type="radio"/>	Parade	Réflexes vs Attaque	1/round (ne doit pas être <i>Pris au Dépouvu</i>), dégâts réduit à 0					
ARME						<input type="radio"/>	Parade de projectile	Réflexes vs Attaque	1/round (ne doit pas être <i>Pris au Dépouvu</i>), dégâts réduit à 0					
ARME					BASE	DE MOUVEMENT		Action	Déplacement	Effets				
ARME						Déplacement simple	<input type="checkbox"/>	cases	Se déplace de sa vitesse dans n'importe quelle direction.					
ARME						Changer de position	<input type="checkbox"/>	0 case	Se relève ou se met <i>couché</i> , devient <i>Pris au dépouvu</i> .					
ARME						Course	<input type="checkbox"/>	cases	Se déplace jusqu'à 4x Vitesse en ligne droite (3x en armure complète)					
ARME						Défense totale	<input type="checkbox"/>	cases	1 Déplacement simple ; bonus d'Esquive de +4 pour 1 round entier.					
ARME						Monter/Descendre	<input type="checkbox"/>	0 case	Se prépare à manœuvrer un véhicule ou 1 animal.					
ARME					Utiliser un objet	<input type="checkbox"/>	0 case	Saisit, Range, Ramasse ou Manipule un objet.						
ARME					BASE	D'ATTAQUE		Action	Jets	Effets				
ARME						Attaque simple	<input type="checkbox"/>	Attaque	Dégâts d'arme					
ARME						Bousculade	<input type="checkbox"/>	Athlétisme Opposé	Dépl. simple vers cible, cible <i>Repoussée</i> (1 case +1/4 marge), <i>Renversée</i>					
ARME						Coup de grâce	<input type="checkbox"/>	Att.Cible <i>Sans Défense</i>	Critique automatique ou Inconsciente, JS mort (DD 10 + dégâts)					
ARME						Désarmement	<input type="checkbox"/>	Attaque vs Attaque	Désarme cible à portée d'allonge (Mêlée) ou à moins de 6 cases (Dist.)					
ARME						Epuiser	<input type="checkbox"/>	Déterm. vs Déterm.	1d6 points de dégâts <i>non-létaux</i> sur cible adjacente					
ARME						Feinte	<input type="checkbox"/>	Prestidig. vs Détection	Une cible adjacente devient <i>Prise au Dépouvu</i> .					
ARME						Lutte	<input type="checkbox"/>	Athlét. vs Athlét.	cf. description p. 248					
ARME						Menace	<input type="checkbox"/>	Intimidat. vs Déterm.	1d6 points de dégâts de <i>stress</i> sur cible à moins de 6 cases.					
ARME						Provocation	<input type="checkbox"/>	Psycholo. vs Psycholo.	Oblige une cible à vous attaquer lors de sa prochaine action					
ARME						Renversement	<input type="checkbox"/>	Acrobat. vs Acobaties	La cible est <i>Renversée</i>					
ARME						Tabasser	<input type="checkbox"/>	Attaque Mains Nues	3x Dégâts <i>non-létaux</i> .					
ARME					<input type="radio"/>	Attaque en rotation	Si 2 armes 1M = marge erreur +2 -> vos dégâts minimum = Mod. DEX (même si échec)							
ARME					<input type="radio"/>	Attaques incessantes	Si votre dernière attaque était dirigée sur la même cible, +2 à l'Attaque.							
ARME					<input type="radio"/>	Blessure profonde	Marge d'erreur +1 & -2 dégâts -> votre arme acquiert la propriété <i>Sanglante</i> sur cette attaque							
ARME					<input type="radio"/>	Coup bas	Att. -4 -> Cible -2 (sur Att./Comp. d'1 Carac.)/-2 cases à sa Vitesse -> fin de scène. Echec = <i>P. au Dépouvu</i>							
ARME					<input type="radio"/>	Coup d'épaule	Cible de taille inférieure ou égale <i>Repoussée</i> d'1 case, vous pouvez suivre la cible dans 1 case adjacente							
ARME					<input type="radio"/>	Coup de semonce	Vous tenez la position, bonus de +2 en VIG et REF si 1 attaque réussie tant que vous restez en place.							
ARME					<input type="radio"/>	Du sel sur la plaie	Si la cible a la condition <i>Ensanglanté</i> , bonus de +1d6 aux dégâts							
ARME					<input type="radio"/>	Empoisonneur	Si arme = propriété <i>Empoisonnée/Venimeuse</i> -> marge d'erreur +1 = période d'incubation instantanée							
ARME					<input type="radio"/>	Engagement total	Si cible adj. ne vous a pas attaqué depuis son dernier tour d'init. = jetez 2x dégâts, gardez le meilleur							
ARME					<input type="radio"/>	Frappe triomphale	Cible <i>Spéciale</i> , marge d'erreur +3 = +1d6 Vitalité récupérés. Echec = <i>Pris au Dépouvu</i> .							
ARME					<input type="radio"/>	Ouverture	Si Arme 2M & non <i>Pris au Dépouvu</i> = marge d'erreur +2 -> cible <i>Prise en Tenaille</i> pour 1 round entier.							
ARME					<input type="radio"/>	Surprise I	Si Action non utilisée durant les derniers 3 rounds -> +3							
ARME					<input type="radio"/>	Tir intimidant	Si cible touchée => dégâts +2 pour vous attaquer tant qu'elle rate ses attaques contre vous							
ARME					<input type="radio"/>	Tir de précision	-3 Attaque vs armure partielle/-6 vs arm. intermédiaire/-9 vs arm. complète -> ignore armure							
ARME					<input type="radio"/>	Tir stabilisé	Si vous n'avez pas bougé lors des 2 derniers rounds -> +2 attaque (arcs et projectiles)							
ENCOMBREMENT														
<input type="radio"/> CH. LÉGÈRE	<input type="radio"/> CH. LOURDE	(-2 def/phy., 1/2 Vit.)												
<input type="radio"/> POUSSER/TIRER		(-5 def/phy., 1/4Vit.)												
<input type="radio"/> PORTER		(2x charge lourde, ne peut bouger)												
<input type="radio"/> SURCHARGE		(5x charge lourde, ne peut bouger)												

DD SAUVEGARDE	Total	Mod. CHA	Mod. Divers
NOTES			

INCANTATION	
Niveau	DD
0	13
1	16
2	19
3	22
4	25
5	28
6	31
7	34
8	37
9	40

CERCLES	
<input type="radio"/>	I
<input type="radio"/>	II
<input type="radio"/>	III
<input type="radio"/>	IV
<input type="radio"/>	V
<input type="radio"/>	VI
<input type="radio"/>	VII
<input type="radio"/>	VIII
<input type="radio"/>	XI

ÉCOLES & DISCIPLINES
EVOCATEUR
<i>Energie</i>
<i>Force</i>
<i>Climat</i>
CONJURATEUR
<i>Chronomancie</i>
<i>Altération</i>
<i>Création</i>
ENCHANTEUR
<i>Charme</i>
<i>Guérison</i>
<i>Nature</i>
GARDIEN
<i>Gloire</i>
<i>Sceaux</i>
<i>Protection</i>
PROPHÈTE
<i>Bénédiction</i>
<i>Invocation</i>
<i>Prescience</i>
FAUCHEUR
<i>Affliction</i>
<i>Nécomancie</i>
<i>Ombres</i>
SAVANT
<i>Technomancie</i>
<i>Divination</i>
<i>Verbe</i>
MYSTIFICATEUR
<i>Illusion</i>
<i>Secrets</i>
<i>Polymorphie</i>