

NOM DU PERSONNAGE

Classe : Niveau :

Race : Sexe :

## COMPETENCES

Niveau du personnage + bonus de classe et/ou race.

Obtenez un résultat plus élevé que le DD (Degré de Difficulté) pour réussir une action.

**Lancez 1d20 + rang de Compétence + bonus de Caractéristique approprié + modificateurs de circonstances.**

Bonus Bonus de classe Total

**Physique** BONUS VALEUR RANG

**Escalade** = (Rang + bonus FOR)

**Natation** = (Rang + bonus FOR)

**Saut** = (Rang + bonus FOR)

**Pousser/Soulever** = (Mod + bonus FOR)

Bonus Bonus de classe Total

**Subterfuge** BONUS VALEUR RANG

**Eviter une chute d'objet** = (Rang + bonus DEX)

**Déplacement silencieux** = (rang + bonus DEX)

**Discrétion/Perception** = (Rang + bonus DEX)

**Evasion** = (Rang + bonus ESP)

**Vol à la tire** = (Rang + bonus DEX)

**Equilibre/Acrobatie** = (Rang + bonus DEX)

**Crochetage** = (Rang + bonus DEX)

Bonus Bonus de classe Total

**Connaissance** BONUS VALEUR RANG

**Fouille** = (Rang + bonus ESP)

**Maîtrise des cordes** = (rang + bonus DEX)

**Décryptage** = (Rang + bonus ESP)

**Estimation** = (Rang + bonus ESP)

Bonus Bonus de classe Total

**Communication** BONUS VALEUR RANG

**Déguisement** = (Rang + bonus ESP)

**Intimidation** = (rang + bonus ESP)

**Bluff** = (Rang + bonus ESP)

**Renseignement** = (Rang + bonus ESP)

**Dressage** = (Rang + bonus ESP)

Bonus Bonus de classe Total

**Survie** BONUS VALEUR RANG

**Pistage** = (Rang + bonus ESP)

**Chasse** = (rang + bonus ESP)

**Orientation** = (Rang + bonus ESP)

**Pose/Détection pièges** = (rang + bonus ESP)

**Recherche d'eau/herbes** = (Rang + bonus ESP)

*(Rôleurs et Druides uniquement pour cette compétence)*

## CARACTERISTIQUES

Force (FOR) mesure votre puissance physique.

VALEUR **FORCE (FOR)** BONUS

**Bonus de classe** ☐ Actif VALEUR

**Malus temporaire** ☐ Actif VALEUR

**TOTAL** MODIFICATEUR DE VIG et CAC

Dextérité (DEX) détermine votre agilité et réflexe.

VALEUR **DEXTERITE (DEX)** BONUS

**Bonus de classe** ☐ Actif VALEUR

**Malus temporaire** ☐ Actif VALEUR

**TOTAL** MODIFICATEUR DE REF et DIST

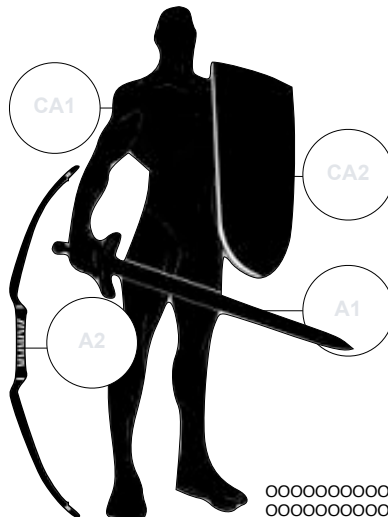
Esprit (ESP) mesure votre volonté, perception et intuition.

VALEUR **ESPRIT (ESP)** BONUS

**Bonus de classe** ☐ Actif VALEUR

**Malus temporaire** ☐ Actif VALEUR

**TOTAL** MODIFICATEUR DE VOL et MAG

VALEUR **Classe d'Armure**
 $CA = 10 + \text{bonus de DEXTERITE} + CA1 + CA2$ 


Arc : Cochez une case par flèche utilisée

## ARMES

TYPES	DEGATS	PORTEE
A1		
A2		

**Bonus de classe** ☐ Actif VALEUR

Dégâts = dégâts de l'arme + bonus de FORCE (x2 pour les armes à deux mains) + bonus de classe.

## ARMURES

TYPES	BONUS
CA1	
CA2	

## STATISTIQUES DE COMBAT

VALEUR **Initiative** 1d6/N **Héroïsme**

Lancez 1d20 + le bonus de DEX pour déterminer votre initiative. Lancez 1d6/jour pour améliorer un jet (cf. page 2 MD20 - Opus)

## POINTS DE VIE

VALEUR **PV ACTUELS**

PV = Caractéristique de FORCE + 1d6/niveau

## JETS DE SAUVEGARDES

(Physique + bonus de FORCE)

**Vigueur (VIG)** VALEUR

**Bonus de classe** ☐ Actif VALEUR

**TOTAL** BONUS

(Physique + bonus de DEXTERITE)

**Réflexe (REF)** VALEUR

**Bonus de classe** ☐ Actif VALEUR

**TOTAL** BONUS

(Niveau + bonus de d'ESPRIT)

**Volonté (VOL)** VALEUR

**Bonus de classe** ☐ Actif VALEUR

**TOTAL** BONUS

**Lancez 1d20 + bonus de VIG, REF ou VOL.**

## JETS D'ATTAQUES

(Niveau + bonus de FORCE)

**Corps à corps (CAC)** VALEUR

**Bonus de classe** ☐ Actif VALEUR

**TOTAL** BONUS

(Niveau + bonus de DEXTERITE)

**Distance (DIST)** VALEUR

**Bonus de classe** ☐ Actif VALEUR

**TOTAL** BONUS

Si le bonus CAC total du personnage est supérieur ou égal à +6, il peut accomplir une seconde attaque avec un malus de -5. Si son bonus total est de +11 ou plus, il peut tenter une troisième attaque à -10. Par exemple, si le bonus total est de +12, trois attaques peuvent être effectuées à +12/+7/+2.

**Lancez 1d20 + bonus de CAC, DIST**

## SORTILEGE

(Niveau + bonus d'ESPRIT)

**Magique (MAG)** VALEUR

**Lancez 1d20 + Valeur de Magie (MAG)**

Degré de difficulté = 10 + valeur de Magie (MAG).