



SAUVEGARDES				
Type	Total	Bonus Classe	Mod. Carac.	Mod. Divers
VIGUEUR			CON	
RÉFLEXES			DEX	
VOLONTÉ			SAG	

INITIATIVE ET DÉFENSE				
	Total	Bonus Classe	DEX	Mod. Divers
INITIATIVE				
DÉFENSE				

ATTAQUE DE BASE				
Type d'attaque	Total	Bonus Classe	Mod. Carac.	Mod. Divers
MÊLÉE			FOR	
MAINS NUES			FOR	
DISTANCE			DEX	

ARME				
	Dégâts	Tai/M	Portée	Const.
	Propriétés		Marge d'Erreur	Marge Critique

ARME				
	Dégâts	Tai/M	Portée	Const.
	Propriétés		Marge d'Erreur	Marge Critique

ARME				
	Dégâts	Tai/M	Portée	Const.
	Propriétés		Marge d'Erreur	Marge Critique

ARME				
	Dégâts	Tai/M	Portée	Const.
	Propriétés		Marge d'Erreur	Marge Critique

ARME				
	Dégâts	Tai/M	Portée	Const.
	Propriétés		Marge d'Erreur	Marge Critique

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)

VITESSE		VITALITÉ		STRESS	NON LÉTAL
Type	Cases	ACTUELLE	TOTALE	FATIGUE	
Au sol				I à IV : ne peut courir	
Natation	1/4			Rang	Vitesse
Autre				FOR/DEX	I à IV : ne peut faire 10/20
Voyages	Km/h			<input type="radio"/> I	<input type="radio"/> I
				<input type="radio"/> II	<input type="radio"/> II
				<input type="radio"/> III	<input type="radio"/> III
				<input type="radio"/> IV	<input type="radio"/> IV

Armure			MAJ :			MANIEMENTS D'ARMES		
			Vitesse :			P	S	Type
Taille	Garde		<input type="radio"/> Partielle			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Arcs
			<input type="radio"/> Intermédiaire			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mains nues
			<input type="radio"/> Complète			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Armes à poudre
			<input type="radio"/> A. légers			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Armes de siège
			<input type="radio"/> A. lourds			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tranchant
						<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Contondants

ACTIONS & MANOEUVRES			
BASE	D'INITIATIVE		Effets
	Anticiper	Psychologie vs Attaque	Bonus de SAG (min. 1) ajouté à la défense (1 round)
	Diversion	Bluff (DEX) vs Psycholo.	Réduit l'initiative de la cible de 2d6 pour ce round.
	Préparer		1 demi-action prend effet plus tard dans le round sur un évènement.
	Retarder		de -1 à (10 + bonus d'initiative) ce round.
	Second souffle		S'il n'est pas attaqué, récupère le résultat d'un dé d'action ou 2 blessures.
	Viser		Sur cible immobile uniquement, +1 aux attaques simples pour le round.
	<input type="radio"/> Blocage au bouclier	Vigueur vs Attaque	1/round (ne doit pas être <i>Pris au Dépourvu</i> ), dégâts réduit à 0
S	<input type="radio"/> Parade	Réflexes vs Attaque	1/round (ne doit pas être <i>Pris au Dépourvu</i> ), dégâts réduit à 0
	<input type="radio"/> Parade de projectile	Réflexes vs Attaque	1/round (ne doit pas être <i>Pris au Dépourvu</i> ), dégâts réduit à 0
	DE MOUVEMENT		Effets
	Déplacement simple	cases	Se déplace de sa vitesse dans n'importe quelle direction.
BASE	Changer de position	0 case	Se relève ou se met <i>couché</i> , devient <i>Pris au dépourvu</i> .
	Course	cases	Se déplace jusqu'à 4x Vitesse en ligne droite (3x en armure complète)
	Défense totale	cases	1 Déplacement simple ; bonus d'Esquive de +4 pour 1 round entier.
	Monter/Descendre	0 case	Se prépare à manœuvrer un véhicule ou 1 animal.
	Utiliser un objet	0 case	Saisit, Range, Ramasse ou Manipule un objet.
BASE	D'ATTAQUE		Effets
	Attaque simple	Attaque	Dégâts d'arme
	Bousculade	Athlétisme Opposé	Dépl. simple vers cible, cible <i>Repoussée</i> (1 case +1/4 marge), <i>Renversée</i>
	Coup de grâce	Att.Cible <i>Sans Défense</i>	Critique automatique ou Inconsciente, JS mort (DD 10 + dégâts)
	Désarmement	Attaque vs Attaque	Désarme cible à portée d'allonge (Mêlée) ou à moins de 6 cases (Dist.)
	Epuiser	Déterm. vs Déterm.	1d6 points de dégâts <i>non-létaux</i> sur cible adjacente
	Feinte	Prestidig. vs Détection	Une cible adjacente devient <i>Prise au Dépourvu</i> .
	Lutte	Athlét. vs Athlét.	cf. description p. 248
	Menace	Intimidat. vs Déterm.	1d6 points de dégâts de <i>stress</i> sur cible à moins de 6 cases.
	Provocation	Psycholo. vs Psycholo.	Oblige une cible à vous attaquer lors de sa prochaine action
	Renversement	Acrobat. vs Acobaties	La cible est <i>Renversée</i>
	Tabasser	Attaque Mains Nues	3x Dégâts <i>non-létaux</i> .
	<input type="radio"/> Attaque en rotation		Si 2 armes 1M = marge erreur +2 -> vos dégâts minimum = Mod. DEX (même si échec)

<input type="radio"/> Attaques incessantes		Si votre dernière attaque était dirigée sur la même cible, +2 à l'Attaque.
<input type="radio"/> Blessure profonde		Marge d'erreur +1 & -2 dégâts -> votre arme acquiert la propriété <i>Sanglante</i> sur cette attaque
<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 Dépourvu</i>
<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
<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.
<input type="radio"/> Du sel sur la plaie		Si la cible a la condition <i>Ensanglanté</i> , bonus de +1d6 aux dégâts
<input type="radio"/> Empoisonneur		Si arme = propriété <i>Empoisonnée/Venimeuse</i> -> marge d'erreur +1 = période d'incubation instantannée
<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
<input type="radio"/> Frappe triomphale		Cible <i>Spéciale</i> , marge d'erreur +3 = +1d6 Vitalité récupérés. Echec = <i>Pris au Dépourvu</i> .
<input type="radio"/> Ouverture		Si Arme 2M & non <i>Pris au Dépourvu</i> = marge d'erreur +2 -> cible <i>Prise en Tenaille</i> pour 1 round entier.
<input type="radio"/> Surprise !		Si Action non utilisée durant les derniers 3 rounds -> +3
<input type="radio"/> Tir intimidant		Si cible touchée => dégâts +2 pour vous attaquer tant qu'elle rate ses attaques contre vous
<input type="radio"/> Tir de précision		-3 Attaque vs armure partielle/-6 vs arm. intermédiaire/-9 vs arm. complète -> ignore armure
<input type="radio"/> Tir stabilisé		Si vous n'avez pas bougé lors des 2 derniers rounds -> +2 attaque (arcs et projectiles)



POINTS DE  
MAGIE

TOTAL

ACTUELS

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>