



DÉS D'ACTION

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.
FOR FORCE	_____	_____
DEX DEXTERITÉ	_____	_____
CON CONSTITUTION	_____	_____

VALEUR TEMP.	MOD. TEMP.
_____	_____
_____	_____
_____	_____

NOM DE LA CARAC.	VALEUR	MOD.
INT INTELLIGENCE	_____	_____
SAG SAGESSE	_____	_____
CHA CHARISME	_____	_____

VALEUR TEMP.	MOD. TEMP.
_____	_____
_____	_____
_____	_____

DÉS DE DÉPART	TYPE
_____	_____

COMPÉTENCES

RANGS MAX.

COMP. ORIGINE	NOM DE LA COMP.	CARAC. SUGGÉRÉE	BONUS DE COMP.	RANGS	MOD. DE CARAC.	MOD. DIVERS	MARGE DE CRITIQUE	COMP. ORIGINE	NOM DE LA COMP.	CARAC. SUGGÉRÉE	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	_____	<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

TOTALES ACTUELLE

BLESSURES

TOTALES 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

CONNU SPÉCIALISATION

INITIATIVE

TOTAL = 

BONUS DE CLASSE

 + 

MOD. DEX

 + 

MOD. DIVERS

ATTAQUES DE BASE

JETS DE SAUVEGARDE

MAINS NUES

C.À.C.

DISTANCE

RÉFLEXES

VIGUEUR

VOLONTÉ

ARMES

ARME 1

ARME 2

ARME 3

ARME 4

ARMURE

ARMURE

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 <i>agrippée</i> ; 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 de stress à 1 ennemi à moins de 9 m
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 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 + bonus d'Initiative) fois
Second souffle		1 round	S'il n'est pas attaqué, récupère le résultat d'un dé d'action en vitalité ou 2 blessures
Viser		demi	(Cible immobile uniquement) +1 aux Attaques simples

Actions de mouvement			
Déplacement simple	_____ m	demi	Se déplace 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	Se déplace jusqu'à 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 1 véhicule
Utiliser un objet	0 m	demi	Saisit, range, ramasse ou manipule un objet

\* L'adversaire le plus grand obtient un bonus de +2 par catégorie de Taille de différence (sauf pour l'initiation d'une Lutte, auquel cas c'est le plus petit qui bénéficie du bonus).

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

NOM	NOTES	NOM	NOTES



# COMBAT



## ENCOMBREMENT

CHARGE LÉGÈRE \_\_\_\_\_ CHARGE LOURDE (-2 DÉF/PHYS., 1/2 VIT.) \_\_\_\_\_

SURCHARGE (-5 DÉF/PHYS., NE PEUT BOUGER) \_\_\_\_\_

PORTER (2 × CHARGE LOURDE, NE PEUT BOUGER) \_\_\_\_\_

POUSSER/TIRER (5 × CHARGE LOURDE, 1/4 VIT.) \_\_\_\_\_



## RÉPUTATION ET RENOM

LÉGENDE \_\_\_\_\_ RÉPUTATION \_\_\_\_\_ RENOM \_\_\_\_\_

RENOM HÉROÏQUE \_\_\_\_\_ TITRE \_\_\_\_\_

RENOM MILITAIRE \_\_\_\_\_ TITRE \_\_\_\_\_

RENOM NOBLE \_\_\_\_\_ TITRE \_\_\_\_\_

## ÉQUIPEMENT

NOM	EFFET	TAI/MNS	CONST.	POIDS	NOM	EFFET	TAI/MNS	CONST.	POIDS

## MONTURE

NOM \_\_\_\_\_ TAILLE (ESPACE OCCUPÉ)/ALLONGE \_\_\_\_\_ ( ) / \_\_\_\_\_ VITESSE \_\_\_\_\_ VOYAGE \_\_\_\_\_

CARACTÉRISTIQUES \_\_\_\_\_ INIT \_\_\_\_\_ ATT \_\_\_\_\_ DÉF \_\_\_\_\_ JS \_\_\_\_\_ SANTÉ \_\_\_\_\_ COMP \_\_\_\_\_

COMPÉTENCES \_\_\_\_\_

OPTIONS \_\_\_\_\_

ATTAQUES \_\_\_\_\_

## VÉHICULE

NOM \_\_\_\_\_ VITESSE \_\_\_\_\_ VOYAGE \_\_\_\_\_ TAILLE/DÉF \_\_\_\_\_ PASS/CHARGE \_\_\_\_\_ CONST \_\_\_\_\_

OPTIONS \_\_\_\_\_

## CONTACT 1

NOM \_\_\_\_\_ CONFIANCE \_\_\_\_\_ TAL/ALL. \_\_\_\_\_ VIT. \_\_\_\_\_

CARACTÉRISTIQUES \_\_\_\_\_ COÛT EN RÉPUT. \_\_\_\_\_

INIT \_\_\_\_\_ ATT \_\_\_\_\_ DÉF \_\_\_\_\_ JS \_\_\_\_\_ SANTÉ \_\_\_\_\_ COMP \_\_\_\_\_

COMPÉTENCES \_\_\_\_\_

OPTIONS \_\_\_\_\_

ATTAQUES \_\_\_\_\_

ÉQUIPEMENT \_\_\_\_\_

## CONTACT 2

NOM \_\_\_\_\_ CONFIANCE \_\_\_\_\_ TAL/ALL. \_\_\_\_\_ VIT. \_\_\_\_\_

CARACTÉRISTIQUES \_\_\_\_\_ COÛT EN RÉPUT. \_\_\_\_\_

INIT \_\_\_\_\_ ATT \_\_\_\_\_ DÉF \_\_\_\_\_ JS \_\_\_\_\_ SANTÉ \_\_\_\_\_ COMP \_\_\_\_\_

COMPÉTENCES \_\_\_\_\_

OPTIONS \_\_\_\_\_

ATTAQUES \_\_\_\_\_

ÉQUIPEMENT \_\_\_\_\_

## PROPRIÉTÉ 1

NOM \_\_\_\_\_ ÉCHELLE \_\_\_\_\_ INVITÉS \_\_\_\_\_ / MAX \_\_\_\_\_

AMÉLIORATIONS \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ COÛT EN RÉPUT. \_\_\_\_\_

## PROPRIÉTÉ 2

NOM \_\_\_\_\_ ÉCHELLE \_\_\_\_\_ INVITÉS \_\_\_\_\_ / MAX \_\_\_\_\_

AMÉLIORATIONS \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ COÛT EN RÉPUT. \_\_\_\_\_

## OBJETS MAGIQUES

NOM	NIVEAU	ESSENCES	ENCHANTEMENTS	COÛT EN RÉPUT.



# ÉQUIPEMENT ET RÉCOMPENSES



