

ARGENT ÉCONOMISÉ _____%

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 en plus 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.a.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 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 et 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).

ACTIONS DE COMBAT AVANCÉES ET MANOEUVRES

[illegible]

CONDITIONS

CONDITION	EFFET
Agrippé	Pris au dépourvu , aucune action libre sauf test d'Athlétisme opposé pour échappé à la prise . Si Aggrépé une deuxième fois , devient Immobile.
Assourdi	Ne peut rien entendre et ne peut pas faire de test nécessitant l'ouïe.
Aveuglé	Pris au dépourvu , ne peut rien voir , ne peut pas faire de test nécessitant la vue et -8 aux jets d'attaque. Les adversaire gagne +2 aux jets d'attaque.
Couché	Ne peut pas faire d'autres actions de mouvement qu'Utiliser un objet , Changer de position ou Pas de Placement. +2 contre les attaques à distance et -2 aux attaques en mêlée.
Désorienté (I-V)	-2 par grade (I-V) à tous les tests de compétences. -1 Grade / Scène.
Dissimulé	Ne peut pas se faire attaquer ou être la cible de test qui exige d'être dans le champs de vision. Une action manifeste fait perdre cette condition.
Enchevêtré	-2 aux jets attaque et -4 aux tests de compétencesbasés sur la Dextérité. Ne peut pas prendre de Second Souffle, ni Courir et vitesse réduite de moitié (arrondie à l'inférieur).
Enragé	Ne peut pas faire de test de compétence et agresse l'adversaire le plus proche avec sa meilleur attaque. S'il n'y a aucun adversaire à porté, attaque la cible la plus proche. Détermination DD 20 ou fin de Scène pour se calmer. Dans chacun des cas , la disparition de la condition enragé rend l'conscient.
Ensanglanté	Si aucune action subit 1 point de dégâts non-létaux sinon 1d4 points de dégâts létaux à la fin de chaque round jusqu'à la fin de la Scène ou test de Médecine DD 20 (1 round complet).
Étourdi	Pris au dépourvu et ne peut faire aucune action.
Fasciné	Ne peut ni attaquer ni faire de test de compétence et doit faire au moins 1 Déplacement Simple/round vers la source de fascination. Attaque d'un adversaire, fin de Scène ou test de Détermination DD 20 pour mettre un terme à la condition Fasciné.
Fatigué (I-IV+spécial)	Course impossible, et par grade: vitesse -1,5m, -2 en FOR et DEX. Les dégâts Non-Létal diminuent de 1/10 min. Le grade 5 rend inconcient (Blessures à 0).
Immobilisé	Pris au dépourvu , aucune action sauf test d'Athlétisme opposé pour échappé à l'immobilisation et devient alors Aggrépé.
Intangible	Ne peut être blessé que par des dégâts de force et par des attaques non physique.
Invisible	Si depuis la position de départ bouge d'au moins 3 m et que c'est la dernière action du round , alors devient Dissimulé.
Nauséux	-2 à tous les jets d'attaque, de compétence, de dégâts et de sauvegarde.
Paralysé	Pris au dépourvu et ne peut entreprendre que des actions purement mentales.
Pris au dépourvu	Perd le bonus de Dextérité à la Défense. Cesse quand une attaque réussi est subi, fait une demi action ou une action complexe.
Pris en tenaille	+2 à l'attaque des personnages adjacents qui prennent en tenailles
Ralenti	Une demi action par round, -1 aux jets d'attaque et de Réflexe, -1 en Défense et la vitesse diminue de moitié (arrondie à l'inférieur).
Renversé	Pris au dépourvu, -2 à tous les jets d'attaque.
Sans défense	Incapable de se défendre de quelque manière que ce soit. +4 aux attaques des adversaires. Peut aus être lz cible d'un Coup de Grâce.
Secoué (I-IV+spécial)	Impossible de prendre le 10 ou le 20, et par grade: -2 en attaque et aux compétences basés sur SAG et CHA. Les dégâts de Stress diminuent de 1/10 min. Le grade 5 rend inconcient (Blessures à 0)
Terrifié	Ne peut ni attaquer ni faire de test de compétence et doit faire au moins 1 Déplacement Simple/round à l'opposé de la source de terreur. Fin de Scène ou test de Détermination DD 20 pour mettre un terme à la condition Terrifié.
Corrompu (I-IV+spécial)	-2 aux jets de Volonté et de compétences basés sur le Charisme par grade (I-IV) . Si un grade IV est corrompu une fois de plus , il devient PNJ. -1 Grade/Scène



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 (2 × 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 _____ TAI./ALL. _____ VIT. _____

CARACTÉRISTIQUES _____ COÛT EN RÉPUT. _____

INIT _____ ATT _____ DÉF _____ JS _____ SANTÉ _____ COMP _____

COMPÉTENCES _____

OPTIONS _____

ATTAQUES _____

ÉQUIPEMENT _____

CONTACT 2

NOM _____ CONFIANCE _____ TAI./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



NIVEAU DE LANCEUR

SORTS CONNUS

TESTS D'INCANTATION

POINTS DE SORTS	TOTAL
-----------------	-------

DD DE SAUVEGARDE

BONUS D'INCANTATION

TOTAL	-	RANGS D'INC.	+	VALEUR DE SAGESSE	+	MOD. DIVERS
-------	---	-----------------	---	----------------------	---	----------------

$$\frac{\text{TOTAL}}{\text{TOTAL}} = 10 + \frac{\text{MOD. CHA}}{\text{MOD. CHA}} + \frac{\text{DONS}}{\text{DONS}}$$
$$\text{TOTAL} = \text{RANGS} + \text{MOD. INT} + \text{MOD. DIVERS}$$

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

CRÉATURE CONVOQUÉE / AVATAR

NOM _____ (TAILLE : _____ TYPE : _____ MOBILITÉ : _____ --- _____ PX) :

FOR _____ /+_____, DEX _____ /+_____, CON _____ /+_____, INT _____ /+_____, SAG _____ /+_____, CHA _____ /+_____;

TAILLE _____ (ESPACE : _____ x _____, ALLONGE _____); VITESSE _____ M AU SOL, _____ M CREUSEMENT, _____ M EN VOL, _____ M À LA NAGE;

INIT _____ /+_____; ATT _____ /+_____; DÉF _____ /+_____; JS _____ /+_____; SANTÉ _____ /+_____; COMP _____ /+_____;

COMPÉTENCES _____

SORTS _____

OPTIONS _____

ATTAQUES/ARMES

NOM _____ x _____ (ATTAQUE/ARME : _____ : DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ x _____ (ATTAQUE/ARME : _____ : DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ x _____ (ATTAQUE/ARME : _____ : DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ x _____ (ATTAQUE/ARME : _____ : DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ (TAILLE : _____ TYPE : _____ MOBILITÉ : _____ --- _____ PX) :

FOR _____ /+_____, DEX _____ /+_____, CON _____ /+_____, INT _____ /+_____, SAG _____ /+_____, CHA _____ /+_____;

TAILLE _____ (ESPACE : _____ x _____, ALLONGE _____); VITESSE _____ M AU SOL, _____ M CREUSEMENT, _____ M EN VOL, _____ M À LA NAGE;

INIT _____ /+_____; ATT _____ /+_____; DÉF _____ /+_____; JS _____ /+_____; SANTÉ _____ /+_____; COMP _____ /+_____;

COMPÉTENCES _____

SORTS _____

OPTIONS _____

ATTAQUES/ARMES

NOM _____ x _____ (ATTAQUE/ARME : _____ : DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ x _____ (ATTAQUE/ARME : _____ : DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ x _____ (ATTAQUE/ARME : _____ : DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ x _____ (ATTAQUE/ARME : _____ : DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

APTITUDES MAGIQUES : APTITUDES DE CLASSE, DONS, VOIES ET AUTRES OPTIONS

NOM	BRANCHE	PAGE	DESCRIPTION
-----	---------	------	-------------

[illegible]

LISTE DE SORTS

Nom		Nom		Nom	
École/Niveau		École/Niveau		École/Niveau	
Temps d'incantation		Temps d'incantation		Temps d'incantation	
Portée		Portée		Portée	
Durée		Durée		Durée	
Coût de préparation		Coût de préparation		Coût de préparation	
Effet		Effet		Effet	
Nom		Nom		Nom	
École/Niveau		École/Niveau		École/Niveau	
Temps d'incantation		Temps d'incantation		Temps d'incantation	
Portée		Portée		Portée	
Durée		Durée		Durée	
Coût de préparation		Coût de préparation		Coût de préparation	
Effet		Effet		Effet	
Nom		Nom		Nom	
École/Niveau		École/Niveau		École/Niveau	
Temps d'incantation		Temps d'incantation		Temps d'incantation	
Portée		Portée		Portée	
Durée		Durée		Durée	
Coût de préparation		Coût de préparation		Coût de préparation	
Effet		Effet		Effet	
Nom		Nom		Nom	
École/Niveau		École/Niveau		École/Niveau	
Temps d'incantation		Temps d'incantation		Temps d'incantation	
Portée		Portée		Portée	
Durée		Durée		Durée	
Coût de préparation		Coût de préparation		Coût de préparation	
Effet		Effet		Effet	
Nom		Nom		Nom	
École/Niveau		École/Niveau		École/Niveau	
Temps d'incantation		Temps d'incantation		Temps d'incantation	
Portée		Portée		Portée	
Durée		Durée		Durée	
Coût de préparation		Coût de préparation		Coût de préparation	
Effet		Effet		Effet	