

NOM

RACE

CLASSE

HISTORIQUE

NIVEAU

ALIGNEMENT

AGE :

TAILLE :

POIDS :

YEUX :

CHEVEUX :

FORCE

MOD.

VALEUR

INTELLIGENCE

MOD.

VALEUR

DEXTERITÉ

MOD.

VALEUR

SAGESSE

MOD.

VALEUR

CONSTITUTION

MOD.

VALEUR

CHARISME

MOD.

VALEUR

ACROBATIES (DEX)

00

—

DRESSAGE (SAG)

00

—

ARCANES (INT)

00

—

ATHLÉTISME (FOR)

00

—

TROMPERIE (CHA)

00

—

HISTOIRE (INT)

00

—

INTIMIDATION (CHA)

00

—

INTUITION (SAG)

00

—

INVESTIGATION (INT)

00

—

MÉDECINE (SAG)

00

—

NATURE (INT)

00

—

PERCEPTION (SAG)

00

—

PERSUASION (CHA)

00

—

RELIGION (INT)

00

—

REPRÉSENTATION (CHA)

00

—

ESCAMOTAGE (DEX)

00

—

DISCRÉTION (DEX)

00

—

SURVIE (SAG)

00

—

PV

ACTUEL / MAX

DV

DÉS DE VIE

BLESSURE GRAVE :

REUSSIES

RATÉES

PM

ACTUEL / MAX

PC

ACTUEL / MAX

PR

BONUS : TRAIT DE PEUPLE / APTITUDES / TALENTS / RÉSISTANCE ...

ATTAQUES / DÉFENSES / ARMES / ARMURES

INITIATIVE

VALEUR DEX + NIV + BONUS - ENC = INI

CONTACT

FOR + NIV + BONUS = ATC

DISTANCE

DEX + NIV + BONUS = ATD

MAGIQUE

MOD. SORT + NIV + BONUS = ATM

ARME

1d20 + ATT

DM

XDX + MOD.

SPÉCIAL

ARME

1d20 + ATT

DM

XDX + MOD.

SPÉCIAL

ARME

1d20 + ATT

DM

XDX + MOD.

SPÉCIAL

ENCOMBREMENT

ARMURE

= ENC

MALUS D'ENCOMBREMENT (Armures)

Malus total à l'Init., aux tests de DEX et à l'att. magique

Demi-malus (arrondi à l'inférieur) à l'att. à distance

DÉFENSE

10 +

ARMURE

+ BOUCLIER + DEX + BONUS = DEF

ACTIONS POSSIBLES EN COMBATS

ATTAQUER NORMALEMENT OU : - ATT à 2 ARMES (L) : d12, ARME LÉGÈRE EN MAIN FAIBLE

- ATT RISQUÉE (L) : ATC+2 MAIS DEF-4

- ATT ASSURÉE (L) : ATT+5 MAIS DM/2, CRIT. IMPOSSIBLE

LANCER UN SORT */ ou SE CONCENTRER (L)* POUR : - MAGIE ÉCONOME : SORT CONSOMME - 2 PM

- MAGIE ÉTENDUE : DURÉE OU PORTÉE DU SORT X2

- MAGIE PUISSANTE : DÉS UTILISÉS + 1 CATÉGORIE

SE PROTÉGER / ESQUIVER (JUSQU'AU PROCHAIN TOUR) : - DÉFENSE SIMPLE : +2 EN DEF

- DÉFENSE TOTALE : ACTION LIMITÉE (L) = +4 EN DEF

SE TENIR PRET : PERMET D'UTILISER SA RÉACTION AVANT LE PROCHAIN TOUR. NÉCESSITE UN DÉCLENCHEUR

AIDER : TEST ATT DD 15 => +5 ATT. DU PARTENAIRE (x2 SI DD25 OU CRIT.)

CHERCHER / UTILISER UN OBJET ou UNE CAPACITÉ / SE DEPLACER (UNE SECONDE FOIS)

SE DESENGAGER : SE DÉPLACER HORS DE PORTÉE SANS SUBIR D'ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

SE CACHER : TEST DEX VS SAG -> DÉSAVANTAGE AUX JETS D'ATT. ENNEMI ET AVANT. AUX VÔTRES. VOUS N'ÊTES PLUS CACHÉ SI VOUS ATTAQUEZ / SORTEZ DE LA CACHETTE / ÉCHOUEZ TEST DEX VS SAG d'1 CRÉATURE PROCHE

STABILISER / PREMIER SOINS : TEST SAG ou INT DD 10

EFFECTUER UNE MANOEUVRE TEST ATT. PUIS TEST OPPOSÉ :

AVEUGLER : [DEX VS CON]

BLOQUER : [FOR VS FOR]

DESARMER : [FOR ou DEX VS FOR]

FAIRE DIVERSION : [CHA VS INT]

MENACER : [CHAR VS SAG]

RENVERSER : [FOR VS FOR]

REPOUSSER : [FOR VS FOR]

TENIR A DISTANCE : [DEX VS DEX]

RECAP DES VOIES (VOIR CARTES)

VOIE 1

NOM DE LA VOIE

RANG 12345

VOIE 2

NOM DE LA VOIE

RANG 12345

VOIE 3

NOM DE LA VOIE

RANG 12345

VOIE 4

NOM DE LA VOIE

RANG 12345

VOIE 5

NOM DE LA VOIE

RANG 12345

VOIE 6

NOM DE LA VOIE

RANG 12345

[illegible][illegible]

☐ PARLÉ ☐ ÉCRIT

☐ PARLÉ ☐ ÉCRIT

☐ PARLÉ ☐ ÉCRIT

☐ PARLÉ ☐ ÉCRIT



FOR		INT		INIT.		ARME		ARME	
DEX		SAG		DEF		1d20 + ATT	DM	1d20 + ATT	DM
CON		CHA		PV		SPÉCIAL		SPÉCIAL	



This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.



<input type="checkbox"/> ARMURES LÉGÈRES	<input checked="" type="checkbox"/> ARMES DE PAYSAN
<input type="checkbox"/> ARMURES LOURDE	<input type="checkbox"/> ARMES DE GUERRE
<input type="checkbox"/> ARMES DE JET	<input type="checkbox"/> ARMES DE GUERRE LOURDES
<input type="checkbox"/> ARMES DE TRAIT	<input type="checkbox"/> ARMES DE DUEL
<input type="checkbox"/> ARMES DE TIR	<input type="checkbox"/> ARMES D'HAST



PO	PA	PC
----	----	----