

NOM

CLASSE

NIVEAU

RACE

HISTORIQUE

ALIGNEMENT

AGE : TAILLE : POIDS : YEUX : CHEVEUX :

CARACTÉRISTIQUES

FORCE MOD. INTELLIGENCE MOD.
VALEUR VALEUR

DEXTÉRITÉ MOD. SAGESSE MOD.
VALEUR VALEUR

CONSTITUTION MOD. CHARISME MOD.
VALEUR VALEUR

COMPÉTENCES

- 00 ___ 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)

VALEURS DÉRIVÉES

PV ACTUEL / MAX DV DÉS DE VIE

BLESSURE GRAVE :

RÉUSSIES RATÉES PC ACTUEL / MAX

PM 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

DÉFENSE 10 + ARMURE

+ BOUCLIER + DEX + BONUS = DEF

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

ENCOMBREMENT ARMURE = ENC

ARME	1d20 + ATT	DM	XDX + MOD.	SPÉCIAL
ARME	1d20 + ATT	DM	XDX + MOD.	SPÉCIAL
ARME	1d20 + ATT	DM	XDX + MOD.	SPÉCIAL

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 :

RECAP DES VOIES (VOIR CARTES)

VOIE 1 NOM DE LA VOIE
RANG 1 2 3 4 5

VOIE 2 NOM DE LA VOIE
RANG 1 2 3 4 5

VOIE 3 NOM DE LA VOIE
RANG 1 2 3 4 5

VOIE 4 NOM DE LA VOIE
RANG 1 2 3 4 5

VOIE 5 NOM DE LA VOIE
RANG 1 2 3 4 5

VOIE 6 NOM DE LA VOIE
RANG 1 2 3 4 5

- 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]



TRAITS DE PERSONNALITÉ

PERSONNALITÉ

IDÉAL

LIEN

DÉFAUT

AUTRES INFOS / RP / BACKGROUND ...

LANGUES MAÎTRISÉES

PARLÉ ÉCRIT

PARLÉ ÉCRIT

PARLÉ ÉCRIT

PARLÉ ÉCRIT

OUTILS MAÎTRISÉES / AUTRES

COMPAGNON :

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

OBJETS MAGIQUES

EQUIPEMENT

ARMES & ARMURES MAÎTRISÉES

ARMURES LÉGÈRES ARMES DE PAYSAN

ARMURES LOURDE ARMES DE GUERRE

ARMES DE JET ARMES DE GUERRE LOURDES

ARMES DE TRAIT ARMES DE DUEL

ARMES DE TIR ARMES D'HAST

BOURSE

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