

Nom :
Ethnie :
Ascendance divine :
Physique :

Profil :
Sexe :



COMPETENCES GENERALES



ATTRIBUTS

Force		Bonus initiative	
Constitution		Bonus dom. CàC	
Dextérité		Bonus dom. CàD	
Apparence		Points de fatigue	
Rapidité			
Savoir		Points de héros	
Ruse		Points de fatalité	
Volonté		Caractère	
Perception			
Charisme			

ARCANES (Savoir et Volonté)

SC=	NC+	MC	SC=	NC+	MC
Alchimie			Divination		
Berserker			Évocation		
Code de l'hon.			Invocation		

Notes :

Exp. Acquisse __ Exp. utilisée __

ADRESSE

(Dextérité et Perception)

Cambriolage*			
Équitation			
Passe-passe			
Pilotage			

ARTS

(Savoir et Dextérité)

Artisanat			
Exp. corporelle			
Exp. manuelle			
Cartographie			
Déguisement			
Étiquette			
Falsification			
Interrogatoire			
Jeu			
Médecine*			
Pièges			

DISCRETION

(Dextérité et Ruse)

Dép. furtif*			
Filature			
Se cacher*			

MÉTIERS ET SCIENCES

(Savoir et Ruse)

Con. des rues			
Contes & Lég.			
Dressage			
Langage corp.			
Linguistique			
Métier ()			
Navigation			
Occultisme			
Sc. des symboles			
Sc. humaines			
Sc. militaires			
Sc. naturelles			
Sc. physiques			

Sc. sociales

OBSERVATION

(Ruse et Perception)

Pistage*			
Recherche*			
Survie*			
Vigilance*			

RÉSISTANCE

(Constitution et Volonté)

Endurance			

SOCIALES

(Apparence et Charisme)

Commandement			
Expression*			
Intimidation			

SPORTS

(Force et Dextérité)

Acrobatie*			
Athlétisme*			
Escalade			



[illegible]

MDA.		



IVIA.		



ARMES



Base	Init	Bonus init.	Init. totale	SC	Bonus sc	SC Total	PM	Déf.	Bonus déf.	Déf. totale	Bonus domm.	cont.	perf.	tran.	bal.	cad.	rec.	capa.	port.
																			/
																			/
																			/
																			/

MANOEUVRES OFFENSIVES



Attaque multiple I
Arme principale

Attaque multiple II
Arme principale

Attaque multiple III
Arme principale

Attaque
Arme secondaire

Dégainer rapidement



Attaque Puissante Bonus dommages CAC

Attaque Précise Bonus dommages CAD

Feinte Bonus touché CAC

Tir ajusté Bonus touché CAD

Charge

Désarmement

Renversement

MANOEUVRES DEFENSIVES



Défense accrue

Défense accrue
Arme secondaire

Carapace
Bouclier

Contre charge

Contre désarmement

Contre renversement

Désengagement

Rechargement
Armes à projectiles

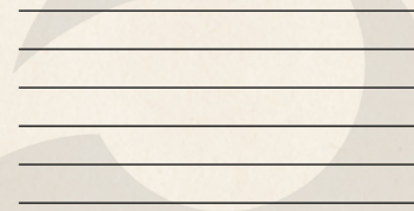
Déplacements
de combat en mètres (=Rapidité min 2m)
complet en mètres (=30+2xRapidité)

Déplacement de combat / Action simple
se relever se relever
Init -2 Init -2 Init -2 Init -2

Initiative
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22

ÉQUIPEMENT

NOTES

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 are approximately 20 lines visible. The paper has a slightly textured appearance and some minor discoloration or staining at the top edge.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.

POINTS DE HÉROS / SANG DIVIN / MALUS

Points de héros :

- * Passer en combat héroïque.
- * Pour 1 tour de combat :
 - + 5 aux jets d'une compétence, ou
 - + 5 aux dommages, ou
 - + 5 à la localisation, ou
 - + 5 à la Défense, ou
 - + 5 à l'armure.
- * Utilisation d'une compétence spéciale.
- * Influencer le destin.
- * Annuler une blessure sur une localisation.

| Sang divin :

Une fois par session de jeu le personnage peut accomplir un exploit majeur. Chaque utilisation augmente la jauge de fatalité de 2 points.

Pour la durée d'une scène (au choix) :

- * Remplacer n'importe quel score de compétence générale qu'il ne maîtrise pas par un score de 10.
 - * Remplacer n'importe quel score de compétence qu'il maîtrise (6 ou plus) par un score de 14.
 - * Gagner +5 dans n'importe quel bonus d'attribut (hors compétences), pour la durée d'une scène.
 - * Augmenter les chances de coup de maître d'une compétence. Ainsi les coups de maître seront sur tous les doubles, sauf le double 1 qui sera toujours un échec mais plus un échec catastrophique.
- Dans le cadre d'une compétence de combat :
- Si, malgré le score final, l'attaque est un échec, grâce au coup de maître, elle devient un succès normal infligeant 10 de dommages (+ modificateurs armes et attribut) dans le torse.
 - Si l'attaque est un succès l'attaquant inflige, dans le torse, 10 de dommages (+ modificateurs armes et attribut) + un d10 supplémentaires.

| Malus de blessures :

- * Manœuvres de combat
 - 5 pour les jambes
 - 3 pour le bras directeur
 - 1 pour le bras secondaire
- * Compétences générales liées
 - 10 par jambe
 - 10 par bras
- * Compétences générales indirectes
 - 5 par jambe
 - 5 par bras

Membre à 0 PdV ou moins :
Inutilisable

n Torse à 0 PdV ou moins :
Perte de connaissance