

NOM JOUEUR
 ALIGNEMENT SEXE MÉTIER
 LIEU D'ORIGINE HÉRITAGE



BONNE AVENTURE **ÉCLAT** **EXPÉRIENCE**
 Base Actuelle

ATTRIBUTS

ADRESSE PUISSANCE CLAIRVOYANCE PRÉSENCE TREMPÉ

COMPÉTENCES

Compétence	Niveau	Caractéristique(s) associée(s)	Compétence	Niveau	Caractéristique(s) associée(s)
Armes à distance	<input type="text"/>	ADR	Savoir [Runes]	<input type="text"/>	CLA
Coercition	<input type="text"/>	PRÉ	Savoir [Haut-Parler]	<input type="text"/>	CLA
Commerce	<input type="text"/>	CLA PRÉ	Savoir [Jeunes Royaumes]	<input type="text"/>	CLA
Discrétion	<input type="text"/>	ADR TRE	Savoir [Loi & Chaos]	<input type="text"/>	CLA
Filouterie	<input type="text"/>	ADR	Savoir [.....]	<input type="text"/>	ADR CLA
Mêlée	<input type="text"/>	PUI	Savoir [.....]	<input type="text"/>	ADR CLA
Monte	<input type="text"/>	CLA TRE	Savoir [.....]	<input type="text"/>	ADR CLA
Mouvements	<input type="text"/>	ADR PUI	Prédilection	<input type="text"/>	Compétence(s) associée(s)
Nage	<input type="text"/>	ADR PUI		<input type="checkbox"/>	
Navigation	<input type="text"/>	CLA		<input type="checkbox"/>	
Perception	<input type="text"/>	CLA		<input type="checkbox"/>	
Persuasion	<input type="text"/>	PRÉ		<input type="checkbox"/>	
Soins	<input type="text"/>	ADR CLA		<input type="checkbox"/>	
Survie	<input type="text"/>	ADR CLA		<input type="checkbox"/>	

SANTÉ

NIVEAU DE BASE

DÉGÂTS NON LÉTAUX

SONNÉ (-5) INCOMMODÉ (-2)
 APERÇU DES DÉGÂTS LÉTAUX
 [Progression bars for non-lethal damage]

DÉGÂTS LÉTAUX

GRAVEMENT BLESSÉ (-5) BLESSÉ (-2)
 INCONSCIENT
 [Progression bars for lethal damage]

SÉQUELLES

ÂME

NIVEAU DE BASE

CHOQUÉ(-5) DESTABILISÉ (-2)
 FOU
 [Progression bars for soul damage]

TRAUMATISMES

CAPACITÉS SPÉCIALES

[List of special abilities with checkboxes]

COMBAT

INITIATIVE **BONUS DÉGÂTS**

VITESSE **DÉFENSE (BASE)**

ARMES DE MÊLÉE **BM** **CAP. OFF.** **DÉF.** **D**

ARMES NATURELLES	BM	CAP. OFF.	DÉF.	D
+3 / 0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	1d4*
/	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
/	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
/	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ARMES DE TIR **BM** **CAP. OFF.** **PORTÉE** **D**

ARMES DE TIR	BM	CAP. OFF.	PORTÉE	D
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	/ /	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	/ /	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	/ /	<input type="text"/>

PROTECTIONS

.....

LA BALANCE

LOI **CHAOS**

ASPECT **MARGE**

[Circular emblems and icons for Law and Chaos]

DESCRIPTION

Âge : Cheveux :
 Yeux : Taille :
 Poids :

TRAITs CHAOTIQUES

PACTES

LE DESTIN

UTILISER LA BONNE AVENTURE

- 1 pt.** + 3 à un résultat du test de Capacité (Loi).
- 1 pt.** + 1d6 à un résultat du test de Capacité (Chaos).
- 1 ou 2 pt(s).** Gain de 1 ou 2 pts de Santé / 24 heures (Loi).
- 3 pts.** Relancer le dé du test de Capacité (Chaos).
- 3 pts.** Action supplémentaire, juste après la première (Loi).
- (MJ) pt(s).** Avoir de la chance (Chaos).

UTILISER L'ÉCLAT

- 1 pt.** + 10 à un test de Capacité (Loi).
- 1 pt.** Doubler un résultat du d20. À annoncer avant le lancer de dé (Loi).
- 1 pt.** Annuler une blessure (Chaos).
- 1 pt.** Recharger sa réserve de Bonne Aventure (Loi et Chaos).
- 1 pt.** Regagner 1d20 points d'Âme sans dépasser votre total de base (Chaos).
- 1 pt.** Obtenir un résultat de + 1d20 à un test de Capacité (Chaos).
- 1 pt.** Regagner 10 points d'Âme sans dépasser votre total de base (Loi).

EN MÊLÉE

Assaut

Réussite simple : *dégâts normaux.*
 Réussite héroïque : *lancez 2 fois le D de l'arme et ajoutez 2 fois le bonus aux dégâts.*

Attaque précise

Réussite simple : *dégâts normaux.*
 Réussite héroïque : *dégâts maximaux. La protection de l'adversaire est ignorée.*

Feinte

Réussite simple : *aucun dégât mais adversaire en position désavantageuse.*
Prochaine attaque : + 5 pour toucher.
 Réussite héroïque : *aucun dégât mais adversaire en position désavantageuse.*
Prochaine attaque : + 10 pour toucher et + 10 aux dégâts.

Coup bas

Réussite simple : *malus de - 5 pour l'adversaire lors de sa prochaine action complexe.*
 Réussite héroïque : *malus de - 15 pour l'adversaire lors de sa prochaine action complexe.*

À DISTANCE

Seuils de difficulté : < portée courte = 10, portée moyenne = 15, longue = 20, longue = 25
Réussite simple : *dégâts normaux.*
Réussite héroïque : *lancez 2 fois le D de l'arme à distance.*

DONS

TENDANCES

ÉQUIPEMENT

POTIONS & PLANTES

Pièces de Bronze

Pièces d'Argent

Pièces d'Or

