

Nom du joueur :

Date de Création :

Maître de Jeu :

--

Profession:

Race :	Age :	Taille :	Poids :	Sexe :
Peau :	Yeux :	Cheveux :	Signes particuliers :	

Niveau :	XP Multiplicateur :	XP accumulés :	Niveau suivant :
----------	---------------------	----------------	------------------

Caractérist.	Abrv	Original		Actuel		Bonus		Total	Dev Pts
		Temp.	Pot.	Temp.	Pot.	Carac.	Race		
Constitution	CO						+	=	
Agilité	AG						+	=	
Auto Discipline	AD						+	=	
Raisonnement	RA						+	=	
Mémoire	ME						+	=	
Force	FO						+	=	Total
Rapidité	RP						+	=	
Présence	PR						+	=	Reste
Empathie	EM						+	=	
Intuition	IN						+	=	
Apparence	APP						+	=	

Blason, Symbole ou Portrait

Base de Mouvement	
Mouvement de base	m
Bonus rapidité	m
Bonus enjambée	m
Modif. d'armure	m
Modif. spécial	m
Mouvement (10 sec)	m
Marche	m
Marche rapide (x1.5)	m
Course (x2)	m
Sprint (x3)	m
Sprint accéléré (x4)	m
Ruée (x5)	m

Points de Pouvoir	
Domaine	
Caractéristique	
Bonus de caractér.	
PP base (Car/10)	
PP développés (☒)	
Valeur PP Dév.	
Sous Total PP	
Multiplicateur	
Total PP	
Additionneurs sorts	
PP Multiplicateur	
PP Additionneur	
Récupération en un jour	
Récupération en une heure	

Points de Vie	
Type de dé de vie	
Max PV de base	
Constitution	
Bonus de Caract.	
PV base (CO/10)	
PV développés (☒)	
Bonus PV / niveau	
Sous Total PV	
Multiplicateur	
Total PV	
90% (-10)	
80% (-20)	
70% (-30)	
60% (-40)	
50% (-50)	
40% (-60)	
30% (-70)	
20% (-80)	
10% (-90)	
Inconscience	

Points de Fatigue	
Constitution	
Bonus de Caract.	
PF développés	
PF de base (CO)	
Sous Total PF	
Multiplicateur	
Total PF	
Dépense PF	
Armure Multipl.	
50% (-25)	
75% (-50)	
90% (-75)	
100% (-100) <small>JP niv3</small>	
125% (-125) <small>JP niv6</small>	
150% (-150) <small>JP niv9</small>	

Les Allures et Points de Fatigue		
Marche: 1/30rnd	Marche Rapide: 1/6rnd	Course: 1/2rnd
Sprint: 5/rnd	Sprint accéléré: 25/rnd	Ruée: 40/rnd

Les Combats et Points de Fatigue	
Mélée	1 tous les 2 rounds
Tir de projectiles	1 tous les 6 rounds
Concentration	1 tous les 6 rounds

Historique (Background)
➤
➤
➤
➤
➤
➤
➤
➤

Pénalités de Poids et Surcharge			
Encombrement d'armure			
Type d'armure :		Pénalités aux manoeuvres	
Encombrement (poids de matériel)			
Poids total		facteur de poids :	
		Pénalités aux manoeuvres	

- Rituel Magique
- Runes**
- Savoir en Cercles
- Savoir Élémentaire #
- Savoir en Rets
- Savoir en Symboles
- Transcendance d'Armure
- Trucage de Sort
- Transmission**

RA/ME		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN/EM		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
RA/ME		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
RA/ME		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
RA/ME		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
RA/ME		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
PR/RP		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○

	CH
	CH
	CH
	CEI
	CH
	CH
	CH
	CI
	V
	CH

Ces compétences sont plutôt réservées à certains utilisateurs de magie. Leur utilisation est soumise par conséquent à certaines conditions.

		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○

Médicales

Bonus par niveau : ____

- Accouchement
- Chirurgie
- Dentiste
- Diagnostic
- Hygiène
- Hypnose
- Premiers Soins
- Résistance à la drogue:
- Résistance à la drogue:
- Résistance à la drogue:
- Secours
- Soins d'Animaux

EM/ME/IN		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
AD/EM/IN		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
AG/ME		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN/RA		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
AD/CO		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
PR/AD		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
AD/EM		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
AD/CO		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
AD/CO		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
AD/CO		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
AD/EM/IN		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
EM/RA		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○

	CH
	CH
	CCB
	CH
	CCB
	CH
	CH
	CH
	CH
	CH
	CH

Mortelles

Bonus par niveau : ____

- Embuscade
- Manipulation des Poisons
- Mort Silencieuse
- Tireur d'Elite

-		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN/AG		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN/AG		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
-		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○

	CH
	CH
	CH
	CCB

Perception

Bonus par niveau : ____

- Altération de la Réalité
- Dét. d'Embusc./d'Assassins
- Détection des Pièges
- Lecture des Traces
- Perception des Mensonges
- Perception de Sorts
- Perception des Poisons
- Perception du Combat
- Perception Générale**
- Pillage
- Pistage
- Recherche des Pass. Secrets
- Sablier
- Sens de l'Orientation
- Surveillance

IN/EM		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN/RA		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN/RA		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN/RA		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN/RA/ME		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN/RA		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN/ME		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN+R	A	○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
RP/PR		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN/RA		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN/RA		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN/ME		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN/RA		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN/AD		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○

	CH
	CH
	CH
	CH
	CH
	CCB
	CH
	CCB
	CH
	CCB
	CH
	CH
	CH
	CH

Sociales

Bonus par niveau : ____

- Commandement
- Diplomatie
- Interrogatoire
- Intimidation
- Jeu
- Mystification
- Plaisanterie
- Projection de Présence
- Raillerie
- Séduction

RA/PR		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN/PR		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
RA/AG		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
RA/PR		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
ME/PR		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
PR		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
RA/PR		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
PR		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
IN		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
EM/PR		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○

	CH
	CH
	CH
	CCB
	CH
	CH
	CCB
	CCB
	CCB
	CCB
	CH

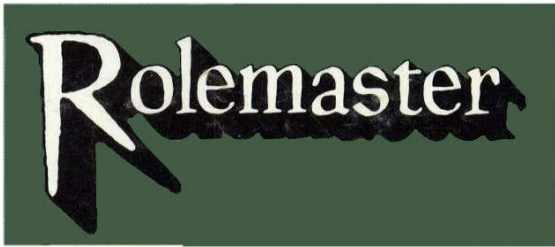
Sportives

Bonus par niveau : ____

- Acrobaties
- Chutes
- Contorsionnisme
- Course de Fond
- Culbutes

AG/RP		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
AG/AD		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
AG/AD		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
CO		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○
AG/AD		○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	○○○○

	CH
	CH
	CH
	CH
	CH



Feuille de Combat

Coûts et Catégorie d'Armes		Calcul d'Initiative de Base			Calcul de Base Bonus Défensif			
Type	Pts de Dévopt	Rapidité	Bonus RP / 5 *		Sans Armure		Avec Armure	
1 Main Tranchante		Bonus/Malus en Mêlée			Rapidité		Rapidité	
1 Main Perforante		Bonus/Malus Armure	Bonus/Malus / 5 *		Adr. Défense		Adr. Défense	
1 Main Contondante		Bonus/Malus d'Arme :	Bonus/Malus / 5 *		Bouclier (Mêlée/Missile)		Bouclier (Mêlée/Missile)	
2 Mains Tranchante		Bonus/Malus d'Arme :	Bonus/Malus / 5 *		Spécial		Spécial	
2 Mains Contondante		Bonus/Malus d'Arme :	Bonus/Malus / 5 *		Spécial		Spécial	
Arme de Jet		Manoeuvre Instinctive	Nbre de degrés développés / 2		Mod. de taille		Mod. de taille	
Arcs		Autres Bonus					Mod. Armure	
Arbalètes		Dus aux longueurs d'armes , positionnement , ...			Total Mêlée		Total Mêlée	
Armes d'Has		Cf Maître de Jeu			Total Missile		Total Missile	

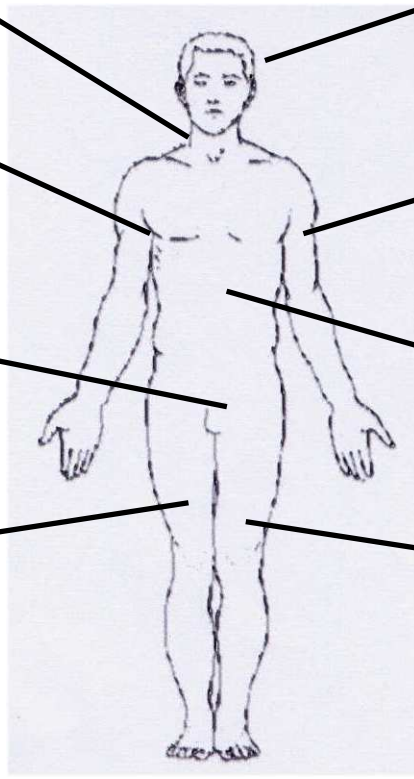
* Ces bonus sont arrondis à l'entier le plus proche !

Compétences d'Armes

Arme Utilisée	Table	Maladresse	Base OB	Spécial	Objet	Total OB

Munitions
Type de munitions: ○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○
Type de munitions: ○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○

BLESSURES



Cou			
Type	Effets	Malus	Convales.

Tête			
Type	Effets	Malus	Convales.

Bras Droit			
Type	Effets	Malus	Convales.

Bras Gauche			
Type	Effets	Malus	Convales.

Entrejambe			
Type	Effets	Malus	Convales.

Tronc			
Type	Effets	Malus	Convales.

Jambe Droite			
Type	Effets	Malus	Convales.

Jambe Gauche			
Type	Effets	Malus	Convales.

Etourdissements
Limite d'Accumulation d'Etourdissement :
Etourdissement: ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○
Etourdi & Sans Parade: ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○
A Terre ou K.O.:
○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○
Il est possible de réduire de une croix les étourdissements chaque round . Il est important d bien différencier les différentes blessures occasionnant des saignements afin de déterminer quelles sont les premières à soigner. Ce sont toujours les blessures les moins graves que l'on bande en priorité. Il est possible de réduire les saignements consécutifs de 1 par round (1 blessure occasionnant un saignement de 3 par round nécessitera 3 rounds consécutifs de bandage et un montant total de points de coup égal 6 durant le bandage (3+2+1).

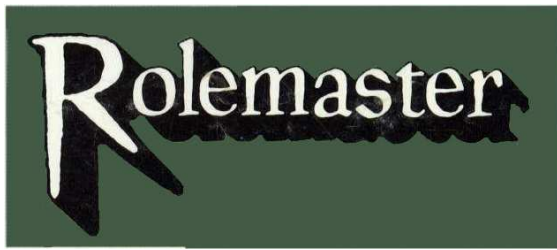
Pieds			
Type	Effets	Malus	Convales.

Maladies			
Bonus/Malus au Jet de Protection			
Car.(co)	Race	Bonus	
Spécial	Spécial	TOTAL	
Type	Effets	Malus	Convalesc.

Saignements
Limite d'Accumulation d'Etourdissement :
Saignements: ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○
Doit Parer: ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○
Il est possible de réduire de une croix les saignements chaque round . Il est important d bien différencier les différentes blessures occasionnant des saignements afin de déterminer quelles sont les premières à soigner. Ce sont toujours les blessures les moins graves que l'on bande en priorité. Il est possible de réduire les saignements consécutifs de 1 par round (1 blessure occasionnant un saignement de 3 par round nécessitera 3 rounds consécutifs de bandage et un montant total de points de coup égal 6 durant le bandage (3+2+1).

Herbes & Concoctions Curatives				
Nom	Nbre	FA	US	Effets

Poisons			
Bonus/Malus au Jet de Protection			
Car.(co)	Race	Bonus	
Spécial	Spécial	TOTAL	
Type	Effets	Malus	Convalesc.



Feuille de Magie

Initiative de Sorts	
Rapidité : Bonus / 5 *	
Domaine: Bonus / 5*	
Spécial :	
Spécial :	

Jets de Protection					
Poison (CO)		Maladie (CO)		Peur (AD)	
Froid (CO)		Chaleur (CO)		Essence (EM)	
Théurgie (IN)		Mental. (PR)		Ess/Théurgie	
Ess/Mental.		Th./Mental.		Ess/Th/Ment.	

Langage Magique	Zone	Bonus

Bonus aux Jets de Protection contre la Peur			
Créature	Bonus	Créature	Bonus
		Volonté (AD+EM+IN+PR+RA)	

Compétences Diverses	Bonus
Concordance	
Runes	
Transmission	
Transcendance d'Armure	

Maîtrise de Sorts	
Sort	Bonus

Direction de Sorts	
Sort	Bonus

Objets Magiques		
Nom :	Nom :	Nom :
Description & Pouvoirs:	Description & Pouvoirs:	Description & Pouvoirs:
Nom :	Nom :	Nom :
Description & Pouvoirs:	Description & Pouvoirs:	Description & Pouvoirs:
Nom :	Nom :	Nom :
Description & Pouvoirs:	Description & Pouvoirs:	Description & Pouvoirs:
Nom :	Nom :	Nom :
Description & Pouvoirs:	Description & Pouvoirs:	Description & Pouvoirs:
Nom :	Nom :	Nom :
Description & Pouvoirs:	Description & Pouvoirs:	Description & Pouvoirs:

