



**COMPETENCES INNEES**

CLASSE	MALUS	DESIGNATION	CARAC.	TOTAL	DEGRE DE MAITRISE	MOD. DE CARAC.	RACE	MOD. DIVERS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ACROBATIE	DEX		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		ARTISANAT	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		ARTISANAT	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		BLUFF	CHA		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		CONCENTRATION	CON		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		CONTREFAÇON	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		CROCHETAGE	DEX		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		DEGUISEMENT	CHA		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	DEPLACEMENT SILENCIEUX	DEX		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		DESAMORÇAGE/SABOTAGE	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		DETECTION	SAG		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		DIPLOMATIE	CHA		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	DISCRETION	DEX		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		EMPATHIE SAUVAGE	CHA		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ÉQUILIBRE	DEX		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ÉQUITATION	DEX		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ESCALADE	FOR		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ESCAMOTAGE	DEX		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		ESTIMATION	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ÉVASION	DEX		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		FOUILLE	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		INTIMIDATION	FOR		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		MAITRISE DES CORDES	DEX		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NATATION	FOR		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		PERCEPTION AUDITIVE	SAG		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		PREMIERS SECOURS	SAG		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		PSYCHOLOGIE	SAG		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		RENSEIGNEMENTS	CHA		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		REPRESENTATION	CHA		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		REPRESENTATION	CHA		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	SAUT	FO		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		SURVIE	SAG		=	_____ + _____	+ _____	+ _____

**CARACTERISTIQUES**

CLASSE	MALUS	DESIGNATION	CARAC.	TOTAL	DEGRE DE MAITRISE	MOD. DE CARAC.	RACE	MOD. DIVERS
<input type="checkbox"/>		ART DE LA MAGIE	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		CONNAISSANCES EXPLORATION	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		CONNAISSANCES FOLKLORE	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		CONNAISSANCES GEOGRAPHIE	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		CONNAISSANCES HISTOIRE	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		CONNAISSANCES MYSTERES	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		CONNAISSANCES NATURE	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		CONNAISSANCES NOBLESSE	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		CONNAISSANCES PLANS	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		CONNAISSANCES RELIGIONS	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		DECRYPTAGE	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		DRESSAGE	CHA		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		LANGUE	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		PROFESSION	SAG		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		PROFESSION	SAG		=	_____ + _____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/>		UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES	INT		=	_____ + _____	+ _____	+ _____

Classe : compétence de classe 1 point coûte 1 point, pour les autres 1 point coûte 2.

Malus : compétence affectée par le malus d'armure, bouclier, casque et la surcharge d'équipements.

Degré de maîtrise maximum : 4 + niveau du joueur













	BASE	MODIF. D'INT
LANGUE	COMMUN + RACIAL	

SOULEVER
= CHARGE LOURDE

TIRER
= 2 X CHARGE LO.

POUSSER
= 3 X CHARGE LO.

	NOCTURNE	NOIR	NOIR + COULEUR
VISION			

ACTIONS DEFENSIVES	
AIDER	Action simple, donne +2 attaque ou CA cible
COMBATTRE SUR LA DEFENSIVE	Action simple, donne +2 CA – 4 attaque
INCANTATION SUR LA DEFENSIVE	Action simple, +5 DD lancer un sort mais pas d'attaques d'opportunités
DEFENSE TOTALE	Action complexe, +4 CA, pas de déplacement
FOULEE	Action simple, vitesse X2
COURSE	Action complexe, vitesse X4
CROC EN JAMBE	Action simple, taille cible < ou = Vulnérable a attaque d'opportunité (sauf si don) Jets de FOR/DEX opposés Réussi : cible tombe
DESARMER	Idem "détruire" mais l'objet tombe au sol Uniquement sur objet en main
FEINTER	Action simple, Jets opposes Bluff vs Psychologie Réussi : CA cible = surpris

ACTIONS OFFENSIVES	
COMBAT A 2 MAINS	Action complexe, +1 attaque avec un malus - 10 main secondaire, -2 main principale (sauf don)  <b>Si pas de monture de guerre</b> : Equitation DD20 Réussi : dispose 1 action partielle sinon rien
COMBAT MONTE	<b>Combat en selle</b> : Equitation DD5, +1 attaque Avec arme de jet : -4 si avance, -8 si galope. Idem pour lancer un sort.
LANCER ARME A IMPACT	Attaque à distance, réussi : touche rayon 1,5 m Rate : tombe au hasard
DETRUIRE	Tente de détruire arme ou armure de la cible (p136) Attaque d'opportunité, +jets d'attaque opposés
CHARGER	Action complexe, ligne droite Vitesse X2, +2 attaque, -2 CA Avec arme perforante, dégâts X2
BOUSCULER	Action simple, possible de combiner avec charge Attaque d'opportunité + jets opposés de FOR Réussi : cible éjecté à 1.5 m/5pts d'écart au 2 jets
RENVERSER	Action simple, combinable ac charge/bousculer/lutte Attaque d'opportunité + jets de FOR/DEX Réussi : cible tombe, rate : Jets de FOR/DEX, si rate : tu tombes
LUTTE	1) Attaque d'opportunité, si blessure lutte ratée 2) Jet d'attaque 3) Jet de lutte, réussi : dispose 1 action partielle 4) Poursuivre la lutte

<b>1 ROUND = 6s</b>
<b>1 ACTION SIMPLE + 1 ACTION DE MOUVEMENTS</b>
<b>2 ACTIONS DE MOUVEMENTS</b>
<b>1 ACTIONS COMPLEXE + 1 PAS DE PLACEMENT</b>

<b>1 ROUND SURPRIIS</b>
<b>1 ACTION SIMPLE</b>
<b>1 ACTION DE MOUVEMENT</b>

COMPETENCES INNEES			
Acrobatie	DEX	Escalade	FOR
Artisanat	INT	Estimation	SAG
Bluff	CHA	Evasion	DEX
Concentration	CON	Fouille	INT
Crochetage	DEX	Intimidation	FOR
Contrefaçon	INT	Maitrise des cordes	DEX
Désamorçage /sabotage	INT	Natation	FOR
Déguisement	CHA	Perception auditive	SAG
Déplacement silencieux	DEX	Premiers secours	SAG
Detection	SAG	Psychologie	SAG
Diplomatie	CHA	Renseignements	CHA
Discretion	DEX	Representation	CHA
Escamotage	DEX	Saut	FOR
Equilibre	DEX	Survie	SAG
Equitation	DEX		

COMPETENCES NON-INNEES			
Art de la magie	INT	Profession	SAG
Connaissance	INT	Utilisation d'objet magique	INT
Exploration			
Folklore			
Géographie			
Histoire			
Mysteres			
Nature			
Noblesse			
Plans			
Religions			
Décryptage	INT		
Dressage	CHA		
Langue	INT		





ACTIONS SIMPLES : 1 GESTE
Attaquer au corps à corps
Attaquer à distance
Lancer un sort
Arrêter son sort
Boire une potion
Préparer son action
Utiliser une compétence *
Utiliser un don ou un pouvoir
Activer un objet magique
Lire un parchemin
Aider quelqu'un
Bousculer, renverser
Feinter
Se mettre en défense totale
Etc.

ACTIONS DE MOUVEMENTS : 1 DEPLACEMENT
Se déplacer
Dégainer son arme
Ramasser un objet
Monter ou descendre de selle
Ouvrir / fermer une porte
Prendre un objet dans son sac
Se relever
Déplacer un objet lourd
Charger une arbalète légère
Rediriger un sort actif
Etc.

ACTIONS COMPLEXES: >2 GESTES
Attaquer plusieurs fois
Courir
Utiliser une compétence**
Charger une arbalète lourde
Charger
Coups de grâce
Eteindre des flammes
Se dégager d'un filet
Allumer une torche
Etc.

ACTIONS LIBRES : QUASI-INSTANTANÉES
Lâcher un objet
Incantation rapide
Parler
Plonger au sol
Etc.

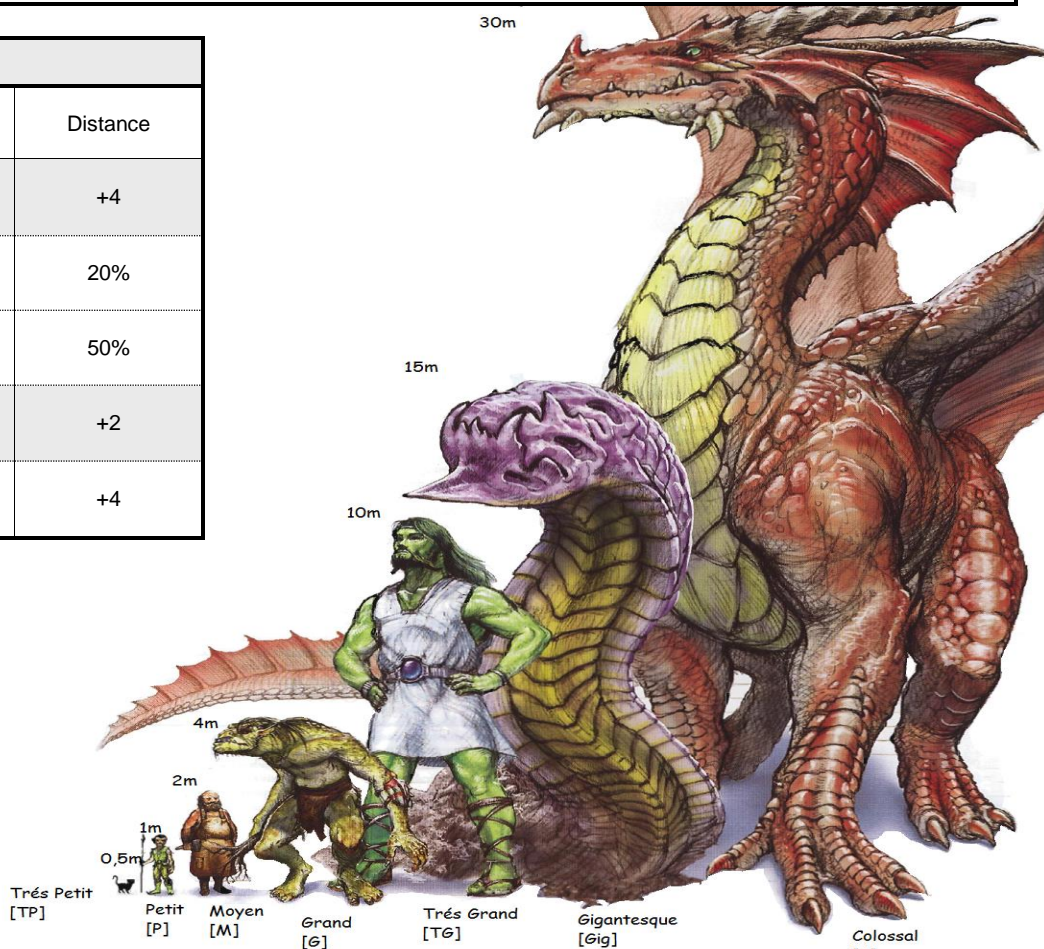
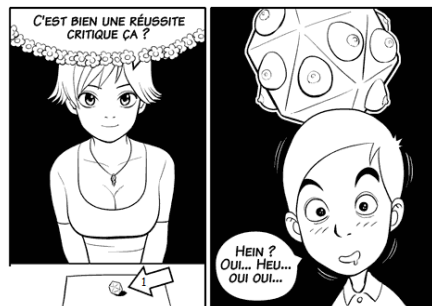
**!Attaque d'opportunité !**



*	Acrobatie, Bluff, Concentration, Déplacement silencieux, Détection, Diplomatie, Discrétion, Escamotage, Equilibre, Equitation, Estimation, Intimidation, Perception auditive, Psychologie, Saut, Utilisation d'objet magique
**	Crochetage, Désamorçage/Sabotage, Escalade, Evasion, Fouille, Maitrise des cordes, Natation
***	> 1 round : Artisanat, Contrefaçon, Premiers secours, Renseignements, Représentation, Survie, Art de la magie, Décryptage, Dressage

POSITIONNEMENT ET BONUS A LA CLASSE D'ARMURE		
POSITION	Corps à corps	Distance
A COUVERT	+4	+4
CAMOUFLAGE PARTIEL	20%*	20%
CAMOUFLAGE TOTAL	50%	50%
AGENOUILLE	-2	+2
ALLONGER	-4	+4

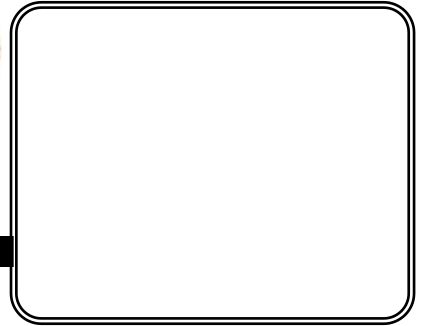
% de chances que l'attaquant vous rate







NOM DU COMPAGNON : \_\_\_\_\_ JOUEUR : \_\_\_\_\_



**GENERALITES**

RACE : \_\_\_\_\_ ALIGNEMENT : \_\_\_\_\_  
 ARCHETYPE : \_\_\_\_\_ DATE DE NAISSANCE : \_\_\_\_\_  
 NIVEAU : \_\_\_\_\_ LIEU DE NAISSANCE : \_\_\_\_\_

**DESCRIPTION PHYSIQUE**

SEXE : F TAILLE : \_\_\_\_\_ AGE : \_\_\_\_\_ POIDS : \_\_\_\_\_  
 DESCRIPTION : \_\_\_\_\_

**CARACTERISTIQUES**

	FORCE	DEXTERITE	CONSTITUTION	INTELLIGENCE	SAGESSE	CHARISME
VALEUR						
MODIFICATEUR						

	MODIF. DEXTERITE	MODIF. TAILLE	ARMURE NATURELLE	MODIF. DIVERS	TOTAL	SURPRIS	CONTACT
CLASSE D'ARMURE							

POINTS DE VIE	MODIF. CONSTITUTION	MAX	ACTUEL	VIGUEUR	REFLEXE	VOLONTE	BASE	MODIF. CARAC.	MODIF. DIVERS	TOTAL				
	DES DE VIE													

ATTAQUE CORPS A CORPS	BASE	MODIF. FORCE	MODIF. DIVERS	TOTAL	ATTAQUE DISTANCE	BASE	MODIF. DEXTERITE	MODIF. DIVERS	TOTAL

ARME	BONUS D'ATTAQUE	DEGATS	CRITIQUE	TYPE	SPECIAL

ARME	BONUS D'ATTAQUE	DEGATS	CRITIQUE	TYPE	SPECIAL

LUTTE	MODIF. FORCE	MODIF. TAILLE	MODIF. DIVERS	TOTAL	INITIATIVE	MODIF. DEXTERITE	MODIF. DIVERS	DON	TOTAL

COMPETENCES	CARAC.	TOTAL	BASE	MODIF	RACE

DEPLACEMENTS ET CHARGE				
LEGERE	MARCHE	FOOTING	COURSE	SOULEVER
INTERM.				TIRER
LOURDE				POUSSER

**DONS ET POUVOIRS SPECIAUX**


NOM DU DESTRIER :

JOUEUR : \_\_\_\_\_



**GENERALITES**

RACE :                      SEXE :                      TYPE :                      TAILLE :

**CARACTERISTIQUES**

	FORCE	DEXTERITE	CONSTITUTION	INTELLIGENCE	SAGESSE	CHARISME
VALEUR						
MODIFICATEUR						

CA	TOTAL	SURPRIS	CONTACT	PV	ATTACHE	DEGATS

VIGUEUR	REFLEXE	VOLONTE	DONS

COMPETENCES	CARAC.	TOTAL	BASE	MODIF	RACE

DEPLACEMENTS ET CHARGE				
LEGERE	MARCHE	FOOTING	COURSE	SOULEVER
INTERM.				TIRER
LOURDE				POUSSER

**EQUIPEMENTS ET INVENTAIRES**

1. SACOCHE	GROS OBJET	=	7 SLOTS	SELLERIE		2. SACOCHE			
	OBJET MOYEN	=	3 SLOTS	TYPE	BONUS				
	PETIT OBJET	=	1 SLOT						
3. PETITE SACOCHE									4. PETITE SACOCHE
6. BOURSE	5. COUVERTURE	CHARGE				7. BOURSE			
		CAVALIER	EQUIPEMENT	TOTAL	MALUS				

