



par Cyric

Nom du personnage _____ Race _____ Cosm _____

Axiomes d'origine : Magie _____ Social _____ Spirituel _____ Technologique _____ Habilitation _____

ATTRIBUTS				
Charisme	Dextérité	Espit	Force	Raison

DEPLACEMENTS				
Normal	Course	Escalade	Natation	Vol

DEFENSES					
Résistance	Armure	Résistance totale	Esquive	En mêlée	A mains nues

SANTÉ	
Points de Choc	Blessures

COMPÉTENCES			
COMBAT	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		
Armes à feu	Dex		
Armes de jet	Dex		
Armes de mêlée	Dex		
Combat à mains nues	Dex		

INTERACTION	Attribut	Rangs	Valeur
Intimidation	Esp		
Manceuvre	Dex		
Provocation	Cha		
Ruse	Rai		

AUTRE	Attribut	Rangs	Valeur
Discrétion	Dex		
Esquive	Dex		
Observation	Rai		
Réalité	Esp		
Survie	Rai		
Volonté	Esp		

ATOUS	
Atout	Effets

EQUIPEMENT		
Objet	Tech	Notes

PROTECTION			
Armure	Tech	Bonus	Notes

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes

Tables des Bonus																																																									
Jet de dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	25	26	30	31	35	36	40	41	50	+5																										
Bonus	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	+1



par Cyric

Equipement	Tech	Notes

Arme	Tech	Dommages	Munitions	Portée	Notes

Expérience totale _____ Expérience dépensée _____ Expérience disponible _____

Expérience dépensée	Gain

POUVOIRS						
Nom	Axiome	Temps	ND	Portée	Durée	Effets

Notes diverses



par Cyric

Tables des niveaux de difficultés (ND) et des des succès

Modificateur	ND	Complexité
+4	6	Très facile
+2	8	Facile
0	10	Normale
-2	12	Complexe
-4	14	Difficile
-6	16	Très difficile
-8	18	Héroïque
-10	20	Presque impossible

Résultat supérieur de	Succès	Domages
0 - 4	Simple	0
5 - 9	Supérieur	+1 DB
10 ou +	Spectaculaire	+2 DB

Relancer le d20 sur un 10 ou un 20 sauf quand le personnage n'a pas de rangs dans une compétence ou qu'il utilise un point de Possibilités.

Un échec critique survient sur un 1 au d20 voir 1-2 ou 1-2-3-4...
Une compétence Favorisée permet de relancer le d20 même en ayant fait un 1 (le second jet est définitif).

Table des dégâts occasionnés/subis

Différence dommages attaque vs Résistance	Dégâts occasionnés/subis
En-dessous de la Résistance de -6 et +	Rien
En-dessous de la Résistance -1/-5	1 point de Choc
0 - 4	2 points de Choc
5 - 9	2 points de Choc, 1 Blessure
10 - 14	4 points de Choc, 2 Blessures
15 - 19	6 points de Choc, 3 Blessures
20 - 24	8 points de Choc, 4 Blessures
Et ainsi de suite... de 5 en 5	+2 points de Choc, +1 Blessure

Blessure	Reçue	Malus
1		-1
2		2
3		-3
4		-3
5		-3
KO		X

Si le personnage perd tous ses points de Choc, il est mis KO. Il peut récupérer 2 points de Choc en passant son tour sauf s'il est engagé en combat.

Il récupère tous ses points de Choc au début de la scène suivante.

Si le personnage perd tous ses points de Blessure, il est mis KO et doit faire un test de Défaite (ND 10) : test de Force ou de Volonté selon le plus faible.

Table de Défaite

Succès	Effets
Echec	Mort (action héroïque de la dernière chance possible)
Simple	KO + séquelle permanente
Supérieur	KO + séquelle temporaire
Spectaculaire	KO

Points de Choc	Total	Actuel

Une séquelle est une perte d'un point de d'Attribut (minimum 5).

Utilisation des points de Possibilités

Relancer un jet de dé : pas de relance sur 10/20, résultat minimum de 10 même si jet inférieur.

Annuler les dégâts subis : action gratuite même si le personnage est KO, test de Réalité (ND 10).

Succès	Annulation
Simple	Tous les points de Choc, 1 Blessure
Supérieur	Tous les points de Choc, 2 Blessures
Spectaculaire	Tous les points de Choc, 3 Blessures

Sinon, le personnage peut récupérer une Blessure par jour en réussissant un test de Force (ND10) modifié par le malus de Blessures actuelles. Un test de Médecine annule un malus de -1 par niveau de succès (-3 maximum).

Ligne de conflit	Effet
Vivacité	1 Tour supplémentaire
Inspiration	Regain de 2 points de Choc (reprise de connaissance)
Un de plus !	1d20 supplémentaire aux jets (relancer 10 et 20)
Désorientés	Pas d'utilisation de Cartes de la réserve.
Fatigués	Inflige 2 points de Choc (cumulables équipement)
Revers	Rebondissement malheureux (ou perte du Tour)
Déstabilisé	-2 aux tests jusqu'au prochain Tour
Déferlement	Oblige à faire un test de Contradiction

Etat préjudiciable	Malus	X
Déstabilisé	-2	
Très déstabilisé	-4	
Vulnérable	-2	
Très vulnérable	-4	

Une action Approuvée et réussie (test réussi) permet de gagner une carte de Destin et de la mettre dans sa main.