

NOTES D'AVENTURES

Nom de l'aventure _____ Site _____
Ennemis/Monstres vaincus _____

Trésors acquis _____
Notes _____

Nom de l'aventure _____ Site _____
Ennemis/Monstres vaincus _____

Trésors acquis _____
Notes _____

Nom de l'aventure _____ Site _____
Ennemis/Monstres vaincus _____

Trésors acquis _____
Notes _____

Nom de l'aventure _____ Site _____
Ennemis/Monstres vaincus _____

Trésors acquis _____
Notes _____

APTITUDES & TALENTS

Aptitudes raciales _____ Livre/Page #

Aptitudes de classe/Voie/Destinée _____

Talents _____

POUVOIRS À VOLONTÉ

NOTES D'AVENTURES

Mots-Clés	Mots-Clés	Mots-Clés
Action	Action	Action
Attaque Vs	Attaque Vs	Attaque Vs
Cible	Cible	Cible
Portée	Portée	Portée
Description	Description	Description
Niveau	Niveau	Niveau

Mots-Clés	Mots-Clés	Mots-Clés
Action	Action	Action
Attaque Vs	Attaque Vs	Attaque Vs
Cible	Cible	Cible
Portée	Portée	Portée
Description	Description	Description
Niveau	Niveau	Niveau

POUVOIRS DE RENCONTRE

Mots-Clés	Mots-Clés	Mots-Clés
Action	Action	Action
Attaque Vs	Attaque Vs	Attaque Vs
Cible	Cible	Cible
Portée	Portée	Portée
Description	Description	Description
Niveau	Niveau	Niveau

Mots-Clés	Mots-Clés	Mots-Clés
Action	Action	Action
Attaque Vs	Attaque Vs	Attaque Vs
Cible	Cible	Cible
Portée	Portée	Portée
Description	Description	Description
Niveau	Niveau	Niveau

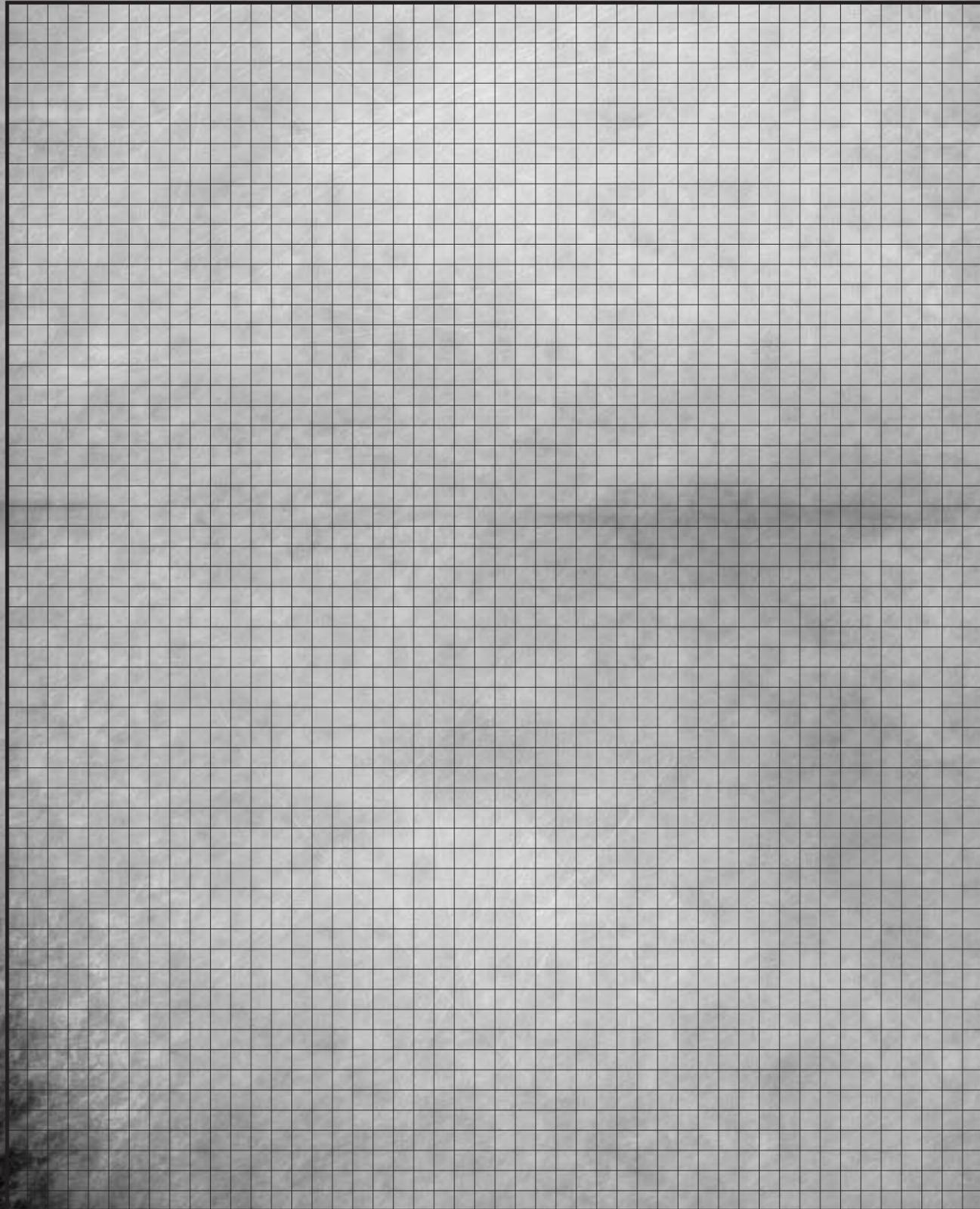
Nom de l'aventure _____ Site _____
 Ennemis/Monstres vaincus _____
 Trésors acquis _____
 Notes _____

Nom de l'aventure _____ Site _____
 Ennemis/Monstres vaincus _____
 Trésors acquis _____
 Notes _____

Nom de l'aventure _____ Site _____
 Ennemis/Monstres vaincus _____
 Trésors acquis _____
 Notes _____

Nom de l'aventure _____ Site _____
 Ennemis/Monstres vaincus _____
 Trésors acquis _____
 Notes _____

Nom _____
Défenses _____



Armes magiques & pouvoirs _____

Armures & pouvoirs _____

Autres _____

Notes _____

Pouvoirs quotidiens d'objet par jour _____

Héroïque (1-10) Étape
Parangonique (11-20) Étape
Épique (21-30) Étape



ACTIONS DE COMBAT

ACTIONS SIMPLES

Administrer une potion	Vous aidez une créature inconsciente à boire une potion
Aider quelqu'un	Vous améliorez le jet d'attaque, la défense, le test de compétence ou de caractéristique d'un allié
Attaque de base	Vous effectuez une attaque de base
Bousculade	Vous poussez une cible de 1 case et vous vous décalez dans l'espace libéré
Charge	Vous vous déplacez et effectuez une attaque de base de corps à corps ou une bousculade
Coup de grâce	Vous obtenez un coup critique contre un ennemi sans défense
Défense totale	Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant
Étreinte	Vous étreignez un ennemi
Prendre ou ranger un bouclier	Vous vous équipez d'un bouclier ou le rangez
Préparer son action	Vous êtes prêt à entreprendre une action en fonction d'un déclencheur précis
Second souffle	Vous dépensez une récupération et bénéficiez d'un bonus aux défenses (une fois par rencontre)

ACTIONS DE MOUVEMENT

Courir	Vous vous déplacez de votre VD+2 ; vous conférez un avantage de combat jusqu'à votre tour de jeu suivant
Évasion	Vous vous dégagez d'une étreinte et vous vous décalez
Marcher	Vous vous déplacez à hauteur de votre déplacement
Ramper	Vous vous déplacez à hauteur de la moitié de votre déplacement tout en étant à terre
Se décaler	Vous vous déplacez de 1 sans provoquer d'attaques d'opportunité
Se faufiler	Vous réduisez votre espace de un, vous déplacez de votre moitié de VD et conférez un avantage de combat
Se relever	Vous vous relevez alors que vous êtes à terre

ACTIONS MINEURES

Boire une potion	Vous buvez une potion
Charger une arbalète	Vous chargez une arbalète afin de pouvoir tirer
Dégainer ou rengainer une arme	Vous pouvez dégainer ou rengainer une arme
Ouvrir ou fermer une porte	Vous ouvrez ou refermez une porte, un récipient qui n'est ni verrouillé ni coincé
Ramasser un objet	Vous ramassez 1 objet situé dans votre espace ou dans 1 case inoccupée située à votre portée
Se laisser tomber	Vous vous laissez tomber afin de vous retrouver à terre
Sortir ou ranger un objet	Vous sortez ou rangez un objet que vous portez

ACTION IMMÉDIATE

Action préparée	Vous entreprenez une action préparée lorsque survient son déclencheur
-----------------	---

ACTION D'OPPORTUNITÉ

Attaque d'opportunité	Vous faites une attaque de base de c à c sur 1 ennemi provoquant une attaque d'opportunité
-----------------------	--

ACTIONS LIBRES

Dépenser un point d'action	Vous dépensez 1 pt d'action pour entreprendre une action supplémentaire (1X/rencontre)
Lâcher un objet	Vous lâchez un objet que vous avez en main
Mettre fin à une étreinte	Vous laissez partir un ennemi
Parler	Vous prononcez quelques phrases

PAS D'ACTION

Retarder son action	Vous remettez votre tour de jeu à plus tard dans l'ordre d'initiative
---------------------	---

ÉVOLUTION DU HÉRO

Niv	PV	Caractéristique	Pouvoir	Talent	Aptitude
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					

Caractéristique de départ

FORCE	<input type="text"/>	Mod	<input type="text"/>
CONSTITUTION	<input type="text"/>	Mod	<input type="text"/>
DEXTERITÉ	<input type="text"/>	Mod	<input type="text"/>
INTELLIGENCE	<input type="text"/>	Mod	<input type="text"/>
SAGESSE	<input type="text"/>	Mod	<input type="text"/>
CHARISME	<input type="text"/>	Mod	<input type="text"/>

Notes _____
