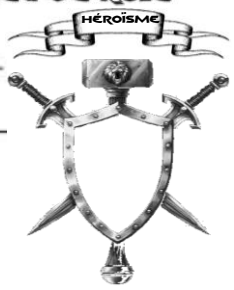
Nom du personnage | Ethnie | Joueur

Classe | Niveau | Corruption | Effet

Sexe | Âge | Taille | Poids | Peau | Cheveux | Yeux | Religion

Allégeance | Code de l'honneur

CONAN
LE JEU DE RÔLE



CARACTÉRISTIQUES

	VALEUR	MOD.	VALEUR TEMP.	MOD. TEMP.
FOR (FORCE)				
DEX (DÉXTERITÉ)				
CON (CONSTITUTION)				
INT (INTELLIGENCE)				
SAG (SAGESSE)				
CHA (CHARISME)				

DÉFENSE

		BONUS DE BASE	MOD. DE CARAC.	MOD. TAILLE	MOD. DIVERS
PARADE (FORCE)	= 10 +	+	+	+	+
ESQUIVE (DEXTERITE)	= 10 +	+	+	+	+

RD

POINTS DE VIE — DES DE VIE: D

INITIATIVE — TOTAL = TOTAL DE REF + MOD. DIVERS

JETS DE SAUVEGARDE

	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. DE CARAC.	MOD. MAGIQUE	MOD. DIVERS	MOD. DIVERS
VIGUEUR (CONSTITUTION)	=	+	+	+	+	+
RÉFLEXES (DEXTERITE)	=	+	+	+	+	+
VOLONTÉ (SAGESSE)	=	+	+	+	+	+

MODIFICATEURS PARTICULIERS

	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. DE CARAC.	MOD. DIVERS	MOD. DIVERS
CORPS À CORPS (FOR)	=	+	+	+	+
FINESSE (DEX)	=	+	+	+	+
DISTANCE (DEX)	=	+	+	+	+
MAGIQUE (SAG)	=	+	+	+	+

MOD

ATTAQUE	MOD. A L'ATTAQUE	PA	DEGATS	CRITIQUE

PORTEE	TYPE	SOLIDITE	PR	TAILLE	TYPE	FINESSE ?	NOTES

ATTAQUE	MOD. A L'ATTAQUE	PA	DEGATS	CRITIQUE

PORTEE	TYPE	SOLIDITE	PR	TAILLE	TYPE	FINESSE ?	NOTES

ATTAQUE	MOD. A L'ATTAQUE	PA	DEGATS	CRITIQUE

PORTEE	TYPE	SOLIDITE	PR	TAILLE	TYPE	FINESSE ?	NOTES

ATTAQUE	MOD. A L'ATTAQUE	PA	DEGATS	CRITIQUE

PORTEE	TYPE	SOLIDITE	PR	TAILLE	TYPE	FINESSE ?	NOTES

MANOEUVRES DE COMBAT

☐ BOUCLIER HUMAIN	For 13, Science de la lutte
☐ CHARGE BONDISSANTE	BBA +6, Saut 5
☐ CHARGE DU TAUREAU	FOR 13, Attaque en puissance
☐ DÉCAPITATION	BBA +10, INT 11
☐ ENTRELACEMENT	BBP +1, DEX 13
☐ ESQUIVE DE LA PANTHÈRE	Esquive instinctive supérieure
☐ ESTOCADE PRÉCIPITÉE	Science de l'initiative, BBA +15
☐ JUSQU'À LA GARDE	Attaque en puissance
☐ MOULINET DEVASTATEUR	Attaque en rotation
☐ PARADE DESTRUCTRICE	Science de la destruction, BBP +1
☐ PARADE FÉLINE	BBP +6
☐ POIGNE DU MEPRIS	FOR 15, Science de la lutte, Science du Croc-en-jambe

COMPETENCES

CLASSE — DEGRÉ MAXIMAL DE CLASSE | HORS CLASSE

NOM DE LA COMPÉTENCE	CARAC	TOTAL	DM	MOD. CARAC	MOD. DIVERS
☐ Acrobaties	DEX+		=	+	+
☐ Artisanat * (……)	INT		=	+	+
☐ Artisanat * (……)	INT		=	+	+
☐ Artisanat * (……)	INT		=	+	+
☐ Bluff *	CHA		=	+	+
☐ Concentration *	CON		=	+	+
☐ Connaissances (……)	INT		=	+	+
☐ Connaissances (……)	INT		=	+	+
☐ Connaissances (……)	INT		=	+	+
☐ Connaissances (……)	INT		=	+	+
☐ Connaissances (……)	INT		=	+	+
☐ Contrefacon *	INT		=	+	+
☐ Crochetage	DEX		=	+	+
☐ Décryptage	INT		=	+	+
☐ Déguisement *	CHA		=	+	+
☐ Déplacement silencieux *	DEX+		=	+	+
☐ Désamorcage/sabotage	INT		=	+	+
☐ Détéction *	SAG		=	+	+
☐ Diplomatie *	CHA		=	+	+
☐ Discretion *	DEX+		=	+	+
☐ Dressage	CHA		=	+	+
☐ Equilibre *	DEX+		=	+	+
☐ Equitation *	DEX		=	+	+
☐ Escalade *	FOR+		=	+	+
☐ Escamotage	DEX+		=	+	+
☐ Estimation *	INT		=	+	+
☐ Evasion *	DEX+		=	+	+
☐ Fouille *	INT		=	+	+
☐ Intimidation *	CHA		=	+	+
☐ Maîtrise des cordes *	DEX		=	+	+
☐ Natation *	FOR+		=	+	+
☐ Perception auditive *	SAG		=	+	+
☐ Premiers secours *	SAG		=	+	+
☐ Profession (……)	SAG		=	+	+
☐ Profession (……)	SAG		=	+	+
☐ Psychologie *	SAG		=	+	+
☐ Renseignements *	CHA		=	+	+
☐ Représentation * (……)	CHA		=	+	+
☐ Représentation * (……)	CHA		=	+	+
☐ Représentation * (……)	CHA		=	+	+
☐ Saut *	FOR+		=	+	+
☐ Survie *	SAG		=	+	+
☐			=	+	+

☒ Compétence de classe — ■ Compétence de classe à vie

* Compétence innée — \+ Malus d'armure aux tests (x2 pour natation)

ÉQUIPEMENT

SUR MONTURE / CHARRETTE

OBJET	POIDS (Kg)

POIDS TOTAL TRANSPORTÉ

TRANSPORTÉ

OBJET	POIDS (Kg)

ARGENT TRANSPORTÉ

Lunas d'Or (LO)		
Pièces d'argent (PA)		
Demi pièces d'argent (1/2 PA)		
Tiers de Pièces d'argent (1/3 PA)		
Quarts de Pieces d'argent (1/4 PA)		

	x1	x10	x100	x1000
1 Pièce	0,005	0,05	0,5	5
1/2 PA	0,0025	0,025	0,25	2,5
1/3 PA	0,0012	0,012	0,12	1,2
1/4 PA	0,0006	0,006	0,06	0,6

1 Pièce = 5 grammes

1Kg = 200 pieces

TOTAL SANS ARMURE

TOTAL KIT 1 :

TOTAL KIT 2 :

ARMURE

ARMURE	TYPE	RD	DEX MAX

MALUS AUX TESTS	ECHEC DES SORTS	VITESSE	POIDS	NOTES

HEAUME

HEAUME	RD

MALUS AUX TESTS	ECHEC DES SORTS	POIDS	NOTES

BOUCLIER

BOUCLIER	BONUS

MALUS AUX TESTS	ECHEC DES SORTS	DEGATS	CRITIQUE	PA	SOLID.	PR	POIDS

AUTRE PROTECTION

AUTRE PROTECTION	TYPE	RD	DEX MAX

MALUS AUX TESTS	ECHEC DES SORTS	VITESSE	POIDS	NOTES

AUTRE PROTECTION

AUTRE PROTECTION	TYPE	RD	DEX MAX

MALUS AUX TESTS	ECHEC DES SORTS	VITESSE	POIDS	NOTES

NOTES

CAPACITÉ DE CHARGE

PORTER À BOUT DE BRAS	SOULEVER	TIRER OU POUSSER
CHARGE MAX	2 x CHARGE MAX	5 x CHARGE MAX

CHARGE

VITESSE

CHARGE	VD	CHARGE MAX.	DEX MAX.	PENAL	COURSE
Légère			—	—	—
INTERM.			+3	–3	x4
LOURDE			+1	–6	x3

Sorcellerie

Formation

Styles de sorcellerie connus

- ☐ Contresort
- ☐ Invocation
- ☐ Malédiction
- ☐ Divination
- ☐ Nature
- ☐ Nécromancie
- ☐ Hypnose
- ☐ Orientale
- ☐ Prestidigitation

	TOTAL		PP de base		Mod. divers
POINTS DE POUVOIR		=		+	

	TOTAL		Mod. de classe		Mod. de sagesse
PP DE BASE		=		+	

Sortilège	Coût PP	Portée	Note

Armes et armures

- ☐ Armes courantes (Toutes)
- ☐ Armes de guerres (Toutes)
- ☐ Boucliers
- ☐ Armes exotiques : _____
- ☐ Port des armures légères
- ☐ Port des armures intermédiaires
- ☐ Port des armures lourdes

Dons

+ 1 DON NIVEAU : 1, 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21 ...

Notes

Capacité de classe

	POINTS DE CLASSE	POINTS D'INT	POINTS DIVERS
Pts de Comp par Niveau			

Traits ethniques

Classe de prédilection : _____

Compétences ethniques :

Experience

Points d'experience		
Prochain niveau à	Malus d'experience	NGE

Jets d'Attaque

Jet d'Attaque de Mêlée = 1d20 + Bonus de Base à l'Attaque + Modificateur de Force + Modificateur de Taille
Jet d'Attaque pour les combattants en Finesse = 1d20 + Bonus de Base à l'Attaque + Modificateur de Dextérité + Modificateur de Taille
Jet d'Attaque à Distance = 1d20 + Bonus de Base à l'Attaque + Modificateur de Dextérité + Modificateur de Taille + Malus de Portée
Jet d'Attaque Magique = 1d20 + Bonus d'Attaque Magique + Modificateur de Charisme

Formules et Jets Communs

Valeur de Défense = 10 + Modificateur de Taille + Bonus de Parade ou Bonus d'Esquive
Jet de Sauvegarde = Bonus de Base de Sauvegarde (Vigueur, Réflexe ou Volonté) + Modificateur de Caractéristique (Constitution, Dextérité ou Sagesse)
Test d'Initiative = 1d20 + Bonus de base aux Jets de Réflexes + Modificateur de Dextérité + tout bonus ou Don applicable (Science de l'Initiative, etc…)
Test de Compétence = 1d20 + Modificateur de la Compétence utilisée (Degré de Maîtrise + Modificateur de Caractéristique) + Modificateur divers (race, malus d'Armure, etc…)

Guérison Naturelle et Un Pichet de Vin

Récupération des Personnages (3 + Modificateur de Constitution + 1 par Niveau) points de dégâts (minimum 1) par jour de repos. Rester au repos complet par jour de repos fait récupérer : 6 + 2 fois le modificateur de Constitution + 2 par niveau, points de dégât (minimum 2).
Un personnage hors de combat (à o pv) peut remonter à 1 pv en buvant au moins un demi-litre de vin ou tout autre boisson fortement alcoolisée.

Modificateurs à la défense (page 155)

Le défenseur ...	Corps à corps	À distance
... est à couvert	+4	+4
... est aveugle	-2[1]	-2[1]
... est camouflé ou invisible	— Voir Camouflage —	
... est enchevêtré	+0[2]	+0[2]
... est pris au dépourvu (par exemple : surpris, en équilibre ou en pleine escalade)	+0[1]	+0[1]
... est en situation de lutte (mais pas l'attaquant)	+0[1]	+0[1,3]
... est sans défense (par exemple : paralysé, endormi ou ligoté)	-4[4]	+0[4]
... est assis ou agenouillé	-2	+2
... est immobilisé en situation de lutte	-4[4]	+0[4]
... est à terre	-4	+4
... se serre dans un espace étroit	-4	-4
... est étourdi	-2[1]	-2[1]

[1] Le défenseur ne peut ni parer, ni esquiver.
[2] Un personnage enchevêtré subit également un malus de -4 en Dextérité. Les personnages enchevêtrés par le haut (comme par exemple s'ils ont reçu un filet lancé) subissent un malus de -4 à la défense en parade lorsqu'ils tenter de parer des armes plus grosses qu'une dague. Les personnages enchevêtrés par le bas (comme ceux qui marchent sur une toile d'araignée géante) peuvent continuer de parer sans subir de malus.
[3] On détermine aléatoirement auquel des deux lutteurs l'attaque s'adresse. La cible ne peut ni parer, ni esquiver.
[4] La valeur de Dextérité du défenseur est considérée comme égale à 0 (modificateur de -5). Il est possible de porter des attaques sournoises contre les défenseurs sans défense ou immobilisés.

Langues

LANGUE D'OFFICE
+ LANGUES SUPPLEMENTAIRES (BONUS D'INT +3)
+ 1 au NIVEAU : 1 / 3 / 5 / 7 / 9 / 11 / 13 / 15 / 17 / 19 etc...

☐ Achéronien	☐ Ghanata	☐ Shemite
☐ Afghul	☐ Hyperboréen	☐ Stygien
☐ Aquilonien	☐ Hyrkanien	☐ Suda
☐ Argosséen	☐ Iranistanien	☐ Sud-insulaire
☐ Bakalah	☐ Keshanien	☐ tibu
☐ Bamulah	☐ kithan	☐ Tombalku
☐ Bossonien	☐ Kothien	☐ Vendhyen
☐ Brythunien	☐ Kushite	☐ Vieux Stygien
☐ Cimmérien	☐ Némédien	☐ Wadai
☐ Corinthien	☐ Nordheimir	☐ Yuetshi
☐ Darfarite	☐ Phiréen	☐ Zembabwéen
☐ Démoniaque	☐ Picte	☐ Zingarien
☐ Dialecte de la côte noire	☐ Puntien	☐ Kosalan

Réputation

Nature _____ Origine _____

NG + Mod. Charisme

Valeur de base	

Bonus cumulés	
Malus cumulés	

Compétences concernées

_____

_____

Bonus compétences		Malus déguisement	

Communauté	Nature	Valeur de Reput.	DD	Notes