

NOM DU PERSONNAGE	RACE/TALENT	SPÉCIALITÉ			
PREMIÈRE CLASSE/NIVEAU	DEUXIÈME CLASSE/NIVEAU	TROISIÈME CLASSE/NIVEAU			
NOM DU JOUEUR	PX ACTUELS	PROCHAIN NIVEAU			
GENRE	ÂGE	TAILLE	POIDS	YEUX	CHEVEUX

DÉS DE DÉPART _____ TYPE _____

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES				CARACTÉRISTIQUES MENTALES			
NOM DE LA CARAC.	VALEUR	MOD.	VALEUR TEMP. MOD. TEMP.	NOM DE LA CARAC.	VALEUR	MOD.	VALEUR TEMP. MOD. TEMP.
FOR FORCE	_____	_____	_____	INT INTELLIGENCE	_____	_____	_____
DEX DEXTÉRITÉ	_____	_____	_____	SAG SAGESSE	_____	_____	_____
CON CONSTITUTION	_____	_____	_____	CHA CHARISME	_____	_____	_____

COMPÉTENCES														RANGS MAX.	
COMP. ORIGINE	NOM DE LA COMP.	CARAC. SUGGÉRÉE	BONUS DE COMP.	RANGS	MOD. DE CARAC.	MOD. DIVERS	MARGE DE CRITIQUE	COMP. ORIGINE	NOM DE LA COMP.	CARAC. SUGGÉRÉE	BONUS DE COMP.	RANGS	MOD. DE CARAC.	MOD. DIVERS	MARGE DE CRITIQUE
<input type="checkbox"/>	ACROBATIES	DEX	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	ÉQUITATION *	DEX	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	ARTISANAT *	INT	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	FOUILLE	INT	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	ATHLÉTISME	FOR	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	INTIMIDATION	SAG	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	BLUFF	CHA	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	INVESTIGATION	SAG	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	CAMOUFLAGE	DEX	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	MÉDECINE	INT	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	DÉGUISEMENT	CHA	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	NÉGOCIATION	INT	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	DÉTECTION	SAG	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	PRESTIDIGITATION	DEX	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	DÉTERMINATION	CON	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	PSYCHOLOGIE	SAG	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	DIPLOMATIE	CHA	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	SURVIE	SAG	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	DISCRÉTION	CHA	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	TACTIQUES	INT	_____ = _____	+ _____ + _____	_____	_____	_____

DOMAINES	INTÉRÊTS	ÉTUDES TOTALES
ARTISANAT	ÉQUITATION	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

INTRIGUES SECONDAIRES		
<input type="checkbox"/> ACCOMPLIE	_____	<input type="checkbox"/> ACCOMPLIE
<input type="checkbox"/> ACCOMPLIE	_____	<input type="checkbox"/> ACCOMPLIE

BUTIN	TRAIN DE VIE	STYLE DE VIE TOTAL
MONNAIE _____	PANACHE _____	PRUDENCE _____
ÉCONOMIES _____	BONUS D'APPARENCE _____	ARGENT ÉCONOMISÉ _____ %
	REVENUS _____	

APTITUDES NON-MARTIALES : APTITUDES DE CLASSE, DONNÉS ET AUTRES OPTIONS			
NOM	NOTES	NOM	NOTES
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

DÉFENSE = 10 + + + + -
 TOTAL BONUS DE CLASSE MOD. DEX MOD. TAILLE MOD. DIVERS MOD. ARMURE

VITALITÉ = -
 TOTALE ACTUELLE

BLESSURES = -
 TOTALES ACTUELLES

BLESSURES CRITIQUES

NON-LÉTAL **ACTUELS** **FATIGUE**

STRESS **ACTUELS** **SECOURÉ**

CONDITIONS

TAILLE **ESPACE OCCUPÉ** **ALLONGE**

VITESSE AU SOL **AUTRE VITESSE** **VIT. DE VOYAGE**
 BASE BASE KM/H

MANIEMENTS D'ARMES

CONNU	SPECIALISATION	CONNU	SPECIALISATION
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ARCS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> PROJECTILES
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> CONTONDANT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ARMES DE SIÈGE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> MAINS NUES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> TRANCHANT
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ARMES À POWDRE		

INITIATIVE = + +
 TOTAL BONUS DE CLASSE MOD. DEX MOD. DIVERS

ATTAQUES DE BASE **JETS DE SAUVEGARDE**

MAINS NUES = + +
 TYPE D'ATTAQUE TOTAL BONUS DE BASE MOD. CARAC. MOD. DIVERS

C.À.C. = + +
 TYPE DE SAUVEGARDE TOTAL BONUS DE BASE MOD. CARAC. MOD. DIVERS

DISTANCE = + +
 TYPE DE SAUVEGARDE TOTAL BONUS DE BASE MOD. CARAC. MOD. DIVERS



ARME 1

TYPE	ATT	DÉG	CRIT	TAI/MAINS	POIDS
PORTÉE	MUN.	PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS			

ARME 2

TYPE	ATT	DÉG	CRIT	TAI/MAINS	POIDS
PORTÉE	MUN.	PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS			

ARME 3

TYPE	ATT	DÉG	CRIT	TAI/MAINS	POIDS
PORTÉE	MUN.	PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS			

ARME 4

TYPE	ATT	DÉG	CRIT	TAI/MAINS	POIDS
PORTÉE	MUN.	PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS			



ARMURE

TYPE	RD	MD	MAJ	VITESSE	POIDS
DÉGUIS.	RÉSISTANCES		AMÉLIORATIONS		

ACTIONS DE COMBAT

ACTION	DÉPLACEMENT	DURÉE	EFFET
Actions d'attaque			
Attaque simple	_____	demi	1 attaque contre 1 cible
Bousculade *	_____	complexe	Déplacement jusqu'à Vitesse vers 1 ennemi ; jet d'Athlétisme opposé pour le repousser de 1 case + 1 case supplémentaire par 4 points de différences entre les jets ; la cible est <i>renversée</i>
Coup de Grace	_____	complexe	(Cible adjacente et <i>sans défense</i> uniquement) si l'attaque porte = inconsciente ou coup critique automatique + JS contre la mort (DD 10 + dégâts)
Désarmement *	_____	demi	Attaque simple contre Attaque simple pour désarmer 1 cible à portée d'Allonge (c.à.c.) ou à moins de 9 m (distance)
Épuiser	_____	demi	Détermination contre Détermination pour infliger 1d6 points de dégâts non-létaux à 1 ennemi adjacent
Feinte	_____	demi	Prestidigitation contre Détection pour rendre un ennemi adjacent <i>pris au dépourvu</i>
Lutte	_____	complexe	Athlétisme contre Athlétisme pour rendre 1 cible <i>agrippée</i> ; les deux deviennent <i>vulnérables</i> ; des jets d'Athlétisme (For) réussis supplémentaires confèrent des avantages de Lutte
Menace	_____	demi	Intimidation contre Détermination pour infliger 1d6 points de dégâts de stress à 1 ennemi à moins de 9 m
Provocation	_____	demi	Psychologie contre Psychologie pour forcer 1 ennemi à moins de 9 m à l'attaquer avec sa prochaine action
Renversement *	_____	demi	Acrobaties contre Acrobaties pour rendre la cible <i>renversée</i>
Tabasser	_____	complexe	Si l'attaque à mains nues porte = triple dégâts non-létaux

Actions d'initiative

Anticiper	_____	demi	Psychologie (DD 10 + BBA de la cible) ; réussi = bonus d'esquive à la Défense égal à mod. Sag (min. +1) pour 1 round entier
Distraction	_____	demi	Bluff (Dex) contre Psychologie pour réduire l'Initiative d'un ennemi de 2d6 pour ce round uniquement
Préparer	_____	complexe	1 demi-action prend effet plus tard dans le round
Retarder	_____	libre	-1 à l'Initiative pour ce round ; maximum (10 + bonus d'Initiative) fois
Second souffle	_____	1 round	S'il n'est pas attaqué, récupérer le résultat d'un dé d'action en vitalité ou 2 blessures
Viser	_____	demi	(Cible immobile uniquement) +1 aux Attaques simples

Actions de mouvement

Déplacement simple	_____ m	demi	Se déplace jusqu'à Vitesse dans n'importe quelle direction
Changer de position	0 m	demi	Se relève ou se met <i>couché</i> , devient <i>pris au dépourvu</i>
Course	_____ m	complexe	Se déplace jusqu'à 4 × Vitesse en ligne droite (3 × Vitesse en armure complète) ; devient <i>pris au dépourvu</i>
Défense totale	_____ m	complexe	1 Déplacement simple ; bonus d'esquive à la Défense de +4 pour 1 round entier
Monter/Descendre	0 m	complexe	Se prépare en manœuvrer 1 animal dressé ou 1 véhicule
Utiliser un objet	0 m	demi	Saisit, range, ramasse ou manipule un objet

* *L'adversaire le plus grand obtient un bonus de +2 par catégorie de Taille de différence (sauf pour l'initiation d'une Lutte, auquel cas c'est le plus petit qui bénéficie du bonus).*

APTITUDES MARTIALES : APTITUDES DE CLASSE, DONs, MANŒVRES ET AUTRES OPTIONS

NOM	NOTES	NOM	NOTES

ENCOMBREMENT

CHARGE LÉGÈRE _____ CHARGE LOURDE (-2 DÉF/PHYS., 1/2 VIT.) _____
 SURCHARGE (-5 DÉF/PHYS., NE PEUT BOUGER) _____
 PORTER (2 x CHARGE LOURDE, NE PEUT BOUGER) _____
 POUSSER/TIRER (5 x CHARGE LOURDE, 1/4 VIT.) _____



RÉPUTATION ET RENOMMÉE

LÉGENDE _____ RÉPUTATION _____ RENOM _____
 RENOM HÉROÏQUE _____ TITRE _____
 RENOM MILITAIRE _____ TITRE _____
 RENOM NOBLE _____ TITRE _____

ÉQUIPEMENT

NOM	EFFET	TAI/MNS	CONST.	POIDS	NOM	EFFET	TAI/MNS	CONST.	POIDS

MONTURE

NOM _____ TAILLE (ESPACE OCCUPÉ)/ALLONGE _____ (_____) / _____ VITESSE _____ VOYAGE _____
 CARACTÉRISTIQUES _____ INIT _____ ATT _____ DÉF _____ JS _____ SANTÉ _____ COMP _____
 COMPÉTENCES _____
 OPTIONS _____
 ATTAQUES _____

VÉHICULE

NOM _____ VITESSE _____ VOYAGE _____ TAILLE/DÉF _____ PASS/CHARGE _____ CONST _____
 OPTIONS _____

CONTACT 1

NOM _____ CONFIANCE _____ TAL/ALL. _____ VIT. _____
 CARACTÉRISTIQUES _____ COÛT EN RÉPUT. _____
 INIT _____ ATT _____ DÉF _____ JS _____ SANTÉ _____ COMP _____
 COMPÉTENCES _____
 OPTIONS _____
 ATTAQUES _____
 ÉQUIPEMENT _____

CONTACT 2

NOM _____ CONFIANCE _____ TAL/ALL. _____ VIT. _____
 CARACTÉRISTIQUES _____ COÛT EN RÉPUT. _____
 INIT _____ ATT _____ DÉF _____ JS _____ SANTÉ _____ COMP _____
 COMPÉTENCES _____
 OPTIONS _____
 ATTAQUES _____
 ÉQUIPEMENT _____

PROPRIÉTÉ 1

NOM _____ ÉCHELLE _____ INVITÉS _____ / MAX _____
 AMÉLIORATIONS _____
 _____ COÛT EN RÉPUT. _____

PROPRIÉTÉ 2

NOM _____ ÉCHELLE _____ INVITÉS _____ / MAX _____
 AMÉLIORATIONS _____
 _____ COÛT EN RÉPUT. _____

OBJETS MAGIQUES

NOM	NIVEAU	ESSENCES	ENCHANTEMENTS	COÛT EN RÉPUT.

ÉQUIPEMENT ET RÉCOMPENSES



PERSONNAGE NON-JOUEUR

NOM _____ (TAILLE : _____ TYPE : _____ MOBILITÉ : _____ --- _____ PX) :
FOR _____ /+_____, DEX _____ /+_____, CON _____ /+_____, INT _____ /+_____, SAG _____ /+_____, CHA _____ /+_____;
TAILLE _____ (ESPACE : _____ × _____, ALLONGE _____); VITESSE _____ M AU SOL, _____ M CREUSEMENT, _____ M EN VOL, _____ M À LA NAGE;
INIT _____ /+_____; ATT _____ /+_____; DÉF _____ /+_____; JS _____ /+_____; SANTÉ _____ /+_____; COMP _____ /+_____;
COMPÉTENCES _____

SORTS _____

OPTIONS _____

ATTAQUES/ARMES

NOM _____ × _____ (ATTAQUE/ARME : _____; DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ × _____ (ATTAQUE/ARME : _____; DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ × _____ (ATTAQUE/ARME : _____; DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ × _____ (ATTAQUE/ARME : _____; DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

ÉQUIPEMENT/MONTURE/VÉHICULE/TRÉSOR

ÉQUIPEMENT _____

MONTURE/VÉHICULE _____

TRÉSOR _____

PERSONNAGE NON-JOUEUR

NOM _____ (TAILLE : _____ TYPE : _____ MOBILITÉ : _____ --- _____ PX) :
FOR _____ /+_____, DEX _____ /+_____, CON _____ /+_____, INT _____ /+_____, SAG _____ /+_____, CHA _____ /+_____;
TAILLE _____ (ESPACE : _____ × _____, ALLONGE _____); VITESSE _____ M AU SOL, _____ M CREUSEMENT, _____ M EN VOL, _____ M À LA NAGE;
INIT _____ /+_____; ATT _____ /+_____; DÉF _____ /+_____; JS _____ /+_____; SANTÉ _____ /+_____; COMP _____ /+_____;
COMPÉTENCES _____

SORTS _____

OPTIONS _____

ATTAQUES/ARMES

NOM _____ × _____ (ATTAQUE/ARME : _____; DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ × _____ (ATTAQUE/ARME : _____; DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ × _____ (ATTAQUE/ARME : _____; DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

NOM _____ × _____ (ATTAQUE/ARME : _____; DÉG _____, ZONE _____, CRIT. _____, PORTÉE _____; JS _____;

PROPRIÉTÉS/AMÉLIORATIONS/NOTES _____

ÉQUIPEMENT/MONTURE/VÉHICULE/TRÉSOR

ÉQUIPEMENT _____

MONTURE/VÉHICULE _____

TRÉSOR _____