

Souvenirs d'Aventures

Nom de l'Aventure _____

Site _____

Descriptions _____

Événements _____

Notes _____

Nom de l'Aventure _____

Site _____

Descriptions _____

Événements _____

Notes _____

Nom de l'Aventure _____

Site _____

Descriptions _____

Événements _____

Notes _____

Nom de l'Aventure _____

Site _____

Descriptions _____

Événements _____

Notes _____

Liste d'Action

ATTAQUE RAPIDE (action complète)

Un personnage effectue un nombre d'attaques au corps à corps ou de tir équivalent à sa valeur d'attaques (minimum 2) et ne peut accomplir un tir rapide que si l'arme peut être rechargée en une action gratuite (s'il a un pistolet dans chaque main, le personnage peut effectuer un maximum de 2 attaques, une par arme).

ATTAQUE STANDARD (demi-action)

Un personnage peut porter une attaque au corps à corps ou effectuer un tir.

CHARGE (action complète)

Le personnage se précipite sur un adversaire situé au moins à 4 mètres et dans son rayon de charge. Les 4 derniers mètres de la charge doivent être parcourus en ligne droite et l'assaillant effectue son attaque avec +10% en capacité de combat.

DÉGAINER (demi-action)

Le personnage peut dégainer une arme, ou tirer un objet d'un sac ou d'une poche accessible. Il peut en même temps ranger un objet qu'il avait en main. Un personnage peut utiliser cette action pour prendre un récipient et boire son contenu.

DÉSENGAGEMENT (action complète)

Le personnage rompt le combat et peut s'éloigner. En terrain difficile (gravats ou sous-bois par exemple), la distance parcourue est réduite de moitié (arrondie au supérieur). S'il tente de s'éloigner d'un ou plusieurs adversaires qui l'attaquent au corps à corps sans utiliser de désengagement, les ennemis bénéficient d'une attaque gratuite contre lui avant qu'il ne se déplace.

INCANTATION (variable)

Le personnage lance un sort. Si le personnage utilise 1/2 action supplémentaire, le jet d'incantation peut être augmenté grâce à un test de focalisation. Lancer un sort peut constituer une action étendue. Vous ne pouvez pas lancer plus d'un sort par round.

MOUVEMENT (demi-action)

Le personnage peut se déplacer sur une courte distance. En terrain difficile, la distance est réduite de moitié.

RECHARGEMENT (variable)

Le personnage peut recharger un arme de tir. Le rechargement peut constituer une action étendue.

SE LEVER / MONTER EN SELLE (demi-action)

Un personnage peut se mettre debout s'il était au sol, ou monter sur la selle d'une monture (un cheval ou un poney par exemple)

UTILISER UNE COMPÉTENCE (variable)

Le personnage utilise une compétence, ce qui requiert généralement un test. Cela peut constituer une action étendue.

VISEE (demi-action)

Le personnage prend son temps pour préparer un tir ou une attaque au corps à corps. Si l'action suivante du personnage est une attaque standard, il bénéficie d'un bonus de 10% en capacité de combat ou en capacité de tir.

ATTAQUE BRUTALE (action complète)

Le personnage bénéficie d'un bonus de 20% en capacité de combat lors de cette attaque au corps à corps. Jusqu'à son prochain tour, le personnage ne peut ni parer ni esquiver.

ATTAQUE PRUDENTE (action complète)

Portez une attaque au corps à corps avec un malus de -10% en capacité de combat. Jusqu'à son prochain tour, le personnage gagne un bonus de +10% à toutes ses tentatives d'esquive ou de parade.

COURSE (action complète)

Le personnage court à toute vitesse. Jusqu'au prochain tour du personnage, les attaques à distance qui le cible subissent un malus de -20% en capacité de tir, mais les attaques au corps à corps ont un bonus de +20% en capacité de combat. On ne peut pas courir en terrain difficile.

FEINTE (demi-action)

La feinte est résolue par un test de capacité de combat opposé. Si le personnage l'emporte, sa prochaine attaque ne peut être ni esquivée ni parée. Ce bonus est perdu si la prochaine action est autre chose qu'une attaque standard.

MANŒUVRE (demi-action)

Le personnage force son adversaire de reculer de 2 mètres (une case) dans une direction indiquée par le joueur et peut également avancer de 2 mètres en même temps. Une manœuvre implique un test de combat opposé : en cas de réussite, l'adversaire du personnage se déplace comme indiqué. L'adversaire ne peut pas être forcé à se cogner contre un autre personnage ou un élément de terrain (mur, etc...).

PARADE (demi-action)

À n'importe quel moment avant son prochain tour, le personnage peut tenter de parer une attaque de corps à corps portée avec succès contre si il est conscient de l'attaque. la parade se termine à la fin de son prochain tour, qu'il ait paré ou non. Si le personnage tient une arme dans sa main gauche (bouclier et rondache compris), il peut parer une fois par round gratuitement.

POSTURE DÉFENSIVE (action complète)

Jusqu'au round suivant, les attaques au corps à corps qui cible le joueur subissent un malus de -20% en capacité de combat.

RETARDEMENT (demi-action)

Le personnage attend pour agir et son tour prend fin immédiatement. Il dispose plus tard d'1/2 action utilisable n'importe quand avant son prochain tour. Si 2 personnages antagonistes utilisent l'action retardement, faites un test d'agilité opposé pour savoir qui agit en premier. Si l'action retardée n'est pas utilisée avant le prochain tour du personnage, elle est perdue.

SAUT (action complète)

Le personnage saute d'une certaine hauteur, sur une certaine longueur, ou pour franchir un obstacle.

Améliorations



Lined writing area for character improvements on page 6.

Lined writing area for character improvements on page 6.

Caractéristique de base

CC	<input type="checkbox"/>	F	<input type="checkbox"/>	Ag	<input type="checkbox"/>	FM	<input type="checkbox"/>	A	<input type="checkbox"/>	BF	<input type="checkbox"/>	M	<input type="checkbox"/>	PD	<input type="checkbox"/>
CT	<input type="checkbox"/>	E	<input type="checkbox"/>	Int	<input type="checkbox"/>	Soc	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>	BE	<input type="checkbox"/>	Mag	<input type="checkbox"/>	PF	<input type="checkbox"/>

Notes section for page 6.

Souvenirs de Campagne



Villes, sites importants

Pnj importants

Notes section for page 11.

Pouvoirs Divins/Occultes/Runes

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Rituels

Nom _____ Type _____ Langage mystique _____
Ingrédients _____

Conditions _____

Conséquences _____

Description _____

Temps d'incantation _____ Difficulté _____ Magie _____ Xp _____

Nom _____ Type _____ Langage mystique _____
Ingrédients _____

Conditions _____

Conséquences _____

Description _____

Temps d'incantation _____ Difficulté _____ Magie _____ Xp _____

Nom _____ Type _____ Langage mystique _____
Ingrédients _____

Conditions _____

Conséquences _____

Description _____

Temps d'incantation _____ Difficulté _____ Magie _____ Xp _____

Rituels

Nom _____ Type _____ Langage mystique _____

Ingrédients _____

Conditions _____

Conséquences _____

Description _____

Temps d'incantation _____ Difficulté _____ Magie _____ Xp _____

Nom _____ Type _____ Langage mystique _____

Ingrédients _____

Conditions _____

Conséquences _____

Description _____

Temps d'incantation _____ Difficulté _____ Magie _____ Xp _____

Nom _____ Type _____ Langage mystique _____

Ingrédients _____

Conditions _____

Conséquences _____

Description _____

Temps d'incantation _____ Difficulté _____ Magie _____ Xp _____

Pouvoirs Divins/Occultes/Runes

Nom _____ type _____ Difficulté _____

Ingrédient _____ Temps d'incantation _____

Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____

Ingrédient _____ Temps d'incantation _____

Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____

Ingrédient _____ Temps d'incantation _____

Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____

Ingrédient _____ Temps d'incantation _____

Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____

Ingrédient _____ Temps d'incantation _____

Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____

Ingrédient _____ Temps d'incantation _____

Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____

Ingrédient _____ Temps d'incantation _____

Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____

Ingrédient _____ Temps d'incantation _____

Description _____

Pouvoirs Divins/Occultes/Runes



Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Pouvoirs Divins/Occultes/Runes



Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____

Nom _____ type _____ Difficulté _____
Ingrédient _____ Temps d'incantation _____
Description _____