Beasts and Barbarians

Nom _____ Ethnie _____ Concept _____

Rang _____ Expérience

Attributs

		Mod.
Agilité		
Ame		
Force		
Intellect		
Vigueur		

Savage Worlds

Charisme

Allure

+1d6 si je cours

Resistance

Résistance de Base			
2	Vigueur / 2	Mod. Atout(s)	TOTAL

Avec Armure en mêlée			
Résist.Base	Résist.Base	Résist.Base	Résist.Base
Tête	Torse	Bras	Jambes
TOTAL	TOTAL	TOTAL	TOTAL

Résistance contre Attaque à distance			
Résist.Base	Résist.Base	Résist.Base	Résist.Base
Tête	Torse	Bras	Jambes
Bouclier	Bouclier	Bouclier	Bouclier
TOTAL	TOTAL	TOTAL	TOTAL

Parade

2
Combat / 2
Mod. Atouts
Bonus Arme
Bonus Bouclier
TOTAL

Compétences

		Mod.
Conduite (Agilité)		
Crochetage (Agilité)		
Discrétion (Agilité)		
Equitation (Agilité)		
Escalade (Force)		
Intimidation (Ame)		
Jeu (Intellect)		
Natation (Agilité)		
Navigation (Agilité)		
Perception (Intellect)		
Persuasion (Ame)		
Pistage (Intellect)		
Recherche (Intellect)		
Réparation (Intellect)		
Réseau (Intellect)		
Sarcasme (Intellect)		
Soins (Intellect)		
Survie (Intellect)		
Connaissances		
(Intellect)		
(Intellect)		
(Intellect)		

SECOUE -1 -2 -3 INC -1 -2 FATIGUE

Combat

		Mod.
Combat (Agilité)		
Lancer (Agilité)		
Tir (Agilité)		

Armure

	Prot.

Armes

Armes	Dégâts	Portée	Cdt	P.A	Notes

Equipement

	Pds		Pds
		Lunes :	
Total pds porté :	Limite de pds :	Pénalité d'enc :	

Effets des dégâts

État de la victime	Elle subit...	Au final, elle est...
En pleine forme	un état Secoué	Secoué
En pleine forme	X blessures	Secoué, avec X blessures
Secoué	un état Secoué	Secoué, avec 1 blessure
Secoué	X blessures	Secoué, avec X blessures
X blessures	un état Secoué	Secoué, avec X blessures
X blessures	Y blessures	Secoué, avec X+Y blessures
Secoué avec X blessures	un état Secoué	Secoué, avec X+1 blessures
Secoué avec X blessures	Y blessures	Secoué, avec X+Y blessures

Secoué = faire 1 jet d'âme au prochain tour pour récupérer ses esprits

- **Échec :** Secoué et ne peut faire que des actions gratuites.
- **Succès :** N'est plus Secoué, mais ne peut faire que des actions gratuites.
- **Relance :** Récupère immédiatement et peut agir normalement ce round.

Nom du Joueur_____ Date de Création_____

Beasts and Barbarians

Handicaps

Histoire personnelle

Atouts

5N	45	90
10	50	100
15	55	110
20A	60H	120
25	65	130
30	70	140
35	75	150
40V	80L	

Les Arcanes

		Mod.
Sorcellerie (Intellect)		
Maîtrise du Lotus (Intellect)		
Voie de l'Illumination (Ame)		

Points de pouvoir

Base

Dépensés

Pouvoirs

Pouvoir	Cout	Portée	Dom/Effet	Durée

Materiel

	Pds		Pds
Total pds porté :	Limite de pds :	Pénalité d'enc :	

Regles

- Récupération des Points de pouvoir = 1 par heure

Contrecoups :

- Maître du Lotus : un Maître du Lotus qui obtient 1 sur son jet de compétence pendant la création de la concoction inhale des vapeurs nocives s'intoxique lui-même d'une manière ou d'une autre. Il subit automatiquement une Blessure.
- Sorcier : un sorcier qui tire un 1 sur son dé de Sorcellerie, quel que soit son Dé joker, a déplu, d'une manière ou d'une autre, aux entités maléfiques qu'il sollicite pour gagner ses pouvoirs. Il doit faire un jet sur la Table des Échecs critiques de Sorcellerie pour découvrir ce qui lui arrive.
- Adepte de la Voie de l'Illumination : Quand un Illuminé obtient un 1 sur son dé d'Illumination (peu importe le dé Joker), il perd temporairement son équilibre spirituel. Il est Secoué et tous ses jets d'Illumination subissent une pénalité de -2 pendant une heure.