



◇ Nom _____ ◇ Vocation _____ ◇ Particularités _____
 ◇ Culture héroïque _____ ◇ Voie de l'Ombre _____ 1 pt espoir = +2d
 ◇ Avantages culturels _____ ◇ Défauts _____
 Effets _____
 ◇ Points de progression _____ *compétences communes* ◇ Épuisé 1/2/3 = 0

Sr Corps _____ Valeur ____		Sr Cœur _____ Valeur ____		Sr Esprit _____ Valeur ____		Niveau de vie _____
Compétences Communes		Compétences Communes		Compétences Communes		Trésor _____
Objet	Objet	Objet	Objet	Objet	Objet	Équipement de voyage
△ Présence <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	△ Inspiration <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	△ Persuasion <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	_____
△ Athlétisme <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	△ Voyage <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	△ Discrétion <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	_____
△ Vigilance <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	△ Intuition <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	△ Inspection <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	_____
△ Chasse <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	△ Soins <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	△ Exploration <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	_____
△ Chant <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	△ Courtoisie <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	△ Énigmes <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	_____
△ Artisanat <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	△ Art de la guerre <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	△ Connaissances <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	_____

◇ Points d'aventure _____ *compétences de combat, Vaillance et Sagesse*

Vaillance <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> (SR Cœur)		Sagesse <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> (SR Esprit)	
Récompenses	Effets	Vertus	Effets
▼ _____	_____	▼ _____	_____
▼ _____	_____	▼ _____	_____
▼ _____	_____	▼ _____	_____
▼ _____	_____	▼ _____	_____



Mode d'emploi :

La jauge d'Endurance:

Noircissez les cases au delà du maximum du Héros/Héroïne.

Cochez les cases de Charge par la gauche en utilisant la lettre C puis complétez avec des F pour la Fatigue.

Pour chaque perte d'Endurance, cochez en partant de la droite avec des croix. Si les croix atteignent les F ou les C, le PJ est épuisé. À 0 il est à l'agonie.

Vous pouvez aussi utiliser des jetons de couleurs différentes et les faire glisser sur la jauge.

C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	F	F		15					X	X	X	X
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	----	--	--	--	--	---	---	---	---

Les Blessures :

Cochez la case quand le PJ encaisse une blessure et entourez « légère » ou « grave » selon le résultat du jet.

En cas de blessure grave, notez sur le trait à côté de grave le nombre de jours de convalescence (résultat du dé de blessure).

légère / grave 5 ---> La blessure mettra cinq jour à guérir sans soin.

Se laisser repousser :

Cocher à moitié au moment ou vous êtes repoussé. Complétez au moment ou vous devriez agir (mais où votre action est perdue).

Lors du round suivant, effacez la croix (la faire en deux temps permet de ne pas oublier que la prochaine action est perdue, surtout si elle a lieu au round suivant)

La jauge d'Espoir :

Elle fonctionne comme celle d'Endurance. L'Ombre est cochée par la gauche, l'Espoir par la droite (après avoir noirci les cases au delà du maximum du PJ. Si les deux jauges se croisent, le Héros est mélancolique (l'œil du dé de Destin est désormais un échec).

o	o	o	o	5					X	X	X	X
---	---	---	---	---	--	--	--	--	---	---	---	---

Bouclier :

Cochez « brisé » si votre bouclier l'est et modifiez votre score de Parade.

Les compétences et l'attirail de guerre :

Les améliorations peuvent concerner les armures ou les armes.

Le « coup perforant » permet de noter la valeur à atteindre pour le déclencher (10 de base).

Les compétences sont en face du SR à atteindre et les manœuvres sont en face des positions et des compétences associées.

Vous pouvez entourer le symbole de la position occupée ou y placer un jeton.

Mélancolique :

A cocher quand vous êtes mélancolique.