



Antécédent du Personnage

Age	Taille	Poids
Yeux	Peau	Cheveux

Apparence Physique

Traits

Idéaux

Liens

Défauts

Coterie

Capacités d'Aventure

Capacités additionnelles

Nom

Type

Alignement

Taille

Apparence

For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Traits

PV actuels

Temp

Max

CA

Init

Att

Vit

Cases

Capacités

Action	Bonus Att	Dégâts	Type

Effet

Effet

Effet

Notes

Compagnon animal ~ Familier ~ Monture

Richesses

PC

PA

PE

PO

PP

Alliés ~ Organisations

Camp de base



Résumé des Règles



Caractéristiques

Force	puissance force brute
Dextérité	agilité réflexes équilibre
Constitution	santé endurance force vitale
Intelligence	raisonnement mémoire acuité mentale
Sagesse	perspicacité intuition écoute
Charisme	confiance éloquence

Difficulté

Tâche	DD
Très facile	5
Facile	10
Moyenne	15
Difficile	20
Très difficile	25
Quasi impossible	30

Attaquer	Faire une attaque de corps à corps ou une attaque à distance.
Aider	Avantage au prochain jet de caractéristique ou au premier jet d'attaque du personnage aidé par un
Courir	Mouvement supplémentaire pour le tour de jeu en cours du PJ, d'une distance supplémentaire égale à la vitesse.
Esquiver	Chaque jet d'attaque lancé contre le personnage a un désavantage si l'attaquant est visible, et les JdS de Dextérité ont l'avantage si le personnage est capable d'agir avec une vitesse supérieure à 0.
Lancer un sort	Voir la description du sort. En général 1 action.
Rechercher	Eventuel jet de Perception ou d'Investigation.
Se cacher	Jet de Discrétion pour tenter de se cacher.
Se désengager	Le mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunités pour le reste du tour de jeu du PJ.
Se tenir prêt	Décider dans quelle circonstance se déclenchera la réaction et choisir l'action ou le déplacement qui aura lieu. Dès que la situation se produit, utiliser ou ignorer l'action préparée. Une seule réaction possible par tour de jeu du PJ. Dans le cas d'un sort, l'énergie est conservée jusqu'au déclenchement.
Utiliser un objet	Nécessaire pour certains objets ou pour en utiliser plusieurs en un seul tour.

Actions en Combat

Mort	A 0 pv, lancer à chaque tour un JdS à DD10. 3 succès stabilisent, 3 échecs provoquent la mort. Un 20 redonne directement 1pv, un 1 compte pour 2 échecs. De nouveaux dégâts comptent pour 1 échec, un coup critique pour 2 échecs. Si à 0 pv les dégâts d'une seule attaque sont supérieurs aux pv max, c'est la mort instantanée.
Repos	Repos court (1h) : permet de dépenser un ou plusieurs DV. Repos long (8h) : permet de regagner tous ses pv et la moitié de ses DV (minimum 1).
Résistance et Vulnérabilité	Résistance à un type de dégât donné qui sont réduits de moitiés. Vulnérabilité à un type de dégât donné qui sont doublés. Règle applicable après tout autre modificateur de dégâts.

La Vie et la Mort

Bonus de Maîtrise	S'applique aux jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde.
Inspiration	Avantage au jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde.
Classe d'armure	Valeur de l'armure + modificateur de Dex selon armure.
Initiative	Jet de Dextérité
Avantage	Jeter 2x le dé et conserver le meilleur résultat.
Désavantage	Jeter 2x le dé et conserver le moins bon résultat.
Jet de groupe	La majorité doit réussir son jet pour que l'action soit un succès.
Travail d'équipe	Octroie l'avantage sur le jet de caractéristique ou compétence.
Jet passif	DD = 10 + Modificateurs applicables.
Charge max	Correspond à 7,5x la valeur de Force (x2 ou /2 par catég. de taille).
Poids déplaçable	Correspond à 15x la valeur de Force (x2 ou /2 par catég. de taille).
Encombr. léger	Si Poids > 2,5x la valeur de Force => -3m à la vitesse.
Encombr. lourd	Si Poids > 5x la valeur de Force => -6m à la vitesse et désavantage aux jets de caractéristique, sauvegarde et d'attaque For/Dex/Con.
Saut en longueur	Avec élan: [Force/3] m. Sans élan: Force/6 m.
Saut en hauteur	Avec élan: [Force/3+1] m. Sans élan: [Force/6+1] m.
Escalader Ramper & Nager	1m coûte 2m (ou 4m si terrain difficile) + éventuel jet d'Athlétisme.
Chuter	1d6 dégâts subits par 3m (20d6 max).
Suffoquer	Souffle: [1+mod Con] minutes puis [Mod Con] round avant 0 pv.
Nourriture	0,5 kg/j. Survie [3+mod Con] jours puis un niv d'épuisement/jour.
Eau	3,7l/j (x2 si chaud). JdS Con DD15 si la moitié sinon un niveau d'épuisement/j. Si déjà épuisé encaisse 2 niveaux d'épuisement.

Règles Diverses

Train de vie	Coût/jour	Repas	Auberge
Misérable	-	-	-
Sordide	1pa	3pc	7pc
Pauvre	2pa	6pc	1pa
Modeste	1po	3pa	5pa
Confortable	2po	5pa	8pa
Riche	4po	8pa	2po
Aristocratique	10po/min	2po	4po

Source Lumière	Vive	Faible	Durée(h)
Bougie	1,5m	+1,5m	1
Lampe	4,5m	+9m	6
Lanterne à capote	9m	+9m	6
Lanterne à capote aj.	-	+1,5m	6
Lanterne sourde	18m	+18m	6
Torche	6m	+6m	1

Rythme	Minute	Heure	Jour	Effet
Rapide	120m	6,4km	48km	-5 Per. passive
Normal	90m	4,8km	38km	-
Lent	60m	3,2km	28km	Discrétion

1 pièce d'Or [PO]	=	100 de Cuivre [PC]
		10 d'Argent [PA]
		2 d'Electrum [PE]
		1/2 de Platine [PP]

Monnaies