

NOM  JOUEUR ALIGNEMENT SEXÉ MÉTIER LIEU D'ORIGINE HÉRITAGE 

Bonne Aventure

Base

Actuelle

Éclat

Expérience

## ATTRIBUTS

ADResse PUIssance CLAirvoyance PRésence TREmpe 

## COMPÉTENCES

Compétence	Niveau	Caractéristique(s) associée(s)	Compétence	Niveau	Caractéristique(s) associée(s)	Seuil de Vigueur
Armes à distance		ADR	Savoir [ Runes ]		CLA	Combatif <input type="checkbox"/>
Coercition		PRÉ	Savoir [ Haut-Parler ]		CLA	Eprouvé 1 <input type="checkbox"/>
Commerce		CLA PRÉ	Savoir [ Jeunes Royaumes ]		CLA	Eprouvé 2 <input type="checkbox"/>
Discretion		ADR TRE	Savoir [ Loi & Chaos ]		CLA	Affaibli <input type="checkbox"/>
Filouterie		ADR	Savoir [ .....		ADR CLA	Très Affaibli <input type="checkbox"/>
Mélée		PUI	Savoir [ .....		ADR CLA	Vaincu <input type="checkbox"/>
Monte		CLA TRE	Savoir [ .....		ADR CLA	
Mouvements		ADR PUI	Prédilection	Compétence(s) associée(s)		
Nage		ADR PUI	.....			
Navigation		CLA	.....			
Perception		CLA	.....			
Persuasion		PRÉ	.....			
Soins		ADR CLA	.....			
Survie		ADR CLA	.....			

## COMBAT

Initiative  Bonus dégâts Vitesse  Défense (base) 

Armes de Mêlée BM Cap. Off. Déf. D

Armes naturelles	+3 / 0			1d4*
	/			
	/			
	/			
	/			

Armes de Tir	BM	Cap. Portée Off.	D
		/ /	
		/ /	
		/ /	

Protections	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	

## LA BALANCE

Loi	<input type="text"/>	Chaos	<input type="text"/>
Aspect	<input type="text"/>	Marge	<input type="text"/>



## DESCRIPTION

Âge: ..... Cheveux: .....  
Yeux: ..... Taille: .....  
Poids: .....

## TRAITS CHAOTIQUES

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## PACTES

Dons

Tendances

## ÉQUIPEMENT

## POTIONS & PLANTES

## LE DESTIN

### Utiliser la Bonne Aventure

1 pt. + 3 à un résultat du test de Capacité (Loi).  
1 pt. + 1d6 à un résultat du test de Capacité (Chaos).  
1 ou 2 pt(s). Gain de 1 ou 2 pts de Santé / 24 heures (Loi).  
3 pts. Relancer le dé du test de Capacité (Chaos).  
3 pts. Action supplémentaire, juste après la première (Loi).  
(M.J) pt(s). Avoir de la chance (Chaos).

### Utiliser l'Éclat

1 pt. + 10 à un test de Capacité (Loi).  
1 pt. Doubler un résultat du d20. À annoncer avant le lancer de dé (Loi).  
1 pt. Annuler une blessure (Chaos).  
1 pt. Recharger sa réserve de Bonne Aventure (Loi et Chaos).  
1 pt. Regagner 1d20 points d'Âme sans dépasser votre total de base (Chaos).  
1 pt. Obtenir un résultat de + 1d20 à un test de Capacité (Chaos).  
1 pt. Regagner 10 points d'Âme sans dépasser votre total de base (Loi).

### En mêlée

#### Assaut

Réussite simple : *dégâts normaux*.  
Réussite héroïque : *lancez 2 fois le D de l'arme et ajoutez 2 fois le bonus aux dégâts*.

#### Attaque précise

Réussite simple : *dégâts normaux*.  
Réussite héroïque : *dégâts maximaux. La protection de l'adversaire est ignorée*.

#### Feinte

Réussite simple : *aucun dégât mais adversaire en position désavantageuse*.  
*Prochaine attaque : + 5 pour toucher*.  
Réussite héroïque : *aucun dégât mais adversaire en position désavantageuse*.  
*Prochaine attaque : + 10 pour toucher et + 10 aux dégâts*.

#### Coup bas

Réussite simple : *malus de - 5 pour l'adversaire lors de sa prochaine action complexe*.  
Réussite héroïque : *malus de - 15 pour l'adversaire lors de sa prochaine action complexe*.

#### À distance

Seuls de difficulté : < portée courte = 10, portée courte = 15, moyenne = 20, longue = 25

Réussite simple : *dégâts normaux*.

Réussite héroïque : *lancez 2 fois le D de l'arme à distance*.

Pièces de Bronze

Pièces d'Argent

Pièces d'Or

## RUNES CONNUES

## DÉMONS & ÉLÉMENTAIRES LIÉS

## CONTREPARTIES NÉGOCIÉES / OBLIGATIONS ENVERS LES ENFERS OU LES AUTRES SPHÈRES

## SORTILÈGES & RITUELS CONNUS

L'ŒIL

Prononcer une Rune : 1 action complexe par tranche de 3 Pts d'Âme utilisés  
Inscrire une Rune : 2 actions complexes par tranche de 3 Pts d'Âme utilisés  
Dans les deux cas, réussir un test de Clairvoyance + Savoir : Runes / SD de la Rune