

NOM

JOUEUR

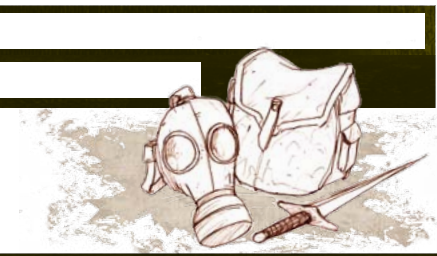
PEUPLE

SEXE

MÉTIER

ORIGINE

HÉRITAGE



BONNE AVENTURE

Base

Actuelle

ÉCLAT

EXPÉRIENCE

ATTRIBUTS

ADRESSE

PUISSANCE

CLAIRVOYANCE

PRÉSENCE

TREMPÉ

COMPÉTENCES

Compétence	Niveau	Caractéristique(s) associée(s)	Compétence	Niveau	Caractéristique(s) associée(s)
Armes à distance		ADR	Savoir [Hier]		CLA
Coercition		PRÉ	Savoir [Malroyaume]		CLA
Commerce		CLA PRÉ	Savoir [Wasteland]		CLA
Discrétion		ADR TRE	Savoir [.....]		ADR CLA
Filouterie		ADR	Savoir [.....]		ADR CLA
Mêlée		PUI	Savoir [.....]		ADR CLA
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			

SANTÉ

NIVEAU DE BASE

DÉGÂTS NON LÉTAUX

SONNÉ (-5) INCOMMODÉ (-2)

DÉGÂTS LÉTAUX

GRAVEMENT BLESSÉ (-5) BLESSÉ (-2)

SÉQUELLES

PSYCHÉ

NIVEAU DE BASE

CHOQUÉ(-5) DESTABILISÉ (-2)

TRAUMATISMES

CAPACITÉS SPÉCIALES

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. OFF.	PORTÉE	D
			/ /	
			/ /	
			/ /	

PROTECTIONS

POUVOIRS ET KOBOLDERIE

DESCRIPTION

Âge : Cheveux/Pelage :
 Yeux : Taille :
 Poids :

HISTORIQUE & NOTES

ÉQUIPEMENT

ARTIFEX

Pièces de Zinc (bleus)

Pièces d'Étain (tins)

HÜBRIS ET MUTATIONS

NÉCESSAIRE DE VOYAGE

UTILISER LA BONNE AVENTURE

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

UTILISER L'ÉCLAT

- 1 pt.** + 10 à un test de Capacité.
1 pt. Doubler un résultat du d20. À annoncer avant le lancer de dé.
1 pt. Annuler une blessure.
1 pt. Recharger sa réserve de Bonne Aventure.

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

- Seuils de difficulté : < portée courte = 10, portée courbe = 15, moyenne = 20, longue = 25
Réussite simple : *dégâts normaux.*
Réussite héroïque : *lancez 2 fois le D de l'arme à distance.*