PERSONNAGE de

Nom
Race
Taille
Poids
Facteur de taille (FT)
XP acquis
XP non utilisé

ATTRIBUTS (5XP/rg/a.)

	Base	Mod. racial	Amé. (5 max)	Score
PHYsique				
ROBustesse				
INTellect				
INSpiration				
ASTuce				
DETermination				

(répartition de +5 ou +6/-1 ou +7/-2 ou +8/-3 ou +9/-4; score de base entre -3 et +5)

VOIES (3XP/rg/rg)

	Rang init./Base raciale	Rang cour./Score
CORps		
Points de vie (**PV**)		
PSYché		
Points d'énergie (**PE**)		
OPPortunité		
Points d'opportunité (**PO**)		

(1 formation au rang initial 1)

JAUGE DE POINTS DE VIE (PV)

-1 -2 -3 -4 -5

CAPACITES SPECIALES

APTITUDES (4XP/rg/rg)

	Rang init.	Mod Racial	Rang départ	Rang cour.
se **BAT**tre				
COMmuniquer				
MANipuler				
se **MOU**voir				
PERcevoir				
RAIsonner				

(une Action à 2, une autre à 1, et +1 rang initial à placer sur n'importe quelle Action)

SPECIALITES

DEFAUT

(2 spécialités, ou 3 spécialités + 1 défaut)

JAUGE DE POINTS D'ENERGIE (PE)

-1 -2 -3 -4 -5

EQUIPEMENTS

Armes

Armures

Divers

Talents de CORps

	Rang	(1XP/rg/rg ou 1XP/rg)
Brutalité		augmente les dégâts physiques
Endurance		augmente les points de vie
J'ai pas mal !		réduit l'impact des niveaux de blessure
Précision		augmente l'attaque
Protecteur		augmente la défense

Talents de PSYché

	Rang	(1XP/rg/rg ou 1XP/rg)
Afflux		augmente les points d'énergie
C'est ton destin !		réduit la valeur minimale de désavantage
Concentration		réduit l'impact de la perte d'énergie
Doigté		augmente le lancement des sorts
Taille négociée		réduit l'impact d'une différence de taille

Talents d'OPPortnité

	Rang	(1XP/rg/rg ou 1XP/rg)
Arriviste		augmente les points d'opportunité
Finasserie		diminue l'efficacité de l'armure de la cible
J't'ai vu !		réduit le malus de la perte d'OPPortunité
Raté !		augmente la défense lors des contres
Tortue-ninja		diminue le malus d'armure physique

Talents génériques

Apprenti-sorcier		permets d'user de magie générique
Barrière		augmente la protection accordée par magie
Décharge		augmente les dégâts produit par magie
Guérisseur		augmente la capacité des soins magiques
Over the top		augmente le maximum de puissance

(+18XP pour acheter les talents et n'importe quoi d'autre)

TECHNIQUES (1XP/technique)

JAUGE DE POINTS D'OPPORTUNITE (PO)

-1 -2 -3 -4 -5

JAUGE D'AVANTAGES/DESAVANTAGES

-5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5

JAUGE DE PUISSANCE

Max	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

EXPERIENCES

Usage des Dés

D4 : pas de risques
D6 : bourde sur 1; coup du destin sur 6
D8 : maladresse sur 1; bourde sur 2; coup du destin sur 8
D10 : erreur sur 1; maladresse sur 2; bourde sur 3; coup du destin sur 10
D12 : désastre sur 1; erreur sur 2; maladresse sur 3; bourde sur 4; coup du destin sur 12

Narration séquencée

Dans l'ordre des jauges maximum d'OPPortunité
Après une déclaration un joueur peut :
Réagir si l'action est dirigée directement contre lui (-1 pt OPP)
Intervenir si l'action est quelconque (-1 pt OPP)
Il n'est possible d'intervenir qu'une fois entre deux action. 2 fois avec *J'ai l'init !*

Calculs de base

Marge de réussite = total Aptitude + Attibut + Dé + Talent/Bonus - Difficulté
Dégâts d'une attaque = dégât arme + amélioration + Brutalité + PHY - (protection - rang *Finasserie* de l'attaquant)

Une marge absolue supérieure égale à 2 fois la difficulté est une réussite significative

Coût d'une technique

Coût de base = rang de la technique
Si on augmente la durée +1
Si on augmente la zone d'effet +1
Si on augmente la portée +1

NOTES DIVERSES