

Attitude

NOM:

RACE:

CARRIERE:

Caractéristiques physique

FORTUNE

FORCE

ENDURANCE

AGILITE

Quality

Total

Damage

FATIGUE

Comp. de Base

Comp. avancé

Trained	Physical Skills	Char
ATHLETISME	Fo	
Cap DE TIR	AG	
COORDINATION	AG	
INTIMIDATION	Fo	
RESISTANCE	End	
EQUITATION	AG	
FORFAITS	AG	
FURTIVITE	AG	
Cap DE COMBAT	Fo	

Trained	Comp	Char

Prestige

Rang Noblesse

EXPERIENCE:

Unspent Total

WOUNDS

CRITICALS

Current / Threshold

Current / Threshold

SHAME

CORRUPTION

Current / Threshold

Current / Threshold

Caractéristiques mentale

FORTUNE

INTELLIGENCE

Force mentale

SOCIABILITE

Quality

Total

Damage

STRESS

Comp. de Base

SPECIALIZATION

Trained	Mental Skills	Char
CHARISME	Soc	
DISCIPLINE	Fm	
Premiers soins	INT	
FOLKLORE	INT	
RUSE	Soc	
INTUITION	INT	
Commandement	Soc	
Conn. de la Nature	INT	
OBSERVATION	INT	

Description	

Capacités spéciales

CARRIERE

ARMES

Description	Enc.	Dégats	Critique	Portée	Special	Quality	Total Damage

ARMURE

Description	Enc.	Defense	Enc.	Special	Quality	Total Defense	Total Soak

EQUIPMENT

Description	Enc.	Description	Enc.	Pist.	Arg.	Cour.

Actual Limit

ARGENT

Corps à corps

Cap de combat(Fo) vs Def de la cible
arme de mêlée & engagement
0
▲ dégats normaux
▲▲▲ +2 dégats
▲▲▲▲ manoeuvre gratuite
● target may disengage from you for free.

Distance

Cap de Tir (AG) vs Def de la cible
arme de distance équipé & pas au contact
0
▲ Dégats normaux
▲▲▲ +2 dégats
▲▲▲▲ manoeuvre gratuite
● ennemi à portée peut rentrer au cac engage you.

Esquive

Agilité 3+ & pas bloqué
2
Après avoir été déclaré cible au CC ou CT ou être la cible d'un sort offensif ou bonus ajouter 2 jetons de recharge à l'action et ajouter
■ au pool de dés d'action
Si Coordination est entraîné rajouter ■

Blocage

Endurance 3+ & bouclier équipé
2
Si cible d'attaque en CC ou CT, ajouter 2 jetons recharge à cette action
et ajoute ■ au pool de dés d'action
If Resilience is trained, add another ■

Parade

Force 3+ & arme de CC équipé
2
Après avoir été désigné cible d'une attaque en CC, ajouter 2 jet de recharge à l'action + ajouter ■ au pool de dés d'actions
If Weapon Skill is trained, add another ■

Evaluer la situation

Intuition (INT)
0
Special: Ajo ● si au contact
▲ Recup 1 fatigue and 1 stress, jusqu'au tour suivant, ajoute ■ à ttes actions de CC ou CT qui vous ciblent
▲▲ Enlever un jeton de recharge de la carte
● Ajouter un jeton de recharge à la carte

Carte d'action basique

GUARDED POSITION

Discipline (FM)
0
Au prochain tour, ajouter ■ à toutes actions de CC ou CT qui vous ciblent ou tout allié qui soit engagé avec vous
▲▲▲ Au prochain tour, ajouter ■■ à toutes actions de CC ou CT qui vous ciblent ou tout allié qui soit engagé avec vous
▲▲▲ An engaged ally may remove 1 recharge token from any of his recharging cards.
● Suffer 1 stress.

PERFORM A STUNT

Vane selonacrobatie tenté
0
▲ se déroule comme prevue
▲▲▲ mieux que prévue; peut effectuer une manoeuvre gratuite
▲ Physical check: recover 1 fatigue. Mental: recover 1 stress.
● Physical check: suffer 1 fatigue. Mental: suffer 1 stress.

NOTES & DESSINS



CARRIERE ACTUELLE:

CAREER SHEET ATTRIBUTES

CARRIERES PRECEDENTES:

CHARACTERISTIQUES

- | | |
|------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> FORCE | <input type="checkbox"/> INTELLIGENCE |
| <input type="checkbox"/> ENDURANCE | <input type="checkbox"/> Force Mentale |
| <input type="checkbox"/> AGILITE | <input type="checkbox"/> Sociabilité |

CAREER SKILLS

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> ATHLETISME | <input type="checkbox"/> CHARME |
| <input type="checkbox"/> Capacité de Tir | <input type="checkbox"/> DISCIPLINE |
| <input type="checkbox"/> COORDINATION | <input type="checkbox"/> Premiers soins |
| <input type="checkbox"/> INTIMIDATION | <input type="checkbox"/> FOLKLORE |
| <input type="checkbox"/> RESISTANCE | <input type="checkbox"/> RUSE |
| <input type="checkbox"/> EQUITATION | <input type="checkbox"/> INTUITION |
| <input type="checkbox"/> FORFAITS | <input type="checkbox"/> Commandement |
| <input type="checkbox"/> FURTIVITE | <input type="checkbox"/> Conn. de la nature |
| <input type="checkbox"/> Capacité de Combat | <input type="checkbox"/> OBSERVATION |

Avancées dispo & Limitations

- Cartes d'actions
- Cartes de talent
- Compétences & SPECIALIZATIONS
- CHARACTERISTIC FORTUNE
- INCREASE CONSERVATIVE
- INCREASE RECKLESS
- WOUND THRESHOLD

CAREER TRAITS

- BASIC
- INTERMEDIATE
- ADVANCED
- ELITE
- HEROIC
- ACADEMIC
- ARCANE
- BUREAUCRAT
- COMBAT
- DEDICATED
- DEVOTED
- ENGINEER
- FANATIC
- INDUSTRIOUS
- IRONBREAKER
- LEADER
- MENIAL
- MILITARY
- NOBLE
- PRIEST
- RELIGION
- RITUAL DANCER
- ROGUE
- RUNESMITH
- RURAL
- SOCIAL
- SLAYER
- SPECIALIST
- SWORD MASTER
- URBAN
- WATCHER
- WITCH
- WIZARD

Actuel/ Seuil

FOLIES

Name	Description	Gravité

Actuel/ Seuil

Maladies

Name	Description	Symptomes	Gravité

Actuel/ Seuil

MUTATIONS

Name	Description	Gravité

Actuel/ Seuil

Blessures critiques

Name	Description	Gravité

EXPERIENCE:

Unspent Total



- Cartes d'Actions:
- TALENT:
- SKILL TRAINING OR SPECIALIZATION:
- Seuil de Blessure:
- OPEN CAREER ADVANCE:
- OPEN CAREER ADVANCE:
- OPEN CAREER ADVANCE:
- OPEN CAREER ADVANCE:
- OPEN CAREER ADVANCE:
- OPEN CAREER ADVANCE:

AMIS & ALLIES

Name	Description

ENEMIES & NEMESIS

Name	Description

CAREER COMPLETION ADVANCES

- CAREER TRANSITION: DEDICATION BONUS:

NON CAREER ADVANCES

- NON CAREER ADVANCE:
- NON CAREER ADVANCE: