NOM

PERSONNAGE

Culture

Avantage culturel

Vocation

Age

Cheveux

Yeux

Taille

Liens de communauté
Leur apporter du soutien octroie (2d)

Points de Communauté

Garant

Refuge

Rôle de voyage

Points d'Aventure — Total — Actuel

Points de Progression — Total — Actuel

PARTICULARITÉS

Inspiration : dépenser 1 Espoir pour gagner (2d)

CORPS

VALEUR

2 3 4 5 6 7 8

Faible — Convenable — Bon — Excellent

Seuil de réussite de Corps
20 - Valeur

CŒUR

VALEUR

2 3 4 5 6 7 8

Faible — Convenable — Bon — Excellent

Seuil de réussite de Cœur
20 - Valeur

ESPRIT

VALEUR

2 3 4 5 6 7 8

Faible — Convenable — Bon — Excellent

Seuil de réussite d'Esprit
20 - Valeur

COMPÉTENCES COMMUNES

favorite	dés de maîtrise	objet
Présence		
Athlétisme		
Vigilance		
Chasse		
Chant		
Artisanat		
Inspiration		
Voyage		
Intuition		
Soins		
Courtoisie		
Art de la guerre		
Persuasion		
Discrétion		
Inspection		
Exploration		
Énigmes		
Connaissances		

COMBAT

COMPÉTENCES

Attaque : SR de Corps + parade de l'adversaire

	dés de maîtrise
Arcs	
Épées	
Haches	
Lances	

Parade

base — bouclier — autre

Effets spéciaux en dépensant les 6

COUP PUISSANT (toute arme) - ajouter la valeur de Corps aux dégâts. +1 si arme à deux mains.

REPOSITIONNEMENT (combat rapproché) - gain de Parade pour le round. Hache ou arme improvisée +1 ; Épée +2 ; Lance +3.

PERFORATION (Arc, Épée, Lance) - pour obtenir un Coup perforant. Dé du destin : Épée +1 ; Arc +2 ; Lance +3.

COUP DE BOUCLIER si valeur de Corps supérieure au niveau d'attribut d'un ennemi, il perd (1d) pour un round. Non cumulable.

ATTIRAIL DE GUERRE

	dégâts	blessure	charge

ARMURE

	protection & parade	charge

ENDURANCE

Maximum — charge — fatigue — Actuel

dégâts

ESPOIR

Maximum — ombre — séquelles — Actuel

Voie de l'ombre

Défaut
rend les jets appropriés défavorisés

ÉTATS

Épuisé — Mélancolique — Blessé

=0 — =échec — x2=

blessure, convalescence

Protection
le Seuil de Réussite est la valeur de Blessure de l'arme

armure — casque — autre

RÉCOMPENSES & VERTUS

Sagesse
SR d'Esprit

Vaillance
SR de Cœur

ÉQUIPEMENT

Niveau de vie

Trésor

Conçu par Rafal Sadowski d'après les travaux de Jez Gordon, pour le JdR L'Anneau Unique 2ème édition, en utilisant des éléments graphiques des règles officielles. Traduit et modifié par n-co. Pour usage privé uniquement.

JOURNAL

RÉCOMPENSES & VERTUS

ÉQUIPEMENT

Conçu par Rafal Sadowski d'après les travaux de Jez Gordon, pour le JdR L'Anneau Unique 2ème édition, en utilisant des éléments graphiques des règles officielles. Traduit et modifié par n-co. Pour usage privé uniquement.