

Nom	_____	Occupation	_____
Peuple	_____	Points d'expérience	_____
Royaume	_____	<i>d'K2</i>	600 - 800 - 1000
Localisation	_____	Reputation	_____

Caractéristiques

FORCE _____
 CONSTITUTION _____
 DEXTÉRITÉ _____
 INTELLIGENCE _____
 SAGESSE _____
 CHARISME _____

Compteurs

BONUS AUX DÉGÂTS _____
 dK MAX _____
 POINTS DE VIE _____ / _____
 POINTS DE FLAMME _____ / _____
 ÉCLAT _____ / _____
 ÉCLAT NOIR _____ / _____
 Max / Restant

Aspects

CORPS (*For, Con*) _____ + _____ + _____ = _____
 ESPRIT (*Dex, Int*) _____ + _____ + _____ = _____
 ÂME (*Sag, Cha*) _____ + _____ + _____ = _____
 carac degrés bonus score

Allegiance

LES MUSES ET L'INSPIRATION _____
 LA DAME DE L'HIVER _____
 LA DAME DU PRINTEMPS _____
 LA DAME DE L'ÉTÉ _____
 L'OMBRE ET LES ABYSSES _____
 LE MASQUE ET LA DAME DE L'AUTOMNE _____

Description :

Compétences basiques

ATHLÉTISME (<i>For, Dex</i>)	_____	_____	_____	_____	_____
BAGARRE (<i>Dex, Sag</i>)	_____	_____	_____	_____	_____
BAGOUT (<i>Sag, Cha</i>)	_____	_____	_____	_____	_____
DÉGUISEMENT (<i>Int, Cha</i>)	_____	_____	_____	_____	_____
DÉTÉRMINATION (<i>Con, Sag</i>)	_____	_____	_____	_____	_____
DIPLOMATIE (<i>Sag, Cha</i>)	_____	_____	_____	_____	_____
DISCRÉTION (<i>Sag, Dex</i>)	_____	_____	_____	_____	_____
ÉQUITATION (<i>Int, Dex</i>)	_____	_____	_____	_____	_____
ÉCRIME (<i>For, Int</i>)	_____	_____	_____	_____	_____
FILOUTERIE (<i>Dex, Sag</i>)	_____	_____	_____	_____	_____
PERCEPTION (<i>Int, Sag</i>)	_____	_____	_____	_____	_____
PSYCHOLOGIE (<i>Int, Sag</i>)	_____	_____	_____	_____	_____
SURVIE (<i>Con, Sag</i>)	_____	_____	_____	_____	_____
TIR (<i>Dex, Sag</i>)	_____	_____	_____	_____	_____

(spécialités) carac degrés bonus score

Compétences de connaissance et de savoir-faire

(Arts, Langues, Métiers, Saisons, Soins, Universités, Urbanités) + domaine

_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

(compétence) (domaine) (spécialités) carac degrés bonus score

Compétences occultes

ARTS MAGIQUES

ACCORD (*Int, Sag*) _____ + _____ + _____ = _____
 CYSE (*Int, Sag*) _____ + _____ + _____ = _____
 DECORUM (*Int, Sag*) _____ + _____ + _____ = _____
 GESTE (*Int, Sag*) _____ + _____ + _____ = _____

CONJURATION

EMPRISE (*Int, Sag*) _____ + _____ + _____ = _____
 _____ (*Int, Sag*) _____ + _____ + _____ = _____

(spécialités) carac degrés bonus score

Combat AMATEUR PROFESSIONNEL BRUTASSE

ARME (Nom + niveau)	SCORE	DÉGÂTS	ARMURES & BOUCLERS	PROTECTION
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Emprise

 AMATEUR

 PROFESSIONNEL

 BRUTASSE

Danseur <i>NOM</i> : _____ <i>FD</i> : _____ <i>DOMAINES</i> : _____ _____ _____ _____ <i>POINTS D'ÉCLAT</i> : ___ / ___	Danseur <i>NOM</i> : _____ <i>FD</i> : _____ <i>DOMAINES</i> : _____ _____ _____ _____ <i>POINTS D'ÉCLAT</i> : ___ / ___	Danseur <i>NOM</i> : _____ <i>FD</i> : _____ <i>DOMAINES</i> : _____ _____ _____ _____ <i>POINTS D'ÉCLAT</i> : ___ / ___	Danseur <i>NOM</i> : _____ <i>FD</i> : _____ <i>DOMAINES</i> : _____ _____ _____ _____ <i>POINTS D'ÉCLAT</i> : ___ / ___
--	--	--	--

Domaines d'Emprise connus :

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Arts Magiques

ACCORD <input type="radio"/> AMATEUR <input type="radio"/> PROFESSIONNEL <input type="radio"/> BRUTASSE <i>INSTRUMENT(S)</i> (Nom, FD, propriétés) _____ _____ _____ _____ <i>DOMAINES</i> _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	CYSE <input type="radio"/> AMATEUR <input type="radio"/> PROFESSIONNEL <input type="radio"/> BRUTASSE <i>INSTRUMENT(S)</i> (Nom, FD, propriétés) _____ _____ _____ _____ <i>DOMAINES</i> _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	DÉCORUM <input type="radio"/> AMATEUR <input type="radio"/> PROFESSIONNEL <input type="radio"/> BRUTASSE <i>INSTRUMENT(S)</i> (Nom, FD, propriétés) _____ _____ _____ _____ <i>DOMAINES</i> _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	GESTE <input type="radio"/> AMATEUR <input type="radio"/> PROFESSIONNEL <input type="radio"/> BRUTASSE <i>INSTRUMENT(S)</i> (Nom, FD, propriétés) _____ _____ _____ _____ <i>DOMAINES</i> _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
---	---	--	--

Le seuil des Sorts et Œuvres est de 10/15/20 (amateur/professionnel/brutasse) + 5x*FD* que s'impose le joueur.

Le Mage ou l'Harmoniste dispose d'un PM par niveau du sort (soit en tout : 1 pour un amateur, 2 pour un professionnel, 3 pour un brutasse)

Il dispose d'un PM supplémentaire par *FD* qu'il s'impose ou en fonction de la durée de l'exécution de la Danse ou de l'Œuvre.

PM supplémentaire	0	1	2	3	4
Temps d'exécution	Un tour	3 tours	Cinq minutes	Une heure	Un concert/Une demi-journée

Le coût en éclat d'un Sort ou d'une Œuvre est de 1 par *FD* supplémentaire + 1 s'il est professionnel, + 2 s'il est de brutasse, + le nombre de PM obtenu en allongeant le temps d'exécution.

En cas de réussite, le joueur détermine les paramètres du Sort ou de l'Œuvre en fonction du tableau ci-dessous.

PM	0	1	2	3	4
Portée	mêlée	jet	tir	vue	hors de vue
Durée	instantanée ou un tour	1d6 + degrés tours ou détermination	1 scène ou un jour	1 séance ou une semaine	longtemps ou jusqu'à un moment précis
Cibles ou zone	1 ou chaise	2 ou chariot	4 ou grande salle	8 ou maison	16 ou château
Délais	tout de suite	dans 1d6 tours	dans une scène ou dans un jour	dans une semaine ou dans une séance	lorsqu'une condition précise se présente
Dégâts et soins	1d6 + caractéristique	2d6 + caractéristique	3d6 + caractéristique	4d6 + caractéristique	5d6 + caractéristique
Coups spéciaux	-	1 coup	-	2 coups	-
Modificateurs	+1/-1	+2/-2	+3/-3	+4/-4	+5/-5

