

Trancher sur la ligne du rectangle

Plier en deux en suivant les pointillés

FOI - RÉSULTATS POSSIBLES DE COMMUNION DIVINE (jet de d20+d10+d6)		
1 sur d20	ÉCHEC Hachurer une case dans l'échelle du doute.	
20 naturel	RÉUSSITE Retour à la case Foi dans l'échelle du doute.	
Deux unités identiques Ex: (3, 3) du d20 et d10	FOI ÉBRANLÉE Résultat du d6 moins avantage de niveau du thaumaturge dans l'échelle du doute.	
Trois unités identiques Ex: (1, 1, 1) , (2, 2, 2)...	RÉUSSITE ULTIME (1,1,1) gagne 1 point d'influence. (2,2,2) gagne 2 points d'influence. (3,3,3) gagne 3 points d'influence. (4,4,4) gagne 4 points d'influence. (5,5,5) gagne 5 points d'influence. Tue ou réussit l'action à 100 %.	Influence : Doit être vu par au moins un témoin.
Ces trois unités identiques (6, 6, 6)	RÉUSSITE LÉGENDAIRE Vision divine. Le thaumaturge a une illumination et doit remplir une mission divine déterminée par le MJ. Tue ou réussit l'action à 100 % et gagne 18 points d'influence.	Influence : Doit être vu par au moins un témoin.
VISION DIVINE		

DESCRIPTION DU CULTE



ARCANA

DE LA TERRE DES OMBRES ET DE LA MORT SURGISSENT
L'ACIER, LA SORCELLERIE ET LA FOI

Nom : _____

Profession : _____

Archétype : _____

Pilier : _____ Espèce : _____

CARACTÉRISTIQUES	(0-30 = 0) (31-60 = +1) (61-80 = +2) (81-90 = +3) (91-100 = +4)										
	HM	HB	FOR	RES	AGI	VOL	DEX	INT	INE	SF	INF
BASE											
ESPÈCE											
DOMINANCE											
TOTAL											
AVANTAGES											

ARMES / GROUPES	TOUCHER	AVANTAGE ARME	DÉGÂTS	QUALITÉ

INSANITÉ				Talon d'Achille :												
0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	CRISE	-9	-10	-11	-12	-13			

FV :
Tête0
DP :

FV :
Poitrine1
Ventre2-3
Bas-ventre4-5
DP :

FV :
Bras D.6
DP :

FV :
Bras G.7
DP :

FV :
Jambe D.8
DP :

FV :
Jambe G.9
DP :

RésilienceFoiEOEAECEC

Trancher sur la ligne du rectangle

Plier en deux en suivant les pointillés

ACIER - RÉSULTATS POSSIBLES D’ATTAQUES (jet de d20+d10+d6)		
1 sur d20	ÉCHEC Se référer au tableau Maladresse	
20 naturel	DOMINATION Une attaque supplémentaire + résultat du d6 pour toucher à la prochaine attaque	
Deux unités identiques Ex: (3, 3) du d20 et d10	RÉUSSITE CRITIQUE Se référer au tableau coups critiques + une attaque supplémentaire	
Trois unités identiques Ex: (1, 1, 1), (2, 2, 2)...	RÉUSSITE ULTIME (1,1,1) : Dégâts maximaux + 03 et gagne 1 point d’influence. (2,2,2) : Dégâts maximaux + 06 et gagne 2 points d’influence. (3,3,3) : Dégâts maximaux + 09 et gagne 3 points d’influence. (4,4,4) : Dégâts maximaux + 12 et gagne 4 points d’influence. (5,5,5) : Dégâts maximaux + 15 et gagne 5 points d’influence. Une attaque supplémentaire	Influence : Doit être vu par au moins un témoin.
Ces trois unités identiques (6, 6, 6)	RÉUSSITE LÉGENDAIRE Tue ou réussit l’action à 100 % et gagne 18 points d’influence. Choix de l’endroit touché par l’attaquant	Influence : Doit être vu par au moins un témoin.
Tête avec blessure de (6) naturel	ASSOMMER Une blessure de 6 naturel sur dégât d’arme cause un étourdissement et donne à l’adversaire une attaque supplémentaire.	
OPTION PNJ de niveau 1	MORT IMMÉDIATE Une blessure de 6 naturel sur dégât d’arme amène une mort immédiate si la cible PNJ de N1 est touchée.	



ARCANA

DE LA TERRE DES OMBRES ET DE LA MORT SURGISSENT
L'ACIER, LA SORCELLERIE ET LA FOI

Nom : _____

Profession : _____

Archétype : _____

Pilier : _____ Espèce : _____

CARACTÉRISTIQUES (0-30 = 0) (31-60 = +1) (61-80 = +2) (81-90 = +3) (91-100 = +4)												
	HM	HB	FOR	RES	AGI	VOL	DEX	INT	INE	SF	INF	
BASE												
ESPÈCE												
DOMINANCE												
TOTAL												
AVANTAGES												

ARMES ET GROUPES		TOUCHER	AVANTAGE ARME	DÉGÂTS	QUALITÉ

INSANITÉ		Talon d’Achille :												
0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	CRISE	-9	-10	-11	-12	-13	

FV :

Bras D. 6

DP :

FV :

Bras G. 7

DP :

FV :

Jambe D. 8

DP :

FV :

Jambe G. 9

DP :

Résilience

Foi

EO

EA

EC

[illegible]

ACIER - COMPÉTENCE MAÎTRE D'ARME (compte comme une compétence unique et applicable à une arme déterminée.)		
Niveau 1	ART DE LA GUERRE - ARME DE MÊLÉE Ignore un (1) résultat de Maladresse par jour.	PATIENCE ET VERTU - ARME DE JET/TRAITS Avantage de 3 pour toucher si vise pendant 1 tour.
	PRESSION SUR L'ADVERSAIRE L'adversaire subit une maladresse avec un résultat de (1 ou 2)	PRÉCISION - DOIT SPÉCIFIER L'ENDROIT VISÉ Modifie de 1 le résultat du d10 de l'endroit touché.
Niveau 2	ART DE LA GUERRE - ARME DE MÊLÉE Ignore deux (2) résultats de Maladresse par jour.	PATIENCE ET VERTU - ARME DE JET/TRAITS Avantage de 4 pour toucher si vise pendant 1 tour.
	PRESSION SUR L'ADVERSAIRE L'adversaire subit une maladresse avec un résultat de (1, 2 ou 3)	PRÉCISION - DOIT SPÉCIFIER L'ENDROIT VISÉ Modifie de 2 le résultat du d10 de l'endroit touché.
Niveau 3	ART DE LA GUERRE - ARME DE MÊLÉE Ignore trois (3) résultats de Maladresse par jour.	PATIENCE ET VERTU - ARME DE JET/TRAITS Avantage de 5 pour toucher si vise pendant 1 tour.
	PRESSION SUR L'ADVERSAIRE L'adversaire subit une maladresse avec un résultat de (1, 2, 3 ou 4)	PRÉCISION - DOIT SPÉCIFIER L'ENDROIT VISÉ Modifie de 3 le résultat du d10 de l'endroit touché.
Niveau 4	ART DE LA GUERRE - ARME DE MÊLÉE Ignore quatre (4) résultats de Maladresse par jour.	PATIENCE ET VERTU - ARME DE JET/TRAITS Avantage de 6 pour toucher si vise pendant 1 tour.
	PRESSION SUR L'ADVERSAIRE L'adversaire subit une maladresse avec un résultat de (1, 2, 3, 4 ou 5)	PRÉCISION - DOIT SPÉCIFIER L'ENDROIT VISÉ Modifie de 4 le résultat du d10 de l'endroit touché.

NOTES	

Trancher sur la ligne du rectangle



Plier en deux en suivant les pointillés

MAGIE - RÉSULTATS POSSIBLES D'ATTAQUES (jet de d20+d10+d6)		
1 sur d20	ÉCHEC Tableau du Golgotha. Hachurer de 1 à 6 cases selon le résultat du jet du d6. Effet physique : étourdissement, vomissement, etc.	
20 naturel	RÉUSSITE Effet maximal sur les dégâts, distance et/ou nombre de cibles + avantage de langage arcanique (ALA).	
Deux unités identiques Ex: (3, 3) du d20 et d10	INSTABILITÉ ARCANIQUE Appliquer les dégâts ou résultats et relancer les d20, d10 et d6. Également, d6 points (résultat du jet) sont ajoutés à l'échelle du Golgotha. Doit avoir réussi à générer de la magie. Voir la description du paragraphe « Les trois états magiques ». (Page 78)	
Trois unités identiques Ex: (1, 1, 1), (2, 2, 2)...	RÉUSSITE ULTIME (1,1,1) : Dégâts maximaux + 03 ou effet doublé et gagne 1 point d'influence (2,2,2) : Dégâts maximaux + 06 ou effet doublé et gagne 2 points d'influence (3,3,3) : Dégâts maximaux + 09 ou effet triplé et gagne 3 points d'influence (4,4,4) : Dégâts maximaux + 12 ou effet triplé et gagne 4 points d'influence (5,5,5) : Dégâts maximaux + 15 ou effet triplé et gagne 5 points d'influence	Influence : Doit être vu par au moins un témoin.
Ces trois unités identiques (6, 6, 6)	RÉUSSITE LÉGENDAIRE Tue ou réussit l'action à 100 % et gagne 18 points d'influence.	Influence : Doit être vu par au moins un témoin.



ARCANA

DE LA TERRE DES OMBRES ET DE LA MORT SURGISSENT
L'ACIER, LA SORCELLERIE ET LA FOI

Nom : _____

Profession : _____

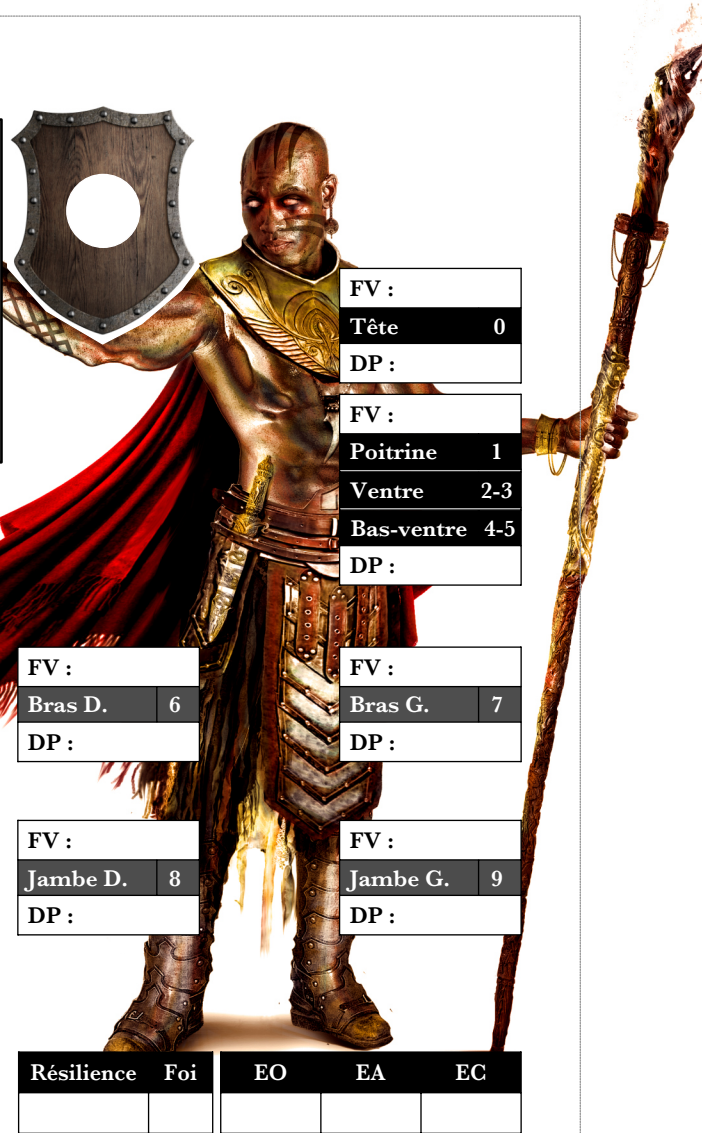
Archétype : _____

Pilier : _____ Espèce : _____

CARACTÉRISTIQUES (0-30 = 0) (31-60 = +1) (61-80 = +2) (81-90 = +3) (91-100 = +4)											
	HM	HB	FOR	RES	AGI	VOL	DEX	INT	INE	SF	INF
BASE											
ESPÈCE											
DOMINANCE											
TOTAL											
AVANTAGES											

ARMES ET GROUPES	TOUCHER	AVANTAGE ARME	DÉGÂTS	QUALITÉ

INSANITÉ				Talons d'Achille :									
0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	CRISE	-9	-10	-11	-12	-13



FV :
Tête
0
DP :

FV :
Poitrine
1
Ventre
2-3
Bas-ventre
4-5
DP :

FV :
Bras D.
6
DP :

FV :
Bras G.
7
DP :

FV :
Jambe D.
8
DP :

FV :
Jambe G.
9
DP :

Résilience
Foi
EO
EA
EC

IMPRIMER RECTO-VERSO SUR CÔTÉ COURT

