

Fantasia Classique Fondamentaux

JOUEUR :
PJ :

JETS D'EXP

ÉQUIPEMENT
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

RACE/CULTURE	CLASSE	RANG	SEXE	ÂGE	HAUTEUR	POIDS

FOR	CON	TAI	DEX	INT	POU	CHA

POINTS D'ACTION	MOD. DE DÉGÂTS	MOD. D'EXP	VITESSE DE GUÉRISON	BONUS D'INITIATIVE	POINTS DE CHANCE	POINTS DE MAGIE

COMPÉTENCES STANDARD	BASE		<input checked="" type="checkbox"/>	%
Athlétisme	FOR + DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Bagarre	FOR + DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Canotage	FOR + CON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Chant	CHA + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Conduite	DEX + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Coutumes	INT x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Danse	DEX + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Discrétion	DEX + INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Dissimulation	DEX + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Endurance	CON x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Équitation	DEX + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Esquive	DEX x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Force Brute	FOR + TAI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Influence	CHA x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Langue Natale	INT + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Nage	FOR + CON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Perception	INT + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Perspicacité	INT + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Premiers Soins	INT + DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Savoir Régional	INT x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Tromperie	INT + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Volonté	POU x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

ALIGNEMENT	BASE	%

PASSIONS	BASE	%

SERMENTS	BASE	%

LANGUE	BASE		<input checked="" type="checkbox"/>	%
	INT + CHA + 40	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	INT + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	INT + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	INT + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	INT + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	INT + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

MVT DE BASE : (Voir aussi page 2)

COMPÉTENCES PRO.	BASE		<input checked="" type="checkbox"/>	%
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

CAPACITÉS ET TALENTS

10
11
12
13
14
15
16
17
18
24
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

Enclerclez la FOR. Une ligne par «objet», 100 pièces, 2 petites armes, 1 arme à 1M ; plusieurs lignes pour les «objets» plus grands, par ex. 2 lignes pour une arme à 2M. Sac à dos = 1 «objet» pouvant contenir «gratuitement» 10 autres. Armure et vêtements portés n'augmentent pas l'ENC. Utilisez la ligne 0. PJ encombré si le poids dépasse sa FOR.

SAC À DOS	
1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

NV DE DIFFICULTÉ	MODIFICATEUR	SIMP.
Automatique	Pas besoin de lancer les dés.	—
Très facile	Valeur de la compétence x 2	+ 40 %
Facile	Valeur de la compétence x 1,5	+ 20 %
Standard	Aucun ajustement.	—
Difficile	Valeur de la compétence x 0,75	- 20 %
Redoutable	Valeur de la compétence x 0,5	- 40 %
Herculéen	Valeur de la compétence x 0,1	- 80 %
Sans espoir	Aucune tentative n'est possible	—

: Maladresse du PJ à une compétence | : Compétence entraînée | : Affecté par l'encombrement (ENC)

FATIGUE						D20	LOC.	ARMURE	ENC	PA	PV	NOTES
État	Comp.	Mvt.	Init.	Act.	Temps	1-3	Jambe dte					
Frais	—	—	—	—	—	4-6	Jambe gch					
Essoufflé	Dif.	—	—	—	15 min	7-9	Abdomen					
Fatigué	Dif.	- 1 m	—	—	3 h	10-12	Poitrine					
Exténué	Red.	- 2 m	- 2	—	6 h	13-15	Jambe dte					
Épuisé	Red.	/2	- 4	- 1	12 h	16-18	Jambe gch					
Affaibli	Herc.	/2	- 6	- 2	18 h	19-20	Tête					
Incapacité	Herc.	Imm.	- 8	- 3	24 h							
Semi-conscient	SE	NA	NA	NA	36 h							
Comateux	NA	NA	NA	NA	48 h							
						MARCHE (base x 1)	COURSE (base x 3)	SPRINT (base x 5)	NAGE/ESCALADE (base x 1)	SAUT V (Hauteur/2)	SAUT H (Hauteur x2)	

COMPÉTENCES DE COMBAT	ARMES INCLUSES	% DE BASE		<input checked="" type="checkbox"/>	%
-----------------------	----------------	-----------	--	-------------------------------------	---

Bagarre		Aucune			FOR + DEX
---------	--	--------	--	--	-----------

ARME DE MÊLÉE	MAINS	DÉGÂTS	TAILLE	EFFETS DE COMBAT	PA	PV	TRAITS
---------------	-------	--------	--------	------------------	----	----	--------

ARME À DISTANCE	MAINS	DÉGÂTS	IMPACT	PORTÉE	RECH.	EFFETS DE COMBAT	PA	PV	TRAITS
-----------------	-------	--------	--------	--------	-------	------------------	----	----	--------

OBJET MAGIQUE OU EFFET MAGIQUE EN COURS
