ARKANA

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

Voie _____

Nom _____ Profession _____

Archétype _____ Âge ____ Grandeur ____ Poids ____

Pilier _____ Espèce _____ Origine _____

Traits physiques _____ Zhaos _____

Compagnons _____

DP ◯ Tête 0 ◯ FV

DP ◯ Poitrine 1 / Ventre 2-3 / Lombes 4-5 ◯ FV

Armures		Qualité
Tête :		1 Q :
Tronc :		2 Q :
Bras D. :		3 Q :
Bras G. :		4 Q :
Jambe D. :		5 Q :
Jambe G. :		6 Q :

DP ◯ Bras D. 6 ◯ FV

DP ◯ Bras G. 7 ◯ FV

DP ◯ Jambe D. 8 ◯ FV

DP ◯ Jambe G. 9 ◯ FV

Caractéristiques (0-29 = 0) (30-59 = +1) (60-79 = +2) (80-89 = +3) (90-100 = +4)

	HM	HB	FOR	RES	AGI	VOL	DEX	INT	INE	SF	INF
BASE											
ARCHÉTYPE											
ESPÈCE											
DOMINANCE											
TOTAL											
AVANTAGES											

Insanité | Talon d'Achille

0	1	2	3	4	5	6	7	Crise	9	10	11	12	13

Armes	Groupe	Toucher	Avantages de l'arme	Dégâts	Qualité
					Q R
					Q R
					Q R
					Q R

Équipement	Enc.
Encombrement limite (FOR+RES+VOL) / 10	

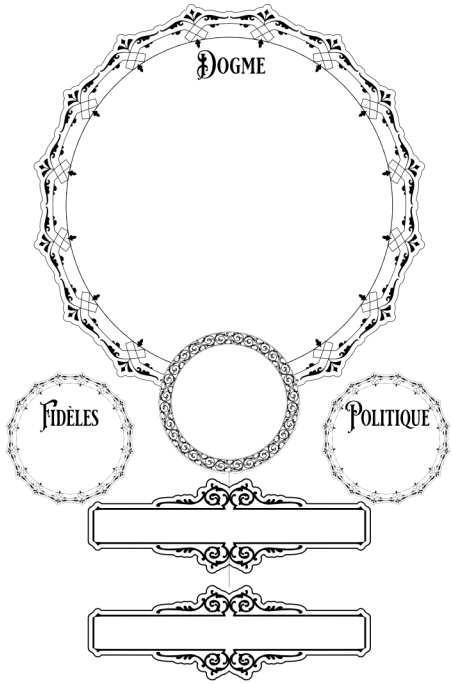
Compétences	Carac.	Exp.	Total	Avantages

Biens précieux

Secret

Foi

Communion divine	FD	Historique



Points du fidèle exemplaire											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Vision divine

Échelle du doute				Nom du dieu						
Foi	1	2	3	Doute	5	6	7	8	9	Abandon

Fenêtre divine (FD) - Bénédiction		
Niveau 2	**Niveau 3**	**Niveau 4**
17-20	16-20	15-20

Fenêtre divine (FD) - Miracle		
Niveau 2	**Niveau 3**	**Niveau 4**
20	19-20	17-20

Influence sur le groupe		
60-79 (N2)	**80-89 (N3)**	**90-100 (N4)**
+1	+2	+3

Foi - Résultats possibles de communion divine (jet de D20+D10+D6)

1 sur d20	**Échec** - Hachurer une case dans l'échelle du Doute. (Voir section Pilier de la Foi.)	
20 naturel	**Réussite** - Retour à la case Foi dans l'échelle du Doute. (Voir section Pilier de la Foi.) Gagne 2 points d'influence.	
Deux unités identiques (d20 et d10) **Ex: (14, 4) , (3, 3).**	**Foi ébranlée** - Résultat du d6 moins Avantages de niveau du thaumaturge dans l'échelle du Doute. (Voir section Pilier de la Foi.)	
Trois unités identiques (d20, d10 et d6) **Ex: (1, 1, 1), (2, 2, 2), (14, 4, 4).**	**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 %. Retour à la case Foi dans l'échelle du Doute.	**Influence :** Doit être vu par au moins un témoin.
Triple 6 aux unités (d20, d10 et d6), (6, 6, 6) ou (16, 6, 6).	**Réussite légendaire** **Vision divine.** Le thaumaturge a une illumination et doit remplir une mission divine déterminée par le MT. Tue ou réussit l'action à 100 % et gagne 18 points d'Influence. Retour à la case Foi dans l'échelle du Doute.	
Ce résultat précis du d20, d10 et d6 : (11, 1, 1)	**Réussite - Élu de la puissance divine** Un lien divin est créé. Ce résultat étant extrêmement rare confère à l'aventurier une faveur divine qui se mettra en oeuvre dans un futur rapproché. Les conséquences pourraient être la découverte d'un objet magique, ou encore de haute qualité (Q3). Ce chiffre pourrait favoriser aussi une rencontre avec un personnage influent ou encore permettre de survivre à un coup mortel. Le Maître du Temple est libre de le mettre en banque et l'utiliser au moment opportun.	

ARKANA

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

Voie _____

Nom _____ Profession _____

Archétype _____ Âge ____ Grandeur ____ Poids ____

Pilier _____ Espèce _____ Origine _____

Traits physiques _____ Zhaos _____

Compagnons _____

DP ◯ Tête 0 ◯ FV

Poitrine 1

DP ◯ Ventre 2-3 ◯ FV

Lombes 4-5

Armures		Qualité
Tête :	1	Q :
Tronc :	2	Q :
Bras D. :	3	Q :
Bras G. :	4	Q :
Jambe D. :	5	Q :
Jambe G. :	6	Q :

DP ◯ Bras D. 6 ◯ FV

DP ◯ Bras G. 7 ◯ FV

DP ◯ Jambe D. 8 ◯ FV

DP ◯ Jambe G. 9 ◯ FV

Caractéristiques (0-29 = 0) (30-59 = +1) (60-79 = +2) (80-89 = +3) (90-100 = +4)

	HM	HB	FOR	RES	AGI	VOL	DEX	INT	INE	SF	INF
BASE											
ARCHÉTYPE											
ESPÈCE											
DOMINANCE											
TOTAL											
AVANTAGES											

Insanité | Talon d'Achille _____

0	1	2	3	4	5	6	7	Crise	9	10	11	12	13

Armes	Groupe	Toucher	Avantages de l'arme	Dégâts	Qualité
					Q R
					Q R
					Q R
					Q R

Équipement	Enc.

Encombrement limite (FOR+RES+VOL) / 10

Compétences	Carac.	Exp.	Total	Avantages

Biens précieux

Secret

Acier

Acier- Résultats possibles d'attaques ou de tests généraux (D20+D10+D6)

Résultat du d20 égal ou supérieur à l'IDA	**Réussite** - L'attaque, le test de Caractéristique ou de Compétence est réussi. Plus l'écart entre le résultat du jet de dé et l'IDA est important, plus la réussite est grande.	
1 sur d20	**MALADRESSE - Se référer au tableau Maladresses.**	
20 naturel	**Domination** - Une attaque supplémentaire + résultat du d6 pour toucher à la prochaine attaque	
Deux unités identiques (d20 et d10). Ex: (14, 4) , (3, 3)	**RÉUSSITE CRITIQUE - Se référer au tableau Coups critiques.** **DOMINATION** - Une attaque supplémentaire.	
Trois unités identiques (d20, d10 et d6). Ex: (1, 1, 1), (2, 2, 2), (14, 4, 4), (15, 5, 5) ...	**RÉUSSITE ULTIME** (1,1,1) : Dégâts maximaux + 3 et gagne 1 point d'Influence. (2,2,2) : Dégâts maximaux + 6 et gagne 2 points d'Influence. (3,3,3) : Dégâts maximaux + 9 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 et choix de l'endroit touché par l'attaquant.	**INFLUENCE :** Doit être vu par au moins un témoin.
Ces trois unités identiques (6, 6, 6) **ou** (16, 6, 6).	**RÉUSSITE LÉGENDAIRE** - Tue ou réussit l'action à 100 % et gagne 18 points d'Influence. Une attaque supplémentaire et choix de l'endroit touché par l'attaquant.	
Blessure de (6) **naturel à la tête**	**Assommé** - Une blessure de 6 naturel à la tête cause un étourdissement et donne à l'adversaire une attaque supplémentaire.	
OPTION - Force Vitale de base de 9 et moins)	**MORT IMMÉDIATE POUR NPC OU CRÉATURES** - Une blessure de 6 naturel sur dégât d'arme cause une mort immédiate si une cible possédant moins de 9 de Force Vitale (FV) est touchée. Cette option permet d'accélérer le combat et de créer des scènes spectaculaires.	

Stratégies d'attaques - Tableau général pour tous les archétypes

ESQUIVE	Avantage HM + AGI ou INE, mais ne peut attaquer.
DOS	IDA 16 ± selon les circonstances. Cette compétence double les dégâts infligés pendant un combat. Elle peut également tripler les dégâts si la cible n'est pas en situation de combat, à condition que le personnage utilise la compétence de Dissimulation dans l'ombre.
DÉSARMER	IDA 20 + désavantage HM de l'adversaire (1-4). Avantage HM (1-4) si le joueur possède la Compétence Armes légères ou moyennes. Si rapière ou brise-lame, +2.
CHARGE	IDA 10 ± selon l'environnement. Attaque le premier et (+2) dégâts. Si échec, (-4) DP.
VISER (JET OU TRAIT)	Avantage de 1 par tour (max 3 tours). Désavantage de 4 si la cible est en mouvement. Si une partie spécifique est visée comme tête, bras ou jambes, un désavantage de 4 pour toucher est ajouté. Un désavantage de 4 est également appliqué si le joueur ne possède pas la compétence de l'arme. ± selon le facteur environnemental (distance et visibilité).
CIBLES MULTIPLES	Armes à deux mains seulement. Avantage (1-4) de la compétence d'arme. Désavantage de 2 par cible. Maximum de 3 cibles. Attaque en dernier.
FUITE	Réussite consécutive pendant trois tours de jeu d'un test d'IDA (5, 10 ou 15 selon la puissance de l'adversaire). Les Avantages HM ou AGI sont applicables.
SURPRISE	IDA de (5, 10 ou 15) selon la situation. Premier tour seulement. Doit être planifiée. Droit à deux attaques pour ce tour.
BERSERK	Avantage de 3 pour une attaque, mais si elle échoue, l'adversaire recevra un avantage de 6 pour sa prochaine attaque.
RETRAITE	Avantage HM + AGI ou INE, mais ne peut attaquer. Risque de chute sur un résultat de 1, 2, ou 3.
FAIRE LE MORT	IDA (5, 10 ou 15) selon l'adversaire. Les blessures reçues doivent être prises en considération pour la crédibilité de cette stratégie.
SABLE AUX YEUX	IDA de (15) selon la situation. Cause un désavantage de 3 pour deux tours.
REPOUSSER	L'attaque doit être réussie, mais ne cause pas de dégâts. L'adversaire recule de 1-6 mètres selon le résultat du d6.
DEMANDER GRÂCE	IDA variable selon le jugement du MT. Avantage de l'INE applicable. La qualité des arguments de l'aventurier sera prise en considération pour établir l'IDA.
FRAPPE CHIRURGICALE	L'attaquant visant un endroit précis sur la cible subit un désavantage de 4 pour toucher.
DIVERSION	IDA selon la situation et le jugement du MT. Si elle réussit, elle offre la première attaque avec un avantage de 3.

Acier - Compétence maître d'armes (compte comme une compétence unique et applicable à une arme déterminée.)

Niveau 1-4	**ART DE LA GUERRE - ARME DE MÊLÉE** Ignore un (1-4 selon le niveau) résultat de Maladresse par jour.	**PATIENCE ET VERTU - ARME DE JET/TRAIT** Avantage de (3-6 selon le niveau) pour toucher si vise pendant 1 tour.
	PRESSION SUR L'ADVERSAIRE L'adversaire subit une maladresse sur un résultat de : (1 ou 2) pour niveau un, (1,2,3) pour niveau deux, (1,2,3,4) pour niveau trois et (1,2,3,4,5) pour niveau quatre.	**PRÉCISION - DOIT SPÉCIFIER L'ENDROIT VISÉ** Modifie de (1-4 selon le niveau) le résultat du d10 de l'endroit touché.

ARKANA

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

Voie _____

Nom _____ Profession _____

Archétype _____ Âge ____ Grandeur ____ Poids ____

Pilier _____ Espèce _____ Origine _____

Traits physiques _____ Zhaos _____

Compagnons _____

DP ○ Tête 0 ○ FV

DP ○ Poitrine 1 / Ventre 2-3 / Lombes 4-5 ○ FV

Armures		Qualité
Tête :	1	Q :
Tronc :	2	Q :
Bras D. :	3	Q :
Bras G. :	4	Q :
Jambe D. :	5	Q :
Jambe G. :	6	Q :

DP ○ Bras D. 6 ○ FV

DP ○ Bras G. 7 ○ FV

DP ○ Jambe D. 8 ○ FV

DP ○ Jambe G. 9 ○ FV

Caractéristiques (0-29 = 0) (30-59 = +1) (60-79 = +2) (80-89 = +3) (90-100 = +4)

	HM	HB	FOR	RES	AGI	VOL	DEX	INT	INE	SF	INF
BASE											
ARCHÉTYPE											
ESPÈCE											
DOMINANCE											
TOTAL											
AVANTAGES											

Insanité | Talon d'Achille

0	1	2	3	4	5	6	7	Crise	9	10	11	12	13

Armes	Groupe	Toucher	Avantages de l'arme	Dégâts	Qualité
					Q R
					Q R
					Q R
					Q R

Équipement	Enc.
Encombrement limite (FOR+RES+VOL) / 10	

Compétences	Carac.	Exp.	Total	Avantages

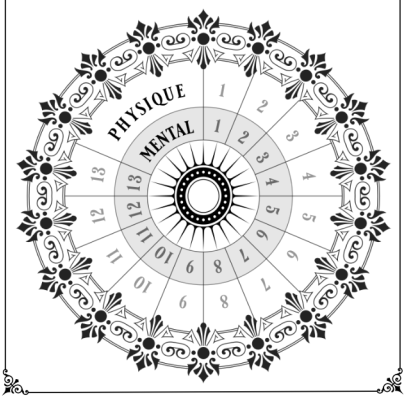
Biens précieux

Secret

Sorcellerie

Sortilèges	Niv.	Effets

Effets du Golgotha



Indice de difficulté d'action (IDA) - Sorcellerie

Mineur	Majeur	Absolu
5, 6, 7, 8, 9,	**10**, 11, 12, 13, 14,	**15**, 16, 17, 18, 19, 20

Sorcellerie - Résultats possibles d'attaques magiques (jet de D20+D10+D6)

1 sur d20	**Échec** Tableau du Golgotha (voir section Pilier de Sorcellerie). Hachurer de 1 à 6 cases selon le résultat du jet du d6. Effet physique : étourdissement, vomissement, saignement, maux de tête, perte de vision etc. Pendant d10 tour selon le résultat du jet.	
20 naturel	**Réussite** Effet maximal sur les dégâts, distance et/ou nombre de cibles + avantage de Langage arcanique (ALA). (Voir section Pilier de Sorcellerie).	
Deux unités identiques (d20 et d10) **Ex: (14, 4) , (3, 3).**	**Instabilité arcanique (si la magie est générée)** Appliquer les dégâts ou les conséquences et relancer les d20, d10 et d6. Également, d6 points (résultat du jet) est ajouté à l'échelle du Golgotha. Doit avoir réussi à générer de la magie. Voir la description du paragraphe « *Les trois états magiques* » dans la section Pilier de la Sorcellerie.	
Trois unités identiques (d20, d10 et d6) **Ex: (1, 1, 1), (2, 2, 2), (14, 4, 4).**	**Réussite ultime** (1,1,1) : Dégâts maximaux + 3 ou effet doublé et gagne 1 point d'Influence. (2,2,2) : Dégâts maximaux + 6 ou effet doublé et gagne 2 points d'Influence. (3,3,3) : Dégâts maximaux + 9 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.
Triple 6 aux unités (d20, d10 et d6), (6, 6, 6) ou (16, 6, 6).	**Réussite légendaire** Tue ou réussit l'action à 100 % et gagne 18 points d'Influence.	