Rhapsodie

Nom :
Origine :
Age :
Concept :

: Joueur
: Histoire
: Expérience

.....	.....	.....	.....	.....	.....
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]

[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
Avantages : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
Avantages : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
Avantages : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
Avantages : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
Avantages : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
[ ] .....
Avantages : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Spécialités : _____

☐ ☐ - _____
☐ ☐ - _____
☐ ☐ - _____
☐ ☐ - _____
☐ ☐ - _____

Degré de blessure

Fatigue	Blessure		Convalescence
☐	☐	Indemne	☐
☐	☐	Égratigné	☐
☐	☐	Légèrement blessé	☐
☐	☐	Gravement blessé	☐
☐	☐	Handicapé	☐
☐	☐	Mort	

Degré de trauma

Convalescence		Trauma	Stress
☐	Sain	☐	☐
☐	Abattu	☐	☐
☐	Déprimé	☐	☐
☐	Dépressif	☐	☐
☐	Traumatisé	☐	☐
	Dément	☐	☐

Séquelles

Type (B/T)	Gravité (Léger/Grave)	Description

Entrainements

Nom	Description

Aide-mémoire

<u>Actions possibles durant un tour de combat :</u>

(2 différentes à choisir dans la liste)

- Acculer : Jet opposé de Combat — Réussite : Acculement infligé — Échec : Acculement subit
- Blesser : Jet opposé de Combat — Réussite : Blessure infligée — Échec : Acculement subit
- Aider : Jet ouvert — Donne 1 bonus pour chaque 2 succès
- Se préparer : Jet ouvert — Donne 1 bonus pour chaque 2 succès
- Se défendre : Pas de jet — Donne 1 bonus pour se défendre
- Interagir : Jet ouvert optionnel — Permet d'interagir avec l'environnement

On ne peut utiliser chaque qualité qu'une fois par tour.