

# FICHE DE COTERIE

MEMBRES

Chevalier de la Table Ronde

## ALLIANCES

FACTION

Capacités de coterie

Niveau d'alliance 

Personnage(s)-lien(s)

Malus de coterie

FACTION

Capacités de coterie

Niveau d'alliance 

Personnage(s)-lien(s)

Malus de coterie

FACTION

Capacités de coterie

Niveau d'alliance 

Personnage(s)-lien(s)

Malus de coterie

FACTION

Capacités de coterie

Niveau d'alliance 

Personnage(s)-lien(s)

Malus de coterie

FACTION

Capacités de coterie

Niveau d'alliance 

Personnage(s)-lien(s)

Malus de coterie

FACTION

Capacités de coterie

Niveau d'alliance 

Personnage(s)-lien(s)

Malus de coterie

FACTION

Capacités de coterie

Niveau d'alliance 

Personnage(s)-lien(s)

Malus de coterie

FACTION

Capacités de coterie

Niveau d'alliance 

Personnage(s)-lien(s)

Malus de coterie

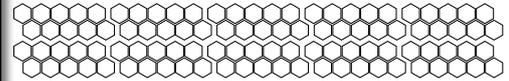
# FICHE DE SECTION

Nom et rôle

## COTERIES

NOM	ROOKIE <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">6D</span>	VÉTÉRAN <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">10D</span>	ÉLITE <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">15D</span>
MEMBRES	MÉTA-ARMURES	ARMES ET MODULES	OBJECTIFS ACCOMPLIS

OBJECTIF



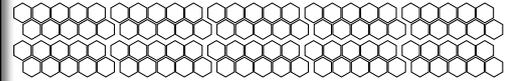
JAUGES

OBJECTIF



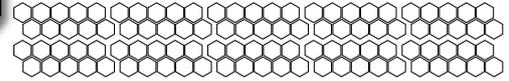
NOM	ROOKIE <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">6D</span>	VÉTÉRAN <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">10D</span>	ÉLITE <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">15D</span>
MEMBRES	MÉTA-ARMURES	ARMES ET MODULES	OBJECTIFS ACCOMPLIS

OBJECTIF



JAUGES

OBJECTIF



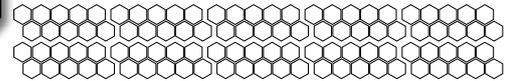
NOM	ROOKIE <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">6D</span>	VÉTÉRAN <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">10D</span>	ÉLITE <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">15D</span>
MEMBRES	MÉTA-ARMURES	ARMES ET MODULES	OBJECTIFS ACCOMPLIS

OBJECTIF



JAUGES

OBJECTIF



NOM	ROOKIE <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">6D</span>	VÉTÉRAN <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">10D</span>	ÉLITE <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">15D</span>
MEMBRES	MÉTA-ARMURES	ARMES ET MODULES	OBJECTIFS ACCOMPLIS

OBJECTIF



JAUGES

OBJECTIF



NOM	ROOKIE <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">6D</span>	VÉTÉRAN <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">10D</span>	ÉLITE <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">15D</span>
MEMBRES	MÉTA-ARMURES	ARMES ET MODULES	OBJECTIFS ACCOMPLIS

OBJECTIF



JAUGES

OBJECTIF



## ACTIONS

### MISSIONS

Accomplir une mission via une jauge d'accomplissement avec un objectif facile, moyen ou difficile. Jet de valeur de coterie chaque jour.

-3 réussites sur jet pas comptabilisé et la coterie subit une complication qui la ralentit. Jet sans réussite implique un grave incident et la coterie rentre à la base. Si jauge remplie, la mission est un succès. Si trois missions réussies, coterie passe à la valeur supérieure.

### LAISSER VIVRE

Coterie agit de son propre fait et peut accomplir un objectif personnel ou se reposer. Le MJ peut décider ou non de faire vivre des événements à la coterie.

### JOUER

Incarner les membres de la coterie.

### SUPERVISER

Coterie emmenée sur le terrain pour assister le PJ. Accomplit mission annexe ou aide directement le chevalier (bonus à la discrétion du MJ). Une seule coterie amenée par PJ si possible.

### ASSISTER

Aider un autre chevalier (PJ ou non) ou autre coterie dans l'accomplissement d'une jauge. Moitié de réussites comptabilisée.

### S'ENTRAÎNER

Fonctionne comme les missions mais jets toujours comptabilisés et pas de complication. MJ définit quand coterie peut faire un jet. Jauge d'accomplissement toujours difficile.

Quand jauge remplie, coterie augmente sa valeur.

### FAIRE ÉVOLUER LA SECTION

Envoyer une coterie recruter de nouveaux chevaliers. Jauge d'accomplissement difficile. MJ définit quand coterie peut faire un jet. Si le PJ a une idée originale ou efficace, MJ peut octroyer 10, 20 ou 30 réussites pour remplir la jauge d'accomplissement. Si jauge remplie, nouvelle coterie dans la section.

# FICHE DE GESTION DES PJ

<b>JOUEUR / PJ</b>						
<b>SURNOM</b>						
<b>ARMURE</b>						
<b>ASPECTS À 6+</b>						
<b>INITIATIVE</b>						
<b>DÉFENSE</b>						
<b>RÉACTION</b>						
<b>CDF</b>						
<b>ÉGIDE</b>						
<b>ESPOIR</b>						
<b>PS</b>						
<b>PA</b>						
<b>PE</b>						
<b>BLASON</b>						
<b>ANIMAL-TOTEM</b>						
<b>HÉROÏSME</b>						
<b>PG</b>						
<b>PX</b>						
<b>POINTS DE CONTACT</b>						
<b>AVANTAGES</b>						
<b>INCONVÉNIENTS</b>						
<b>MOTIVATION(S) MAJEURE(S)</b>						
<b>MOTIVATIONS MINEURES</b>						
<b>CONTACTS</b>						
<b>ÉQUIPEMENTS NOTABLES</b>						
<b>DISTINCTIONS</b>						

# FICHE DE MISSION

Mission

Enjeux :

Cadre d'aventures :

Pages :

Récompenses :

## ÉTAPES

### ACTE 1

**SCÈNE 1**  
ÉPREUVES  
PÉRIPÉTIES  
Décors 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Casting 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**SCÈNE 2**  
ÉPREUVES  
PÉRIPÉTIES  
Décors 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Casting 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**SCÈNE 3**  
ÉPREUVES  
PÉRIPÉTIES  
Décors 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Casting 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**SCÈNE 4**  
ÉPREUVES  
PÉRIPÉTIES  
Décors 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Casting 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### ACTE 2

**SCÈNE 1**  
ÉPREUVES  
PÉRIPÉTIES  
Décors 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Casting 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**SCÈNE 2**  
ÉPREUVES  
PÉRIPÉTIES  
Décors 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Casting 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**SCÈNE 3**  
ÉPREUVES  
PÉRIPÉTIES  
Décors 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Casting 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**SCÈNE 4**  
ÉPREUVES  
PÉRIPÉTIES  
Décors 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Casting 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### ACTE 3

**SCÈNE 1**  
ÉPREUVES  
PÉRIPÉTIES  
Décors 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Casting 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**SCÈNE 2**  
ÉPREUVES  
PÉRIPÉTIES  
Décors 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Casting 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**SCÈNE 3**  
ÉPREUVES  
PÉRIPÉTIES  
Décors 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Casting 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**SCÈNE 4**  
ÉPREUVES  
PÉRIPÉTIES  
Décors 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Casting 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### ÉPILOGUE

Code	Question	Réponse
Q 1		
Q 2		
Q 3		
Q 4		
Q 5		
Q 6		
Q 7		
Q 8		
Q 9		
Q 10		

### RÉFÉRENCES DÉCORS ET CASTING

DÉCORS	p.	LdB	2038	Atlas	Codex
					1
					2
					3
					4
					5
					6
					7
					8
					9
					10

CASTING	p.	LdB	2038	Atlas	Codex
					1
					2
					3
					4
					5
					6
					7
					8
					9
					10