

Nom	_____	Race	_____
Age/Sexe	_____	Origine	_____
Classe	_____	Niveau	_____
Cheveux/Yeux	/	Taille/Poids	/
EXPÉRIENCE			
Pt. Formation	_____	Actuelle	_____ Niv. Suivant _____

	BASE	ACTUEL	MOD	
AGI				Mouvement Base Bonus Malus Total Actions Distance Requis
CON				
DEX				
FOR				Indices Taille Poids léger Charge Max
INT				
PER				Régénération Base Bonus Malus Repos S. Repos Effets :
POU				
VOL				
APP				Fatigue Base Spécial Totale Actuelle

RÉSISTANCES	BASE	GARAG	MOD	SPECIAL	TOTAL
Présence					
Physique		CON			
Maladies		CON			
Poisons		CON			
Mystique		POU			
Psychique		VOL			

Nb Mult

Base

Classe

Mult

Total

Actuels

Limite
- (5 x CON)

Capacités Raciales	Langues
	M.
	1.
	2.
	3.
	4.
	5.
	NB Max

Avantages		Désavantages	

INVESTISSEMENT MAXIMUM
MAGIE
COMBAT
PSYCHÉE



Notes

COMBAT		BASE	BONUS	MALUS	CLASSE	TOTAL
	Initiative	20				
	Attaque					
	Parade					
	Esquive					
	Port d'armure					

BASE = CLASSE + AGI + DEX + ARME + ARMURE + SPE

ATHLÉTIQUES		BASE	BONUS	SPEC.	CLASSE	TOTAL
[]	Acrobatie	AGI	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Athlétisme	AGI	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Equitation	AGI	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Escalade	AGI	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Natation	AGI	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Saut	FOR	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
VITALES		BASE	BONUS	SPEC.	CLASSE	TOTAL
[]	Impassibilité	VOL	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Pr. de Force	FOR	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Rés. Douleur	VOL	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
SENSORIELLES		BASE	BONUS	SPEC.	CLASSE	TOTAL
[]	Observation	PER	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Pistage	PER	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Vigilance	PER	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
INTELLECTUELLES		BASE	BONUS	SPEC.	CLASSE	TOTAL
[]	Animaux	INT	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Estimation	INT	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Eval. Magique	POU	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Herboristerie	INT	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Histoire	INT	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Loi	INT	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Médecine	INT	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Mémorisation	INT	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Navigation	INT	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Occultisme	INT	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Science	INT	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Tactique	INT	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
SOCIALES		BASE	BONUS	SPEC.	CLASSE	TOTAL
[]	Command.	POU	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Commerce	INT	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Con. de la rue	INT	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Etiquette	INT	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Intimidation	VOL	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Persuasion	INT	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Style	POU	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
CLANDESTINES		BASE	BONUS	SPEC.	CLASSE	TOTAL
[]	Camouflage	PER	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Crochetage	DEX	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Déguisement	DEX	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Discrétion	AGI	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Larcin	DEX	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Pièges	DEX	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Poison	INT	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
CRÉATIVES		BASE	BONUS	SPEC.	CLASSE	TOTAL
[]	Art	POU	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Danse	AGI	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Forge	DEX	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	H. Manuelle	DEX	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	Musique	POU	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
SPÉCIALES		BASE	BONUS	SPEC.	CLASSE	TOTAL
[]	_____	_____	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	_____	_____	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	
[]	_____	_____	_____ + _____ () + _____	_____ + _____	_____ = _____	

Talent Psychique

Base

PPPs investis

Bonus

Total

PPPs

Base

Classe

Total

Dont Libres

Attaches

Projection Psy

Base

Modif. Dex

Spécial

Total

Disciplines

TÉLÉPATHIE

Préférence ☐ Ouverte ☐

TÉLÉKINESIE

Préférence ☐ Ouverte ☐

PROKINESIE

Préférence ☐ Ouverte ☐

CROKINESIE

Préférence ☐ Ouverte ☐

AUGMENTATION PHYSIQUE

Préférence ☐ Ouverte ☐

ENERGIE

Préférence ☐ Ouverte ☐

SENTIMENTS

Préférence ☐ Ouverte ☐

TÉLÉMÉTÉ

Préférence ☐ Ouverte ☐

Concentration

1 tour

3 tours

5 tours

1 minute

1 heure

Utilisation des PPP libres

Meilleure Projection Par PPP, max 5 PPP

Meilleur Talent Psy. Par PPP, max 5 PPP

Eliminer la fatigue PPP à utiliser avant

Accès temporaire PPP par tour

Augmenter l'attache Par PPP, max 5 PPP

Discipline **Niveau**

20	Routinière	☐
40	Facile	☐
80	Moyenne	☐
120	Difficile	☐
140	Très Difficile	☐
180	Absurde	☐
240	Quasi Impossible	☐
280	Impossible	☐
320	Surhumain	☐
440	Zen	☐

Action Maintien Bonus

Discipline **Niveau**

20	Routinière	☐
40	Facile	☐
80	Moyenne	☐
120	Difficile	☐
140	Très Difficile	☐
180	Absurde	☐
240	Quasi Impossible	☐
280	Impossible	☐
320	Surhumain	☐
440	Zen	☐

Action Maintien Bonus

Discipline **Niveau**

20	Routinière	☐
40	Facile	☐
80	Moyenne	☐
120	Difficile	☐
140	Très Difficile	☐
180	Absurde	☐
240	Quasi Impossible	☐
280	Impossible	☐
320	Surhumain	☐
440	Zen	☐

Action Maintien Bonus

Discipline **Niveau**

20	Routinière	☐
40	Facile	☐
80	Moyenne	☐
120	Difficile	☐
140	Très Difficile	☐
180	Absurde	☐
240	Quasi Impossible	☐
280	Impossible	☐
320	Surhumain	☐
440	Zen	☐

Action Maintien Bonus

Discipline **Niveau**

20	Routinière	☐
40	Facile	☐
80	Moyenne	☐
120	Difficile	☐
140	Très Difficile	☐
180	Absurde	☐
240	Quasi Impossible	☐
280	Impossible	☐
320	Surhumain	☐
440	Zen	☐

Action Maintien Bonus

Discipline **Niveau**

20	Routinière	☐
40	Facile	☐
80	Moyenne	☐
120	Difficile	☐
140	Très Difficile	☐
180	Absurde	☐
240	Quasi Impossible	☐
280	Impossible	☐
320	Surhumain	☐
440	Zen	☐

Action Maintien Bonus

Discipline **Niveau**

20	Routinière	☐
40	Facile	☐
80	Moyenne	☐
120	Difficile	☐
140	Très Difficile	☐
180	Absurde	☐
240	Quasi Impossible	☐
280	Impossible	☐
320	Surhumain	☐
440	Zen	☐

Action Maintien Bonus

Discipline **Niveau**

20	Routinière	☐
40	Facile	☐
80	Moyenne	☐
120	Difficile	☐
140	Très Difficile	☐
180	Absurde	☐
240	Quasi Impossible	☐
280	Impossible	☐
320	Surhumain	☐
440	Zen	☐

Action Maintien Bonus

Discipline **Niveau**

20	Routinière	☐
40	Facile	☐
80	Moyenne	☐
120	Difficile	☐
140	Très Difficile	☐
180	Absurde	☐
240	Quasi Impossible	☐
280	Impossible	☐
320	Surhumain	☐
440	Zen	☐

Action Maintien Bonus

Discipline **Niveau**

20	Routinière	☐
40	Facile	☐
80	Moyenne	☐
120	Difficile	☐
140	Très Difficile	☐
180	Absurde	☐
240	Quasi Impossible	☐
280	Impossible	☐
320	Surhumain	☐
440	Zen	☐

Action Maintien Bonus

Discipline **Niveau**

20	Routinière	☐
40	Facile	☐
80	Moyenne	☐
120	Difficile	☐
140	Très Difficile	☐
180	Absurde	☐
240	Quasi Impossible	☐
280	Impossible	☐
320	Surhumain	☐
440	Zen	☐

Action Maintien Bonus

Discipline **Niveau**

20	Routinière	☐
40	Facile	☐
80	Moyenne	☐
120	Difficile	☐
140	Très Difficile	☐
180	Absurde	☐
240	Quasi Impossible	☐
280	Impossible	☐
320	Surhumain	☐
440	Zen	☐

Action Maintien Bonus

FAMILIER

Nom

Type

Classe

Niveau

Gnosc

PF

Taille

Initiative

BASE

MOD

AGI

CON

DEX

FOR

INT

PER

POU

VOL

Armure

Fatigue

Mouvement

RESISTANCES

Présence

Physique

Maladies

Poisons

Mystique

Psychique

Naturelle

Spécial 1

Spécial 2

Actions

Régén.

P.V.

Type

TRA

CON

PER

CHA

ELE

FRO

ENE

Localisation

CAPACITES PRINCIPALES

POUVOIRS / MODULES

COMPETENCES SECONDAIRES

AMR

Proj. Mag.

Zéon

Régén.

Voies de magie & Sorts

TP

Proj. Psy.

PPP

Attaches

Disciplines & Pouvoirs

Convoquer

Dominer

Lier

Révoq

Créatures

Type d'attaque

Attaque

Défense

Dom.

Critique

Spécial

ACCU. / KJ

AGI

CON

DEX

FOR

POU

VOL

DI

DI / UTILISÉ

[illegible]

CAPACITES SPECIALES / MODULES	COUT
Limite	

ARME		QUALITÉ		TYPE	
Attaque	Parade	Base Dégâts	Mod. Force	Spécial	
VIT	SOL	FRA	PRE	MODE 1	MODE 2
					DÉGÂTS

ARME				QUALITÉ				TYPE			
Attaque		Parade		Base Dégâts		Mod. Force		Spécial			
VIT		SOL		FRA		PRE		MODE 1		MODE 2	
										DEGATS	

ARME			QUALITÉ		TYPE	
Attaque	Parade	Base Dégâts	Mod. Force	Spécial		
VIT	SOL	FRA	PRE	MODE 1	MODE 2	DEGATS

TECHNIQUES DE KI

Technique				Niveau	
	Effet		Limitation		DI

ACCU AGI CON DEX FOR POV VOL DI

TECHNIQUE							NIVEAU	
Effect							Limitation	

ACCU	AGI	CON	DEX	FOR	POU	VOL	DI

Technique							Niveau

ACCU AGI Con DER FOR Pou Vol DI

Technique		Niveau	
Effet	Limitation	DI	

Accv	AGI	Con	DEX	FOR	Pov	Vol	DI

TECHNIQUE		NIVEAU	
Effet	Limitation	DI	

Accu	AGI	CON	DER	FOR	POU	VOL	DI

ARMURE					QUALITÉ				
Solidité		Présence		Type		PA Requis		Localisation	
TRA	CON	PER	CHA	ELE	PRO	ENE	PÉNALITÉ		

ARMURE				QUALITÉ		
Solidité		Présence	Type	PA Requis	Localisation	
TRA	CON	PER	CHA	ELE	PRO	ENE
PÉNALITÉ						

ARMURE				QUALITÉ	
Solidité		Présence	Type	PA Requis	Localisation
TRA		CON	PER	CHA	ELE
PRO		ENE	PÉNALITÉ		

TRA CON PER CHA ELE FRO ENÉ PÉNALTÉS

ARS MAGNUS

ARS MAGNVS [] PF [] DT []

ARS MAGNUS [] PF. [] DI. []

ARRESTED PF. DT.

SCEAUX ET INVOCATIONS

	MINEUR	MAJEUR
TERRE		
MÉTAL		
AIR		
EAU		
FEU		

[illegible]UTILISATION DU NEMESIS (70) ☐

Armure du vide	(20)	☐
└ Noht	(30)	☐
Annulation du Ki	(30)	☐
└ Annulation majeure du Ki	(20)	☐
Annulation de magie	(30)	☐
└ Annulation majeure de la magie	(20)	☐
Annulation des matrices	(30)	☐
└ Annulation majeure des matrices	(20)	☐
Annulation des liens	(30)	☐
Extrusion de Vide	(30)	☐
Corps de Vide	(10)	☐
└ Sans Besoins	(10)	☐
└ Mouvement de Vide	(20)	☐
└ Forme de Vide	(30)	☐
└ Essence de Vide	(20)	☐
└ Un avec le néant	(40)	☐
Aura de vide	(30)	☐
Non détection	(10)	☐
Surhumanité	(20)	☐
└ Zen	(40)	☐

ARTIFACT		PF/PC	

[illegible][illegible][illegible][illegible]

RENOMMÉE	
<i>Total</i>	
COUARDISE	
AUDACE	
INFAMIE	
HONNEUR	
COMPÉTENCE	
<i>Reconnaissance</i>	

SANTÉ MENTALE	
Intelligence	
Pouvoir	
Volonté	
<i>Total</i>	
SANTÉ MENTALE	
Maximale	
Actuelle	
<i>Seuil</i>	

NATURE	
Natura	
Gnose	
Pts de destin	