



Nom : _____ Prénom: _____ Joueur: _____

Titre: _____ Classe : _____ Race : _____

XP Total: _____ Niveau suivant: _____ Niveau: _____

Caractéristiques		Base	Temp.	Total	Mod.
	AGI				
	CON				
	DEX				
	FOR				
	INT				
	PER				
	POU				
	VOL				

Points de vie				
Base	Classe	Multi	Total	Actuel

Mort:
(5*CON)

Action/Round

Pt. de destin

Régénération:			
Base		Malus	
Au repos		Spécial:	
Sans repos			

	Mouvement				
	Spé1	Spé2	Spé3	Spé4	Spé5
Mouv.					
m/round					

Fatigue			
Base	Bonus	Total	Actuel

Initiative					
	Spé1	Spé2	Spé3	Spé4	Spé5
Base	20	20	20	20	20
AGI					
DEX					
Classe					
Armure					
Arme					
Bonus					
total:					

Résistances		Base	Mod.	Race	Bonus	Total
	Présence					
	RPhy					
	RMal					
	RPoi					
	RMys					
	RPsy					
	Spé:					

Notes additionnelles	

Langues	
Mat.	
1°	
2°	
3°	
4°	

Points de formation		
	Total	%
Gagnés		100
Martial		
Mystique		
Psychique		
Autre		

Avantages	
Désavantages	

Compétences secondaires						
		Base	Mod.	Bonus	Classe	Total
Athlétiques	Acrobaties	AGI	()			
	Athlétisme	AGI	()			
	Equitation	AGI	()			
	Escalade	AGI	()			
	Natation	AGI	()			
	Saut	FOR	()			
Sociales	Command.	POU	()			
	Commerce	INT	()			
	Con. de la rue	INT	()			
	Etiquette	INT	()			
	Intimidation	VO	()			
	Persuasion	INT	()			
	Style	POU	()			
Sensor.	Observation	PER	()			
	Pistage	PER	()			
	Vigilance	PER	()			
Intellectuelles	Animaux	INT	()			
	E. Magique	POU	()			
	Estimation	INT	()			
	Herboristerie	INT	()			
	Histoire	INT	()			
	Loi	INT	()			
	Médecine	INT	()			
	Mémorisation	INT	()			
	Navigation	INT	()			
	Occultisme	INT	()			
	Sciences	INT	()			
Vitales	Impassibilité	VOL	()			
	P.de force	FOR	()			
	Rés. douleur	VOL	()			
Clandestines	Camouflage	PER	()			
	Crochetage	DEX	()			
	Déguisement	DEX	()			
	Discrétion	AGI	()			
	Larcin	DEX	()			
	Pièges	DEX	()			
Créatives	Poisons	INT	()			
	Art	POU	()			
	Danse	AGI	()			
	Forge	DEX	()			
	Hab. Manuelle	DEX	()			
Autre	Musique	POU	()			
			()			

[illegible]

Richesse		
Monnaie		Pierres & autres
Or		
Argent		
Bronze		

[illegible][illegible]

Renommée		Santé mentale		Nature	
Couardise	Maximale	Gnose	
Audace	Actuelle		
Infâmie	Seuil de folie	Natura	
Honneur	Folie:			
Compétence				
Total					
Reconnaissance:					

Combat					
	Base	Mod.	Bonus	Classe	Total
<input type="radio"/> Attaque DEX					
<input type="radio"/> Parade DEX					
<input type="radio"/> Esquive AGI					
<input type="radio"/> Port d'armure FOR					

Arme 1					
Nom:					
Catégorie:			Qualité:		
Attaque	Parade	Initiative	Munitions	Portée	Cad. Tir
Solid.			Base	Mod.	Total
Frac.			Dégâts		
Pré :					
Mod 1		Spé :			
Mod 2					

Armure 1						
Nom:						
Catégorie:		Qualité:		Présence:		
TR	CON	PER	CHA	ELE	FRO	ENE
PA req.	Malus:	Inhérent	Mouv.
Local.		Cumul.	Per.
Sol		Spé :			

Arme 2					
Nom:					
Catégorie:			Qualité:		
Attaque	Parade	Initiative	Munitions	Portée	Cad. Tir
Solid.			Base	Mod.	Total
Frac.			Dégâts		
Pré :					
Mod 1		Spé :			
Mod 2					

Armure 2						
Nom:						
Catégorie:		Qualité:		Présence:		
TR	CON	PER	CHA	ELE	FRO	ENE
PA req.	Malus:	Inhérent	Mouv.
Local.		Cumul.	Per.
Sol		Spé :			

Arme 3					
Nom:					
Catégorie:			Qualité:		
Attaque	Parade	Initiative	Munitions	Portée	Cad. Tir
Solid.			Base	Mod.	Total
Frac.			Dégâts		
Pré :					
Mod 1		Spé :			
Mod 2					

Armure 3						
Nom:						
Catégorie:		Qualité:		Présence:		
TR	CON	PER	CHA	ELE	FRO	ENE
PA req.	Malus:	Inhérent	Mouv.
Local.		Cumul.	Per.
Sol		Spé :			

Arme 4					
Nom:					
Catégorie:			Qualité:		
Attaque	Parade	Initiative	Munitions	Portée	Cad. Tir
Solid.			Base	Mod.	Total
Frac.			Dégâts		
Pré :					
Mod 1		Spé :			
Mod 2					

Cumul des armures						
TR	CON	PER	CHA	ELE	FRO	ENE

Modules d'armes et de styles:		
Nom	Description	Coût

Arts martiaux			
Nom	Niv.	Description	Coût

Table des Dégâts				
%	Arme1	Arme2	Arme3	Arme4
10				
20				
30				
40				
50				
60				
70				
80				
90				
100				
110				
120				
130				
140				
150				
160				
170				
180				
190				
200				
210				
220				
230				
240				
250				
260				
270				
280				
290				
300				
310				
320				
330				
340				
350				
360				
370				
380				
390				
400				

[illegible]

Projection	
○ Base
Mod.
Bonus
Total
Déséquilibre	
Off.
Def.

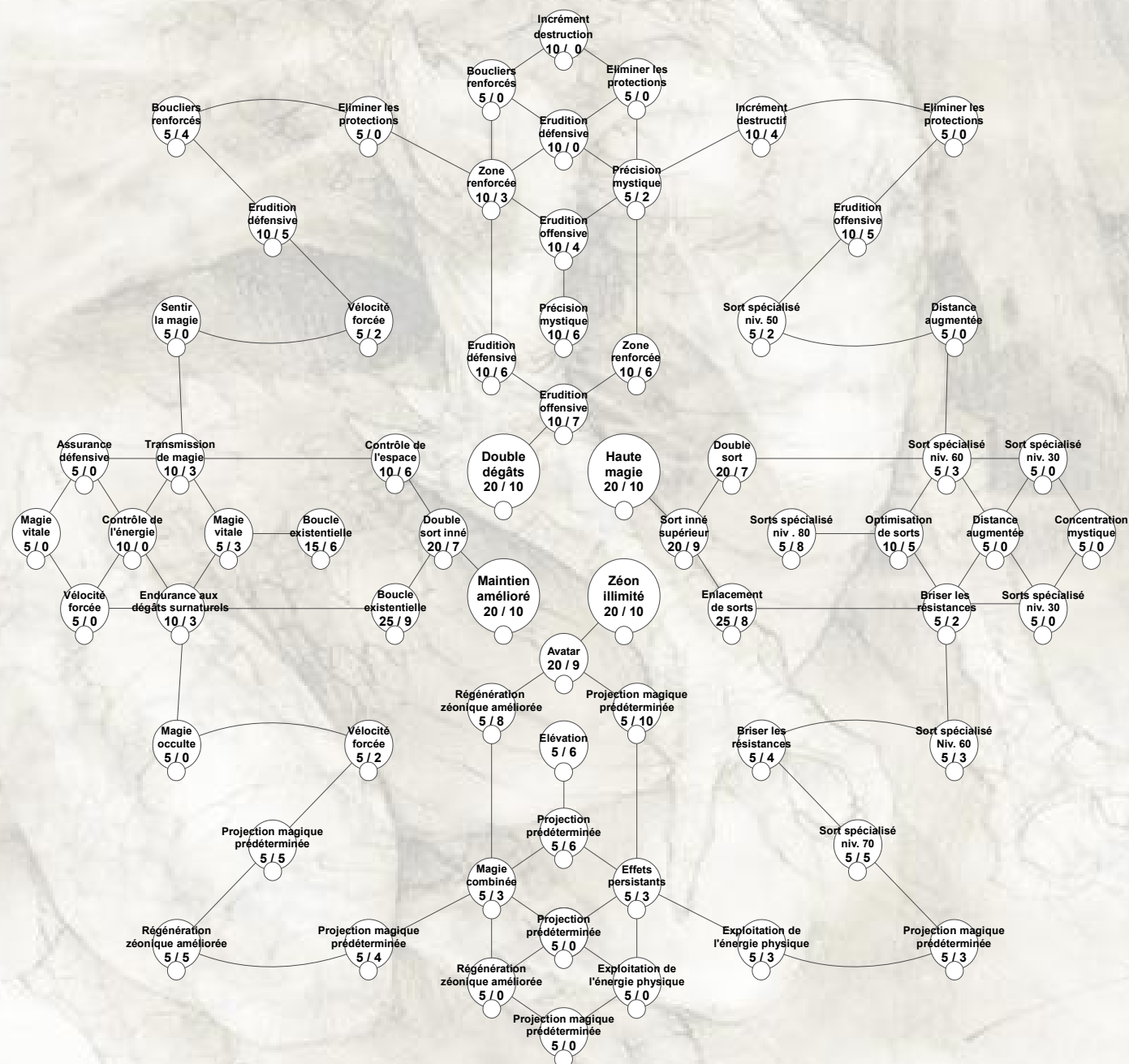
Zéon	
Pou.
○ Pfs
Bonus
Classe
Total
Actuel
Accu.

AMR	
Pouvoir
○ Multi.
Bonus
Total

Récupération	
AMR
○ Multi.
Avan.
Bonus
Total

Magie innée		
Base	Bonus	Total
.....

Niveau de Magie			
Niveau total:		Niveau dépensé:	
Achat libre :		Métamagie :	
Voie	Niv.	Voie	Niv.
Obscurité	Lumière
Feu	Eau
Illusion	Essence
Air	Terre
Destruction	Création
Nécromancie			



[illegible]

Grimoire de Magie

Sort :	Voie :	Initial		<input checked="" type="checkbox"/>	Initial	Inter.	Avancé	Arcane
Niveau :	Action :	Type :	Intermédiaire		Int. R.			
Effet :			Avancé		Zéon			
			Arcane		Maint.			
Sort :	Voie :	Initial		<input checked="" type="checkbox"/>	Initial	Inter.	Avancé	Arcane
Niveau :	Action :	Type :	Intermédiaire		Int. R.			
Effet :			Avancé		Zéon			
			Arcane		Maint.			
Sort :	Voie :	Initial		<input checked="" type="checkbox"/>	Initial	Inter.	Avancé	Arcane
Niveau :	Action :	Type :	Intermédiaire		Int. R.			
Effet :			Avancé		Zéon			
			Arcane		Maint.			
Sort :	Voie :	Initial		<input checked="" type="checkbox"/>	Initial	Inter.	Avancé	Arcane
Niveau :	Action :	Type :	Intermédiaire		Int. R.			
Effet :			Avancé		Zéon			
			Arcane		Maint.			
Sort :	Voie :	Initial		<input checked="" type="checkbox"/>	Initial	Inter.	Avancé	Arcane
Niveau :	Action :	Type :	Intermédiaire		Int. R.			
Effet :			Avancé		Zéon			
			Arcane		Maint.			
Sort :	Voie :	Initial		<input checked="" type="checkbox"/>	Initial	Inter.	Avancé	Arcane
Niveau :	Action :	Type :	Intermédiaire		Int. R.			
Effet :			Avancé		Zéon			
			Arcane		Maint.			
Sort :	Voie :	Initial		<input checked="" type="checkbox"/>	Initial	Inter.	Avancé	Arcane
Niveau :	Action :	Type :	Intermédiaire		Int. R.			
Effet :			Avancé		Zéon			
			Arcane		Maint.			
Sort :	Voie :	Initial		<input checked="" type="checkbox"/>	Initial	Inter.	Avancé	Arcane
Niveau :	Action :	Type :	Intermédiaire		Int. R.			
Effet :			Avancé		Zéon			
			Arcane		Maint.			
Sort :	Voie :	Initial		<input checked="" type="checkbox"/>	Initial	Inter.	Avancé	Arcane
Niveau :	Action :	Type :	Intermédiaire		Int. R.			
Effet :			Avancé		Zéon			
			Arcane		Maint.			
Sort :	Voie :	Initial		<input checked="" type="checkbox"/>	Initial	Inter.	Avancé	Arcane
Niveau :	Action :	Type :	Intermédiaire		Int. R.			
Effet :			Avancé		Zéon			
			Arcane		Maint.			
Sort :	Voie :	Initial		<input checked="" type="checkbox"/>	Initial	Inter.	Avancé	Arcane
Niveau :	Action :	Type :	Intermédiaire		Int. R.			
Effet :			Avancé		Zéon			
			Arcane		Maint.			
Sort :	Voie :	Initial		<input checked="" type="checkbox"/>	Initial	Inter.	Avancé	Arcane
Niveau :	Action :	Type :	Intermédiaire		Int. R.			
Effet :			Avancé		Zéon			
			Arcane		Maint.			

Talent	
Vol.	
PPP	
Bonus	
Total	
Attaches:	

Projection	
<input type="radio"/> Base	
Mod.	
Bonus	
Total	

PPP libres	
Actuel	
Total	

PPP		
Classe	<input type="radio"/> Pfs	Total
		PPP
Disciplines		
Pouvoirs		
Renf. pouvoirs		
Talent		
Attaches		

Disciplines		
	Ouv.	Préf.
Aug. physique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Causalité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cryokinésie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Electromag.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Energie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hypersensibilité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lumière	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pyrokinésie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sentiment	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Télékinésie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Télémétrie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Télépathie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Téléportation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Patrons mentaux	
Nom :	Coût :
Bonus :	
Malus :	
Nom :	Coût :
Bonus :	
Malus :	

Pouvoir			
Nom:		Discipline:	
Niveau:	Bonus:	Action:	Maintien: oui <input type="checkbox"/> / non <input type="checkbox"/>
Difficulté		Effets	
20	Routinière		
40	Facile		
80	Moyenne		
120	Difficile		
140	Très Difficile		
180	Absurde		
240	Quasi Impossible		
280	Impossible		
320	Surhumaine		
440	Zen		

Pouvoir			
Nom:		Discipline:	
Niveau:	Bonus:	Action:	Maintien: oui <input type="checkbox"/> / non <input type="checkbox"/>
Difficulté		Effets	
20	Routinière		
40	Facile		
80	Moyenne		
120	Difficile		
140	Très Difficile		
180	Absurde		
240	Quasi Impossible		
280	Impossible		
320	Surhumaine		
440	Zen		

Pouvoir			
Nom:		Discipline:	
Niveau:	Bonus:	Action:	Maintien: oui <input type="checkbox"/> / non <input type="checkbox"/>
Difficulté		Effets	
20	Routinière		
40	Facile		
80	Moyenne		
120	Difficile		
140	Très Difficile		
180	Absurde		
240	Quasi Impossible		
280	Impossible		
320	Surhumaine		
440	Zen		

Pouvoir			
Nom:		Discipline:	
Niveau:	Bonus:	Action:	Maintien: oui <input type="checkbox"/> / non <input type="checkbox"/>
Difficulté		Effets	
20	Routinière		
40	Facile		
80	Moyenne		
120	Difficile		
140	Très Difficile		
180	Absurde		
240	Quasi Impossible		
280	Impossible		
320	Surhumaine		
440	Zen		

Pouvoir			
Nom:		Discipline:	
Niveau:	Bonus:	Action:	Maintien: oui <input type="checkbox"/> / non <input type="checkbox"/>
Difficulté		Effets	
20	Routinière		
40	Facile		
80	Moyenne		
120	Difficile		
140	Très Difficile		
180	Absurde		
240	Quasi Impossible		
280	Impossible		
320	Surhumaine		
440	Zen		

Pouvoir			
Nom:		Discipline:	
Niveau:	Bonus:	Action:	Maintien: oui <input type="checkbox"/> / non <input type="checkbox"/>
Difficulté		Effets	
20	Routinière		
40	Facile		
80	Moyenne		
120	Difficile		
140	Très Difficile		
180	Absurde		
240	Quasi Impossible		
280	Impossible		
320	Surhumaine		
440	Zen		

Pouvoir			
Nom:		Discipline:	
Niveau:	Bonus:	Action:	Maintien: oui <input type="checkbox"/> / non <input type="checkbox"/>
Difficulté		Effets	
20	Routinière		
40	Facile		
80	Moyenne		
120	Difficile		
140	Très Difficile		
180	Absurde		
240	Quasi Impossible		
280	Impossible		
320	Surhumaine		
440	Zen		

Pouvoir			
Nom:		Discipline:	
Niveau:	Bonus:	Action:	Maintien: oui <input type="checkbox"/> / non <input type="checkbox"/>
Difficulté		Effets	
20	Routinière		
40	Facile		
80	Moyenne		
120	Difficile		
140	Très Difficile		
180	Absurde		
240	Quasi Impossible		
280	Impossible		
320	Surhumaine		
440	Zen		

Pouvoir			
Nom:		Discipline:	
Niveau:	Bonus:	Action:	Maintien: oui <input type="checkbox"/> / non <input type="checkbox"/>
Difficulté		Effets	
20	Routinière		
40	Facile		
80	Moyenne		
120	Difficile		
140	Très Difficile		
180	Absurde		
240	Quasi Impossible		
280	Impossible		
320	Surhumaine		
440	Zen		

Pouvoir			
Nom:		Discipline:	
Niveau:	Bonus:	Action:	Maintien: oui <input type="checkbox"/> / non <input type="checkbox"/>
Difficulté		Effets	
20	Routinière		
40	Facile		
80	Moyenne		
120	Difficile		
140	Très Difficile		
180	Absurde		
240	Quasi Impossible		
280	Impossible		
320	Surhumaine		
440	Zen		