Personnage

Nom		Race	
Age/Sexe		Origine	
Classe		Niveau	
Cheveux/Yeux	/	Taille/Poids	/

Expérience

Pt. Formation		Actuelle		Niv. Suivant	

	Base	Actuel	Mod
AGI			
CON			
DEX			
FOR			
INT			
PER			
POU			
VOL			
APP			

Mouvement

Base	Bonus	Malus	Total

Actions	Distance	Requis

Indices

Taille	Poids léger	Charge Max

Régénération

Base	Bonus	Malus

Repos	S. Repos

Effets :

Fatigue

Base	
Spécial	
Totale	
Actuelle	

Points de vie

Nb Mult	
Base	
Classe	
Mult	
Total	
Actuels	
Limite - (5 x CON)	-

Résistances	Base	Carac	Mod	Spécial	Total
Présence					
Physique		CON			
Maladies		CON			
Poisons		CON			
Mystique		POU			
Psychique		VOL			

Capacités Raciales

Langues

M.	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
NB Max	

Avantages

Désavantages

Investissement Maximum

Notes

Combat

	Base	Bonus	Malus	Classe	Total
Initiative	20				
Attaque (Base + Classe + Agi + Dex + Arme + Armure + Spe)					
Parade					
Esquive					
Port d'armure					

Compétences Secondaires

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 O Ouverte O

Télékinésie
Préférence O Ouverte O

Pyrokinésie
Préférence O Ouverte O

Cryokinésie
Préférence O Ouverte O

Augmentation Physique
Préférence O Ouverte O

Energie
Préférence O Ouverte O

Sentiments
Préférence O Ouverte O

Télémétie
Préférence O Ouverte O

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

Nom [ ] 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 [ ]

Nom [ ] 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 [ ]

Nom [ ] 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 [ ]

Nom [ ] 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 [ ]

Nom [ ] 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 [ ]

Nom [ ] 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 [ ]

Nom [ ] 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 [ ]

Nom [ ] 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 [ ]

Nom [ ] 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 [ ]

Nom [ ] 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 [ ]

Nom [ ] 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 [ ]

Nom [ ] 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 [ ]

Nom [ ] 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 [ ]

AMR

Base	
Multiplicateurs	
Bonus	
Total	

Projection Magique

Base	
Modif. Dex.	
Spécial	
Total	

Déséquilibre

Offensif — Défensif

Zéon

Base	
Pouvoir	
Classe	
Spécial	
Total Zéon	
Actuel	

Régénération Zéon

AMR	
Avantages	
Spécial	
Régen. / Jour	
Actuelle	

Magie Innée

Base	
Bonus	
Total	

Niv.	Nom du Sort	Voie	Type	Effets supplémentaires	Coût.	Zéon Max	Maintien
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							
[ ]							

Convocation

		Mod	Base	Bonus	Classe	Total
Convoquer	POU					
Dominer	VOL					
Lier	POU					
Révoquer	POU					

Spécialisation

Diff.	Créature	Coût.	Maintien
[ ]			
[ ]			
[ ]			
[ ]			
[ ]			
[ ]			
[ ]			
[ ]			
[ ]			
[ ]			

Familier

Nom _____ Type _____

Classe _____ Niveau _____

Gnose _____ PF _____ Taille _____

Initiative: Naturelle | Spécial 1 | Spécial 2 | Actions | Régén. | P.V.

Type | TRA | CON | PER | CHA | ELE | FRO | ENE | Localisation

	Base	Mod
AGI		
CON		
DEX		
FOR		
INT		
PER		
POU		
VOL		

Armure	
Fatigue	
Mouvement	

Résistances

Présence	
Physique	
Maladies	
Poisons	
Mystique	
Psychique	

Capacites Principales

Pouvoirs / Modules

Competences Secondaires

[ ]	
[ ]	
[ ]	
[ ]	
[ ]	
[ ]	
[ ]	
[ ]	
[ ]	
[ ]	
[ ]	
[ ]	
[ ]	
[ ]	

AMR	Proj. Mag.	Zéon	Régen.	Voies de magie & Sorts

TP	Proj. Psy.	PPP	Attaches	Disciplines & Pouvoirs

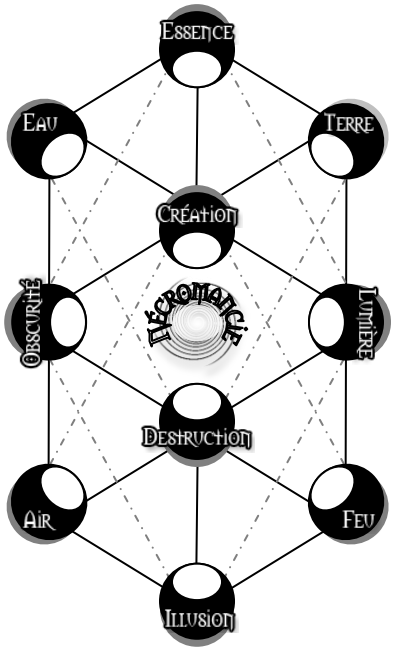
Convoquer	Dominer	Lier	Révoq	Créatures

Type d'attaque	Attaque	Défense	Dom.	Critique	Spécial

Accu. / Ki	AGI	CON	DEX	FOR	POU	VOL	DI
	/	/	/	/	/	/	

Voies de Magie

/



	Accu	Ki	Actuel
AGI			
CON			
DEX			
FOR			
POU			
VOL			
Gén.			

DI ____ / ____ Utilisé

Utilisation du Ki (40)

- **Contrôle du Ki (30)**
  - Détection du Ki (20)
    - Appréciation du Ki (10)
- **Elimination du poids (10)**
  - Lévitation (20)
    - Déplacement d'objets (10)
    - Déplacement de masses (20)
    - Vol (20)
- **Extrusion de Ki (10)**
  - Armure d'énergie (10)
    - Armure d'énergie majeure (10)
      - Armure d'énergie arcane (10)
  - Extension de l'aura à l'arme (10)
    - Attaque élémentaire (10)
    - Dégâts accrus (10)
    - Portée accrue (10)
    - Vitesse accrue (10)
  - Destruction par le Ki (20)
  - Absorption d'énergie (30)
  - Bouclier physique (10)
- **Transmission du Ki (10)**
  - Guérison par le Ki (10)
    - Guérison supérieure (10)
    - Stabilisation (10)
  - Sacrifice vital (10)
- **Utilisation de l'énergie nécessaire (10)**
  - Dissimulation du Ki (10)
    - Aura de dissimulation (10)
    - Fausse mort (10)
  - Elimination des besoins (10)
    - Immunité élémentaire CHA (20)
    - Immunité élémentaire FRO (20)
    - Immunité élémentaire ELE (20)
  - Elimination des malus (20)
    - Récupération (20)
    - Récupération d'autrui (10)
  - Augmentation de caractéristiques (20)
    - Accroissement supérieur (20)
- **Techniques de combat improvisées (50)**
- **Forcer Techniques (20)**
- **Aura de combat (40)**
- **Maîtrise physique (10)**
  - Changement physique (30)
    - Changement supérieur (20)
  - Multiplication de corps (30)
    - Multiplication de corps majeure (30)
      - Multiplication de corps arcane (40)
    - Magnitude (30)
      - Magnitude arcane (40)
  - Contrôle de l'âge (20)
- **Imitation de techniques (50)**
- **Surhumanité (30)**
  - Zen (50)

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)

Art Martial

	Capacités / Bonus	Coûts

DI ____ / B. Att ____ / B. Déf ____ / Dom ____

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 ____ Pou ____ Vol ____ DI ____

Technique ____ Niveau ____

Effet	Limitation	DI

Accu AGI ____ Con ____ Dex ____ For ____ Pou ____ Vol ____ DI ____

Technique ____ Niveau ____

Effet	Limitation	DI

Accu AGI ____ Con ____ Dex ____ For ____ Pou ____ Vol ____ DI ____

Technique ____ Niveau ____

Effet	Limitation	DI

Accu AGI ____ Con ____ Dex ____ For ____ Pou ____ Vol ____ DI ____

Technique ____ Niveau ____

Effet	Limitation	DI

Accu AGI ____ Con ____ Dex ____ For ____ Pou ____ Vol ____ DI ____

Capacités spéciales / Modules

	Coût

Limite ____

Armure ____ Qualité ____

Solidité	Présence	Type	PA Requis	Localisation

Tra ____ Con ____ Per ____ Cha ____ Ele ____ Fro ____ Ene ____ Pénalité ____

Armure ____ Qualité ____

Solidité	Présence	Type	PA Requis	Localisation

Tra ____ Con ____ Per ____ Cha ____ Ele ____ Fro ____ Ene ____ Pénalité ____

Armure ____ Qualité ____

Solidité	Présence	Type	PA Requis	Localisation

Tra ____ Con ____ Per ____ Cha ____ Ele ____ Fro ____ Ene ____ Pénalité ____

Tra ____ Con ____ Per ____ Cha ____ Ele ____ Fro ____ Ene ____ Pénalités ____

Ars Magnus

Ars Magnus ____ P.F. ____ D.I. ____

Ars Magnus ____ P.F. ____ D.I. ____

Ars Magnus ____ P.F. ____ D.I. ____

Sceaux et Invocations

	Mineur	Majeur
Terre		
Métal		
Air		
Eau		
Feu		

Créatures	Sceaux

Equipement

Equipement	Localisation

Artefact

P.F / P.C.

Artefact

P.F / P.C.

Artefact

P.F / P.C.

Projectiles

Rations

Contacts

Contacts	Description

Historique / Titres / Possessions

OR ______ Argent ______ Bronze ______

Joyaux ______ ______ ______ ______ ______

Elan

Puissance

Description / Personnalité / Motivations

Renommée

Total

Couardise

Audace

Infamie

Honneur

Compétence

Reconnaissance

Santé Mentale

Intelligence

Pouvoir

Volonté

Total

Santé Mentale

Maximale

Actuelle

Seuil

Nature

Natura

Gnose

Pts de destin

Folies