

JOUEUR

Nom : _____
 Classe : _____ Cheveux, yeux : / _____
 Niveau : _____ Âge : _____ Points de Formation : _____
 Sexe : _____ Taille, poids : / _____
 Race : _____ Apparence : Taille : _____

EXPERIENCE

Actuelle: _____ Niveau Suivant: _____

INITIATIVE	BASE	SPÉ-1	SPÉ-2	SPÉ-3	SPÉ-4
BASE	20	20	20	20	20
ARMURE	N/A				
AGILITÉ					
DEXTÉRITÉ					
ARME	20				
CLASSE					
SPÉCIAL					
TOTAL					

POINTS DE VIE

N° Multiplicateurs: _____
 Base: _____
 Classe: _____
 Multiplicateurs: _____
TOTAL DE PV : _____

ACTUELS

BASE	ACTUEL	MOD
AGI		
CON		
DEX		
FOR		
INT		
PER		
POU		
VOL		



CAPACITÉS PHYSIQUES

FATIGUE

Base: _____
 Spécial: _____
 ACTUELLE: _____

MOUVEMENT

Base: _____
 Malus: _____
 Bonus: _____
 Total: _____
 M/ROUND: _____

PORT D'ARMURE

Base: _____
 Force: _____
 Spé.: _____
 TOTAL: _____

ARMURE

ARMURE	Solid.	Prés.	Spé.	Req.

INDICE DE PROTECTION	Tra	Con	Per	Cha	Élé	Fro	Éné	LOCALISATION
TOTAL								

COMPÉTENCES SECONDAIRES

	ATHLÉTIQUES	BASE	MOD	SPÉ	CLASSE	TOTAL
[] Acrobaties	AGI		+	+	+	
[] Athlétisme	AGI		+	+	+	
[] Équitation	AGI		+	+	+	
[] Escalade	AGI		+	+	+	
[] Natation	AGI		+	+	+	
[] Saut	FOR		+	+	+	
	VITALES	BASE	MOD	SPÉ	CLASSE	TOTAL
[] Impassibilité	VOL		+	+	+	
[] P. de Force	FOR		+	+	+	
[] Rés. Douleur	VOL		+	+	+	
	SENSORIELLES	BASE	MOD	SPÉ	CLASSE	TOTAL
[] Observation	PER		+	+	+	
[] Pistage	PER		+	+	+	
[] Vigilance	PER		+	+	+	
	INTELLECTUELLES	BASE	MOD	SPÉ	CLASSE	TOTAL
[] Animaux	INT		+	+	+	
[] Estimation	INT		+	+	+	
[] E. Magique	POU		+	+	+	
[] Herborist.	INT		+	+	+	
[] Histoire	INT		+	+	+	
[] Médecine	INT		+	+	+	
[] Mémoris.	INT		+	+	+	
[] Navigation	INT		+	+	+	
[] Occultisme	INT		+	+	+	
[] Science	INT		+	+	+	
	SOCIALES	BASE	MOD	SPÉ	CLASSE	TOTAL
[] Command.	POU		+	+	+	
[] Intimidation	VOL		+	+	+	
[] Persuasion	INT		+	+	+	
[] Style	POU		+	+	+	
	CLANDESTINES	BASE	MOD	SPÉ	CLASSE	TOTAL
[] Camouflage	PER		+	+	+	
[] Crochetage	DEX		+	+	+	
[] Déguise.	DEX		+	+	+	
[] Discretion	AGI		+	+	+	
[] Larcin	DEX		+	+	+	
[] Pièges	DEX		+	+	+	
[] Poisons	INT		+	+	+	
	CRÉATIVES	BASE	MOD	SPÉ	CLASSE	TOTAL
[] Art	POU		+	+	+	
[] Danse	AGI		+	+	+	
[] Forge	DEX		+	+	+	
[] H. Manuelle	DEX		+	+	+	
[] Musique	POU		+	+	+	
	SPÉCIAL	BASE	MOD	SPÉ	CLASSE	TOTAL
[] _____			+	+	+	
[] _____			+	+	+	
[] _____			+	+	+	

COMBAT		ESQUIVE	
ATTAQUE	PARADE	Base	Agilité
Base: _____	Base: _____	_____	_____
Dextérité: _____	Dextérité: _____	Spécial: _____	_____
Classe: _____	Classe: _____	Classe: _____	_____
TOTAL	TOTAL	TOTAL	TOTAL

ARME	SPÉ				
ATTAQUE	PARADE	BASE DE DÉGÂTS	MOD. FORCE	DÉGÂTS	SPÉCIAL
VIT.	SOLID.	FRACAS.	PRÉSENCE	MODE 1	MODE 2

ARME	SPÉ				
ATTAQUE	PARADE	BASE DE DÉGÂTS	MOD. FORCE	DÉGÂTS	SPÉCIAL
VIT.	SOLID.	FRACAS.	PRÉSENCE	MODE 1	MODE 2

ARME	SPÉ				
ATTAQUE	PARADE	BASE DE DÉGÂTS	MOD. FORCE	DÉGÂTS	SPÉCIAL
VIT.	SOLID.	FRACAS.	PRÉSENCE	MODE 1	MODE 2

ARME	SPÉ				
ATTAQUE	PARADE	BASE DE DÉGÂTS	MOD. FORCE	DÉGÂTS	SPÉCIAL
VIT.	SOLID.	FRACAS.	PRÉSENCE	MODE 1	MODE 2

ACCUMULATION MAGIQUE

Base :

Multipli. :

Spécial :

AMR :

ZÉON

Base :

Classe :

Spécial :

ZÉON :

ACTUEL

PROJECTION MAGIQUE

Base :

Dextérité :

Spécial :

Total :

DÉSÉQUILIBRE

OFFENSIF DÉFENSIF

TALENT PSYCHIQUE

Base :

Spécial :

TOTAL :

PPP

Base :

PPP libres :

PROJECTION PSYCHIQUE

Base :

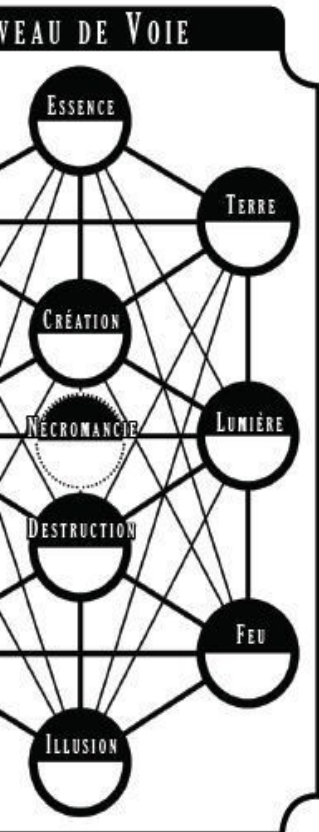
Dextérité :

Spécial :

TOTAL :

UTILISATION DU KI (40)

- Contrôle du Ki (30)
 - ↳ Détection du Ki (20)
 - ↳ Appréciation du Ki (10)
- Élimination du poids (10)
 - ↳ Lévitation (20)
 - ↳ Déplacement d'objets (10)
 - ↳ Vol (20)
- Extrusion de ki (10)
 - ↳ Armure d'énergie (10)
 - ↳ Extension de l'aura à l'arme (10)
 - ↳ Destruction par le Ki (20)
 - ↳ Transmission du Ki (10)
 - ↳ Guérison par le Ki (10)
- Utilisation de l'énergie nécessaire (10)
 - ↳ Dissimulation du Ki (10)
 - ↳ Fausse Mort (10)
 - ↳ Élimination des besoins (10)
 - ↳ Éliminations des malus (20)
 - ↳ Récupération (20)
 - ↳ Augment. des caractéristiques (20)
- Surhumanité (30)
 - ↳ Zen (50)



DISCIPLINES PSYCHQUES

1. 3.

2. 4.

POUVOIRS PSYCHQUES **BONUS DIFF**

NOMBRE D'ATTACHES

	ACC.	KI	ACTUEL
FOR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
AGI	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
VOL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
POU	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

RÉSISTANCES **BASE** **CARAC** **MOD** **SPÉ** **TOTAL**

PRÉSENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PHYSIQUE	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MALADIES	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
POISONS	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MYSTIQUE	<input type="text"/>	POU	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PSYCHIQUE	<input type="text"/>	VOL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

POINTS DE CRÉATION

DÉSAVANTAGES

AVANTAGES

CAPACITÉS SPÉCIALES / MODULES D'ARMES **COÛT**

TECHNIQUE **DI**

NIVEAU **AGG.** **FOR** **AGI** **DEX** **CON** **POU** **VOL** **DI**

TECHNIQUE **DI**

NIVEAU **AGG.** **FOR** **AGI** **DEX** **CON** **POU** **VOL** **DI**

TECHNIQUE **DI**

NIVEAU **AGG.** **FOR** **AGI** **DEX** **CON** **POU** **VOL** **DI**

TECHNIQUE **DI**

NIVEAU **AGG.** **FOR** **AGI** **DEX** **CON** **POU** **VOL** **DI**

CONVOCATION **CAR** **BASE** **MOD** **SPÉ** **TOTAL**

Convoquer	POU		+		+		=	<input type="text"/>
Dominer	VOL		+		+		=	<input type="text"/>
Lier	POU		+		+		=	<input type="text"/>
Révoquer	POU		+		+		=	<input type="text"/>

SPÉCIALISATION

ARTS MARTIAUX **CAPACITÉS SPÉCIALES**

DI TOTAL **B. ATTAQUE** **B. DÉFENSE** **DÉGÂTS**

DEV. INTÉRIEUR **UTILISÉ**

ÉQUIPEMENT

DE

ÉQUIPEMENT DE COMBAT	LOCALISATION

ÉQUIPEMENTS DIVERS	LOCALISATION

VÊTEMENTS / ACCESSOIRES

OBJETS SPÉCIAUX	DESCRIPTION / PROPRIÉTÉS

POSSESSIONS / TITRES

NOTES

CONTACTS	DESCRIPTION / CARACTÉRISTIQUES

ILLUSTRATION DE PERSONNAGE

RICHESSES	
OR	JOYAUX
QUANTITÉ <input type="text"/>	QUANTITÉ <input type="text"/>
ARGENT	JOYAUX
QUANTITÉ <input type="text"/>	QUANTITÉ <input type="text"/>
BRONZE	JOYAUX
QUANTITÉ <input type="text"/>	QUANTITÉ <input type="text"/>

RATIONS QUOTIDIENNES
NOURRITURE
<input type="text"/>
BOISSON
<input type="text"/>
<input type="text"/>

SORTS ACTIFS	ZÉON QUOTIDIEN	CRÉATURES LIÉES

MAGIE INNÉE	
Base :	<input type="text"/>
Spécial :	<input type="text"/>
TOTAL :	<input type="text"/>

VALEUR MAXIMALE DE SORT
INTELLIGENCE <input type="text"/>
x10 <input type="text"/>
x20 <input type="text"/>
x30 <input type="text"/>
x40 <input type="text"/>
x50 <input type="text"/>

POUVOIR PSY ATTACHÉ	NIV.	DESCRIPTION DES EFFETS

NIVEAU	SORTS D'ACCÈS LIBRE	COND.

ÉLAN	PUISSANCE

HISTORIQUE	

LANGUE	
BASE :	
1 :	
2 :	
3 :	
4 :	
5 :	
N. MAXIMAL DE LANGUES	<input type="text"/>

DÉGATS	
BASE	
<input type="text"/>	<input type="text"/>
10%	<input type="text"/>
20%	<input type="text"/>
30%	<input type="text"/>
40%	<input type="text"/>
50%	<input type="text"/>
60%	<input type="text"/>
70%	<input type="text"/>
80%	<input type="text"/>
90%	<input type="text"/>
100%	<input type="text"/>
110%	<input type="text"/>
120%	<input type="text"/>
130%	<input type="text"/>
140%	<input type="text"/>
150%	<input type="text"/>
160%	<input type="text"/>
170%	<input type="text"/>
180%	<input type="text"/>
190%	<input type="text"/>
200%	<input type="text"/>
210%	<input type="text"/>
220%	<input type="text"/>
230%	<input type="text"/>
240%	<input type="text"/>
250%	<input type="text"/>
260%	<input type="text"/>
270%	<input type="text"/>
280%	<input type="text"/>
290%	<input type="text"/>
300%	<input type="text"/>
310%	<input type="text"/>
320%	<input type="text"/>
330%	<input type="text"/>
340%	<input type="text"/>
350%	<input type="text"/>
360%	<input type="text"/>
370%	<input type="text"/>
380%	<input type="text"/>
390%	<input type="text"/>
400%	<input type="text"/>

