

Agilité:	Constitution:	Réaction:	Force:	Magie:
Charisme:	Intuition:	Logique:	Volonté:	Résonance:
Sang-froid (VOL+CHA):	Jauger les intentions (INT+CHA):	Soulever et Transporter (FOR+CON):	Mémoire (LOG+VOL):	Chance:

Attributs

Compétences	Spéc.	Ind. Comp.	Attr. +divers	Total	Compétences	Spéc.	Ind. Comp.	Attr. +divers	Total
COMBAT					SOCIAL				
Armes de jet		AGI	+	=	Influence	Escroquerie	CHA	+	=
Armes de trait		AGI	+	=		Etiquette	CHA	+	=
Arme exotique		AGI	+	=		Leadership	CHA	+	=
Arme exotique		AGI	+	=		Négociation	CHA	+	=
Armes lourdes		AGI	+	=		Enseignement	CHA	+	=
Armes automatiques		AGI	+	=	Intimidation	CHA	+	=	
	Pistolets	AGI	+	=	TECHNIQUE				
	Fusils	AGI	+	=	Armurerie	LOG	+	=	
Armes contondantes		AGI	+	=	Art	INT	+	=	
	Armes tranchantes	AGI	+	=	Piratage	Cybercombat	LOG	+	=
	Combat à mains nues	AGI	+	=		Guerre électronique*	LOG	+	=
Esquive	REA	+	=	Hacking		LOG	+	=	
MAGIE					Biotech	Cybertechnologie*	LOG	+	=
Analyse astrale*		INT	+	Médecine*		LOG	+	=	
Arcanes		LOG	+	Premiers soins		LOG	+	=	
Bannissements*		MAG	+	=	Explosifs	LOG	+	=	
	Contrôle d'esprits*	MAG	+	=	Falsification	AGI	+	=	
	Invocation*	MAG	+	=	Serrurerie	AGI	+	=	
Combat astral*		VOL	+	=	Electronique	Hardware	LOG	+	=
Contresort*		MAG	+	=		Informatique	LOG	+	=
Lct de sorts*		MAG	+	=		Software*	LOG	+	=
Lct de sorts rituels*		MAG	+	=	Recherche de données	LOG	+	=	
Enchantements		MAG	+	=	Mécanique	Méca. aéronautique*	LOG	+	=
PHYSIQUE						Méca. automobile*	LOG	+	=
Course		FOR	+	=		Méca. industrielle*	LOG	+	=
Escalade		FOR	+	=		Méca. nautique*	LOG	+	=
Gymnastique		AGI	+	=	VEHICULE				
Natation		FOR	+	=	Anthropomorphes*	REA	+	=	
Déguisement		INT	+	=	Appareils spatiaux*	REA	+	=	
	Escamotage	AGI	+	=	Appareils volants*	REA	+	=	
	Filature	INT	+	=	Armes de véhicules	AGI	+	=	
Infiltration		AGI	+	=	Véhicules aquatiques	REA	+	=	
	Évasion	AGI	+	=	Véhicules exotiques*	REA	+	=	
	Navigation	INT	+	=	Véhicules terrestres	REA	+	=	
Pistage		INT	+	=					
	Survie	VOL	+	=					
	Parachutisme	CON	+	=					
Perception		INT	+	=					
Plongée		CON	+	=					
RESONANCE									
Compilation*		RES	+	=					
Décompilation*		RES	+	=					
Inscription*		RES	+	=					

* Ne peut pas se défausser

Compétences

Compétences

Connaissances	Spéc.	Ind. Comp.	Attr. +divers	Total	Langues	Spéc.	Ind. Comp.	Attr. +divers	Total
		INT	+	=			INT	+	=
		INT	+	=			INT	+	=
		INT	+	=			INT	+	=
		INT	+	=			INT	+	=
		INT	+	=			INT	+	=
		INT	+	=			INT	+	=
		INT	+	=			INT	+	=
		INT	+	=			INT	+	=

Compétences de connaissances & de langues

Charisme:

Volonté

Intuition:

Magie:

Logique:

Grade d'initiation:

Attributs

Sorts	Type	Portée	Dmg	Durée	Val. drain
Sorts de combat (E = Élémentaire) (Dommages = Puissance + succès excédentaires) (F÷2) ±					
[] Flot acide (E)	P	CDV	P	Instant.	+3
[] Vague toxique (E)	P	CDV (Z)	P	Instant.	+5
[] Direct	P	Toucher	E	Instant.	-2
[] Pain	P	CDV	E	Instant.	0
[] Explosion	P	CDV (Z)	E	Instant.	+2
[] Toucher mortel	M	Toucher	P	Instant.	-2
[] Eclair mana	M	CDV	P	Instant.	0
[] Boule mana	M	CDV (Z)	P	Instant.	+2
[] Lance-flammes (E)	P	CDV	P	Instant.	+3
[] Boule de feu (E)	P	CDV (Z)	P	Instant.	+5
[] Eclair de foudre (E)	P	CDV	P	Instant.	+3
[] Boule de foudre (E)	P	CDV (Z)	P	Instant.	+5
[] Fracasement	P	Toucher	P	Instant.	-1
[] Eclair de force	P	CDV	P	Instant.	+1
[] Boule de force	P	CDV (Z)	P	Instant.	+3
[] Coup étourdissant	M	Toucher	E	Instant.	-3
[] Eclair étourdissant	M	CDV	E	Instant.	-1
[] Boule étourdissante	M	CDV (Z)	E	Instant.	+1
Sorts de détection					
[] Analyse d'objet	M	Toucher	-	Maint.	0
[] Analyse de véracité	M	Toucher	-	Maint.	0
[] Clairaudience	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Clairvoyance	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Sens du combat	M	Toucher	-	Maint.	+2
[] Détection des ennemis	M	Toucher	-	Maint.	+1
[] Détection des ennemis, Etendu	M	Toucher	-	Maint.	+3
[] Détection d'un individu	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Détection de la vie	M	Toucher	-	Maint.	0
[] Détection de la vie, Etendu	M	Toucher	-	Maint.	+2
[] Déteçt. Forme de vie _____	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Déteçt. Etendu _____	M	Toucher	-	Maint.	+1
[] Déteçt. Forme de vie _____	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Déteçt. Etendu _____	M	Toucher	-	Maint.	+1
[] Déteçt. Forme de vie _____	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Déteçt. Etendu _____	M	Toucher	-	Maint.	+1
[] Déteçt. Objet _____	P	Toucher	-	Maint.	-1
[] Déteçt. Objet _____	P	Toucher	-	Maint.	-1
[] Déteçt. Objet _____	P	Toucher	-	Maint.	-1
[] Détection de la magie	M	Toucher	-	Maint.	0
[] Détection de la magie, Etendu	M	Toucher	-	Maint.	+2
[] Lien mental	M	Toucher	-	Maint.	+1
[] Sonde mentale	M	Toucher	-	Maint.	+2
Sorts de santé					
[] Antidote	M	Toucher	-	Perm.	-2
[] Soins de maladie	M	Toucher	-	Perm.	-2
[] Diminution de Agilité	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Constitution	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Réaction	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Force	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Charisme	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Intuition	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Logique	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Volonté	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Désintoxication	M	Toucher	-	Perm.	-4
[] Soins	M	Toucher	-	Perm.	-2
[] Hibernation	M	Toucher	-	Maint.	-3

Sorts

	Indice	Ind.Comp.	Total
Bannissement	---	---	---
Combat astral	---	---	---
Contresort	---	---	---
Contrôle d'esprits	---	---	---
Invocation	---	---	---
Lancement de sorts	---	---	---
Lancement de sorts rituels	---	---	---

Compétences de magie

Résistance au drain
 = Volonté +
 Logique (mages)
 Charisme (shamans)
 Intuition (autres)

Res. Drain

Sorts	Type	Portée	Dmg	Durée	Val. drain
Sorts de santé (suite)					
[] Augmentation de Agilité	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Constitution	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Réaction	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Force	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Charisme	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Intuition	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Logique	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Volonté	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Oxygénation	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Prophylaxie	M	Toucher	-	Maint.	-2
[] Résistance à la douleur	M	Toucher	-	Perm.	P.202
[] Stabilisation	M	Toucher	-	Maint.	P.202
Sorts de d'illusion					
[] Confusion	M	CDV	-	Maint.	0
[] Confusion de masse	M	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Chaos	M	CDV	-	Maint.	+1
[] Monde chaotique	M	CDV (Z)	-	Maint.	+3
[] Spectacle	M	CDV (Z)	-	Maint.	+1
[] Spectacle Tridéo	P	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Invisibilité	M	CDV	-	Maint.	0
[] Invisibilité améliorée	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Masque	M	Toucher	-	Maint.	0
[] Masque physique	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Illusion	M	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Illusion Tridéo	P	CDV (Z)	-	Maint.	+3
[] Chut	M	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Silence	P	CDV (Z)	-	Maint.	+3
[] Furtivité	P	CDV	-	Maint.	+1
Sorts de manipulation					
[] Armure	P	CDV	-	Maint.	+3
[] Contrôle des actes	M	CDV	-	Maint.	0
[] Contrôle des foules	M	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Contrôle des émotions	M	CDV	-	Maint.	0
[] Manipulation des foules	M	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Contrôle des pensées	M	CDV	-	Maint.	+2
[] Contrôle des pensées des foules	M	CDV (Z)	-	Maint.	+4
[] Projectile	P	CDV	-	Instant.	+1
[] Couche de glace	P	CDV (Z)	-	Instant.	+3
[] Combustion	P	CDV	-	Perm.	0
[] Influence	M	CDV	-	Perm.	+1
[] Liquéfaction	P	CDV	-	Maint.	+2
[] Lévitacion	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Lumière	P	CDV (Z)	-	Maint.	-1
[] Doigts télékinésiques	M	CDV	-	Maint.	+1
[] Barrière mana	M	CDV (Z)	-	Maint.	+1
[] Pétrification	P	CDV	-	Maint.	+2
[] Barrière physique	P	CDV (Z)	-	Maint.	+3
[] Poltergeist	P	CDV (Z)	-	Maint.	+3
[] Ténèbres	P	CDV (Z)	-	Maint.	+1
[] Changeforme	P	CDV	-	Maint.	+2
[] Changement en _____	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Changement en _____	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Changement en _____	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Changement en _____	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Changement en _____	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Changement en _____	P	CDV	-	Maint.	+1

Sorts

Ver. 1.0 fr

Tradition :	_____
Combat :	_____
Détection :	_____
Santé :	_____
Illusion :	_____
Manipulation :	_____
Drain : VOL+ _____	_____

Tradition **Background magique**

max. de services = Test d'invocation = _____

Puissance max. d'un esprit = MAG = _____

max. d'esprits contrôlés = CHA = _____



Esprit	Puiss.	Services	Lié / Non lié
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

maximum de focus liés = MAG = _____

maximum de focus activés = LOG = _____

Focus	Type	Puissance
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Esprits **Focus**

Points de pouvoir : _____

Points de pouvoir = MAG ou nombre de points de MAG dédiés aux disciplines d'adepte pour les Adeptes Mystiques

Points de pouvoir d'adepte

Pouvoir	Coût	Niveau	Total
<input type="checkbox"/> Armure mystique	1/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Attribut physique amélioré : AGI	1/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Attribut physique amélioré : CON	1/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Attribut physique amélioré : REA	1/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Attribut physique amélioré : FOR	1/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Augmentation d'attribut : AGI	0,25/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Augmentation d'attribut : CON	0,25/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Augmentation d'attribut : REA	0,25/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Augmentation d'attribut : FOR	0,25/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Comp. combat améliorée	0,5/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Comp. combat améliorée	0,5/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Comp. combat améliorée	0,5/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Comp. combat améliorée	0,5/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Comp. combat améliorée	0,5/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Comp. active améliorée	0,25/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Comp. active améliorée	0,25/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Comp. active améliorée	0,25/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Comp. active améliorée	0,25/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Comp. active améliorée	0,25/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Contrôle corporel	0,5/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Contrôle vocal	0,5	1	_____
<input type="checkbox"/> Coup critique	0,25/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Grand saut	0,25/niv.	_____	_____

Pouvoir	Coût	Niveau	Total
<input type="checkbox"/> Guérison rapide	0,25/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Immunité naturelle	0,25/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Mains mortelles	0,5	-	_____
<input type="checkbox"/> Parade de projectiles	0,25/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Perception accrue	0,25/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Perception astrale	1	-	_____
<input type="checkbox"/> Réflexes améliorés			
<input type="checkbox"/> Niveau 1	2	-	_____
<input type="checkbox"/> Niveau 2	3	-	_____
<input type="checkbox"/> Niveau 3	5	-	_____
Résistance à la douleur	0,5/niv.	_____	_____
Résistance aux sorts	0,5/niv.	_____	_____
<input type="checkbox"/> Sens amélioré	0,25	-	_____
<input type="checkbox"/> Sens amélioré	0,25	-	_____
<input type="checkbox"/> Sens amélioré	0,25	-	_____
<input type="checkbox"/> Sens amélioré	0,25	-	_____
<input type="checkbox"/> Sens amélioré	0,25	-	_____
<input type="checkbox"/> Sens amélioré	0,25	-	_____
<input type="checkbox"/> Sens amélioré	0,25	-	_____
<input type="checkbox"/> Sens amélioré	0,25	-	_____
<input type="checkbox"/> Sens du combat	0,5/niv.	_____	_____

Total des points de pouvoir dépensés : _____

Pouvoirs d'adepte **Pouvoirs d'adepte**

Main Droite

Total _____

Oreilles

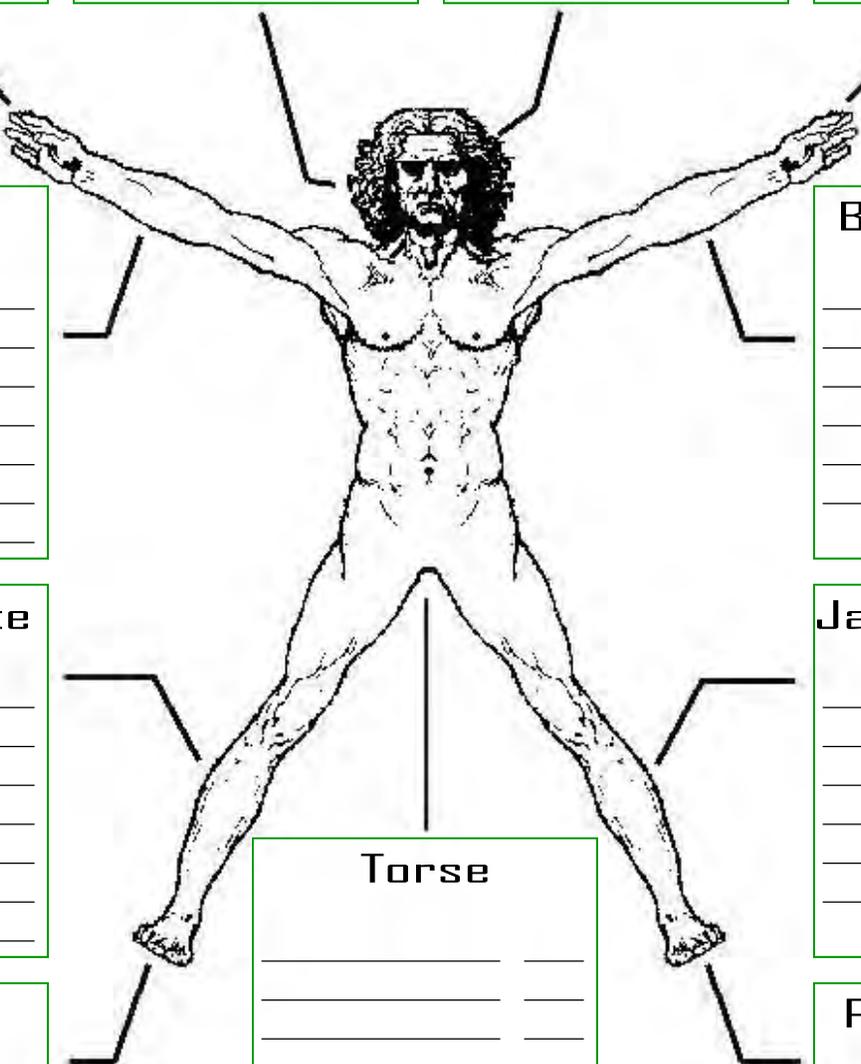
Total _____

Yeux

Total _____

Main Gauche

Total _____



Bras Droit

Total _____

Bras Gauche

Total _____

Jambe Droite

Total _____

Jambe Gauche

Total _____

Torse

Total _____

Pied Droit

Total _____

Pied Gauche

Total _____

Notes: _____

Coût Essence total:

