

Nom : _____

Surnom/pseudo : _____

Métier /Voie n° : _____

Age : _____ Taille : _____ Poids : _____

Apparence : _____

Réputation : _____

Culture : _____

Phobies /Pulsions /Hantises /

Addictions : _____

Pouvoirs Psi

- 1 Empreinte astrale
- 2 Télékinésie
- 3 Télépathie
- 4 Lévitiation
- 5 Corps éthéral

Mise en transe réussie si :

$1d100 < Vo \times 4$

Concentration = $Vo \times 4 =$ _____

Energie = $Vo =$ _____

Résistance au Transfert (Rt) =

Transfert réussi si $S4d6 \geq Rt$

Chaque jet de 4d6 consomme 1pVo

Histoire /notes :

INTELLIGENCE

mI

PERCEPTION

mP

vue
ouïe
odorat
gout
toucher

DECISION

mD

REFLEXE

mR

Vitesse :

VOLONTE

mVo

FORCE

mF

nombre de d6 :

APTITUDES DE COMBAT		
Tir visé		Lancer
Instinctif		Tir d'élite
préc. Projectile		Parade
Jet		Esquive
Entrave		Contre-Attaque

ATTAQUE

DEFENSE

EQUILIBRE

mE

VITALITE

mVi

COMMUNICATION

mC

ADAPTATION

mA

Niveau psychique

Niveau physique

I	P	At	Df
D	R	Grille de Transfert & notes sur le résident	
Vo	F		
E	Vi		
C	A		

EQUIPEMENT

	CA	CD
--	----	----

Grille des points perdus ou dépensés (Etat Actuel)

	pF	pVi	pVo	pE
26	0	0	0	0
25	0	0	0	0
24	0	0	0	0
23	0	0	0	0
22	0	0	0	0
21	0	0	0	0
20	0	0	0	0
19	0	0	0	0
18	0	0	0	0
17	0	0	0	0
16	0	0	0	0
15	0	0	0	0
14	0	0	0	0
13	0	0	0	0
12	0	0	0	0
11	0	0	0	0
10	0	0	0	0
9	0	0	0	0
8	0	0	0	0
7	0	0	0	0
6	0	0	0	0
5	0	0	0	0
4	0	0	0	0
3	0	0	0	0
2	0	0	0	0
1	0	0	0	0

APTITUDES	%	EXP	APTITUDES	%	EXP	APTITUDES	%	EXP	APTITUDES	%	EXP	APTITUDES	%	EXP
Baratiner			Déceler Détail			Géologie			Nager			Sabotage		
Biologie			Déceler Son			Histoire-Géo			Naviguer			Séduire		
Camouflage			Déceler Odeur			Instruire			Physique-Math			Se renseigner		
Chasse			Déceler Goût			Marchander			Pêche			Sonder point de transit		
Chimie			Déceler Contact			Mécanique			Pickpocket			Vigilance		
Comédie			Désamorcer			Médecine			Piloter					
Commander			Discrétion			Mémoire Visuelle			Pirater					
Conduire			Electronique			Mémoire Auditive			Pister					
Convaincre			Equitation			Mémoire Olfactive			Psychologie					
Crocheter			Escalader			Mémoire Gustative			Repérage					
			Evaluer			Mémoire Tactile			Repérer les pièges					

