

Nom du personnage :

Nom du joueur :

Nom : _____

Age : _____

Signe astrologique : _____

Constellation : _____

CARACTERISTIQUES (base : x)

Base XP Total

Force :

Dextérité :

Vigueur :

Perception :

Charisme :

Intelligence :

VERTUS (base : x)

Base XP Total

Sagesse :

Maîtrise de soi :

Courage :

Conviction :

Conscience :

Equilibre :

SENS: (perception x5)

Vue :

Ouïe :

Odorat :

Toucher :

Gout :

COMPETENCES ET SPHERES (base : x + 5 pts de sphère)

Base XP Total

Art Martiaux :

Esquive :

Connaissances

Survie :

Athlétisme :

Bagarre :

Furtivité :

Lutte :

Mêlée :

COSMOS sans armure :

COSMOS avec armure :

VOLONTE :

VITALITE :

Sphère matérielle :

Sphère psychique :

Sphère élémentaire :

Sphère sensorielle :

Sphère biologique :

Sphère cosmique :

Sphère lumineuse :

Sphère dimensionnelle :

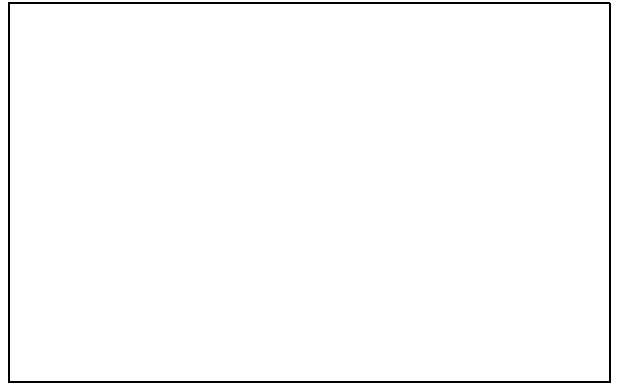
Sphère spirituelle :

Répartition des points magiques (capital : 15 points)

BACKGROUND DU PERSONNAGE

Description physique :

Biographie et Motivation :



Caractère/Archétype :

Avantages et inconvénients :

BOTTE SECRETES : (25 points)

Nom de la botte

(Décrivez les effets de votre technique, expliquez comment et quand votre personnage l'a développée. Cette technique a-t-elle une histoire particulière ?)

.....

.....

(Suivez les étapes de création de botte décrites dans le manuel de création. Indiquez en premier lieu le type et l'effet de la technique. Indiquez entre parenthèses le coût du type et de l'effet)

Type 1 : (-) (offensif, défensif, mental, illusion, etc..)

Effet 1 : (-) (dégats, geler, absorption, dédoublement etc...)

(Décrivez les paramètres nécessaires pour l'effet choisi : puissance, durée etc... ainsi que le coût de chaque paramètre)

Paramètre 1 : (-) (puissance, durée, zone d'effet, jet adverse...)

Paramètre 2 : (-)

Paramètre 3 : (-)

Etc...

(procédez de même si vous désirez plusieurs effets voire plusieurs types)

(Indiquez maintenant les paramètres communs de la botte : maîtrise, complexité, table de réussite globale)

Maitrise : X dés (-) (groupement de dés pour lancer la botte, 6 dés de base)

Complexité : (-) (représente la difficulté adverse pour se défendre)

(effectuez une description orientée roleplay des effets de votre technique, en plus des points de règles associés à chaque réussite)

1	
2	
3	
4	
5	
6	

(ajoutez éventuellement un point faible, qui sera compensé par un surplus de points de botte secrètes. Calculez ensuite le total de points de botte nécessaire,)

Point faible: (+)

Coût Total : X points de botte secrète

Cosmos : X points de cosmos

ARMURE (12 points)

Constellation:

Divinité:

Rang:

Description : _____

Capacité protectrice : (- points d'armure) *(dégats absorbés par l'armure)*

Seuil de détérioration : *(capacité protective x2)*

Seuil de destruction : *(capacité protective x4)*

Zone de couverture : (- points d'armure) *(normale, améliorée, complète)*

Régénération : **tours** (- points d'armure) *(5 tours de base)*

Cosmos : **points** (- points d'armure) *(3 points de base)*

Pouvoir spécial : (- points d'armure) *(optionnel)*

Nom du bouclier : (- points d'armure) *(optionnel)*

Capacité protectrice: (- points d'armure) *(dégats absorbés par le bouclier)*

Taille du bouclier : (- points d'armure) *(standard ou grande taille)*

Pouvoir spécial : (- points d'armure) *(optionnel)*

Nom de l'arme : *(optionnel)*

Type d'arme : (- points d'armure) *(mineure, majeure, à distance)*

Puissance : (- points d'armure) *(dégats causés par l'arme)*

Souplesse : (- points d'armure) *(uniquement pour les armes majeures)*

Pouvoir spécial : (- points d'armure) *(optionnel)*