

Nom du Joueur : _____
 Nom du Personnage : _____
 Nom du MD : _____
 Classe : _____
 Profil : _____ Titre : _____
 Alignement : _____ Divinité : _____
 Sexe : _____ Main Directrice : _____
 Race : _____ Ethnie : _____
 Lieu d'origine : _____ Réaction : _____
 Âge réel : _____ Âge Apparent : _____
 Taille : _____ Poids : _____
 Cheveux : _____ Yeux : _____

CARACTÉRISTIQUES

FOR DEX CON INT SAG CHA	Toucher : _____ Dégât : _____ Poids : _____ Poids Max : _____ Enfoncer : _____ B&H : _____
	Ajust. aux Projectiles : _____ Réaction : _____ Ajustement Défensif : _____
	Points de Vie : _____ Choc Métabolique : _____ Résurrection : _____ Poison : _____ Régén : _____
	Langues : _____ Niv. de Sorts : _____ %d'appr : _____ Sorts/Niv : _____ Immunités : _____
	Ajust. vs. Magie : _____ Sorts Bonus : _____ %d'échecs : _____ Immunités : _____
	Compagnons d'Armes : _____ Loyauté : _____ Réaction : _____

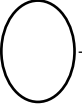
DÉPLACEMENTS

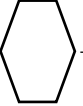
Type	Poids	Vitesse	Pénalité
Base	_____	(____)	
Léger	_____	(____)	
Modéré	_____	(____)	-1 TACO
Important	_____	(____)	-2 TACO +1 CA
Critique	_____	(____)	-4 TACO +3 CA
Extérieur	_____	(____)	
Marche Forcée	_____	(____)	

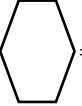
JETS DE SAUVEGARDE

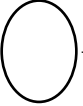
Ajustements	Jets
_____	PPMM _____
_____	BBB _____
_____	PM _____
_____	SF _____
_____	SR _____
Notes : _____	
Résistance Magique : _____	

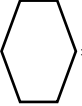
Classe d'Armure

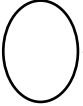

 CA de Base

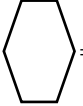

 Ajustements Magiques

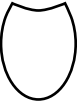

 Autres Ajustements


 CA de Dos


 Dextérité


 CA sans bouclier


 Bouclier


 CA

Objets Défensif Magiques : _____

PV Actuels	PV Totaux									
Dés de Vie (par niveau)										
Classe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Constitution										
Total										

Calculateur de TACO

Classe d'Armure	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
Jet pour Toucher																						

Combat (Armes)

Arme	#Att	Ajust. Toucher	Magie	Dégât Ajust.(P-M/G)	Portée	Taille	Type	Vitesse

Attaques Spéciales :	Munitions	Quantités	Munitions	Quantités

Points d'Expérience

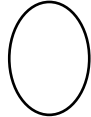
Niveau	_____
Titre	_____
Points d'Expérience Totaux	_____
Ajustement Profil	_____
Ajustement Racial	_____
Ajustement Caractéristique	_____
Expérience requise pour le Prochain Niveau	_____

Compétences/Talents Spéciaux


_____	(/)	_____	(/)
_____	(/)	_____	(/)
_____	(/)	_____	(/)
_____	(/)	_____	(/)
_____	(/)	_____	(/)
_____	(/)	_____	(/)
_____	(/)	_____	(/)
_____	(/)	_____	(/)
_____	(/)	_____	(/)
_____	(/)	_____	(/)

Progression Psionique


Talent Natifs : _____ Pré-requis : _____
 PFP : _____ PFP Max : _____ PFP gagnés par niveau : _____


 CAP de Base
(Sagesse)

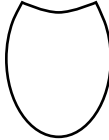
+


 Modificateur CAP
(Intelligence)

+


 Objets Magiques/Psioniques

=


 CAP
 Classe d'Armure Psychique

#Disciplines : _____ #Sciences : _____ #Dévotions : _____ Modes de Défense/Attaques : _____

Disciplines : _____

Attaques Psioniques <input type="checkbox"/> Cinglement de l'Ego (CE) <input type="checkbox"/> Écrasement Psychique (EP) <input type="checkbox"/> Excitation du Ça (EC) <input type="checkbox"/> Pression Mentale (PM) <input type="checkbox"/> Souffle Psionique (SP)	Défenses Psioniques <input type="checkbox"/> Néant Spirituel (NS) <input type="checkbox"/> Bouclier de la Pensée (BP) <input type="checkbox"/> Barrière Mentale (BM) <input type="checkbox"/> Tour de la Volonté de Fer (TV) <input type="checkbox"/> Forteresse Intellectuelle (FI)
--	--

Calculateur de TACOP

CAP	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
Jet pour Toucher																						

Attaques Psioniques vs. Défenses Psioniques*

	Barrière Mentale	Bouclier de la Pensée	Forteresse Intellectuelle	Néant Spirituel	Tour de la Volonté de Fer
Cinglement de l'Ego	-3 (-2)	0 (-4)	-4 (+4)	+5 (-3)	-3 (+3)
Écrasement Psychique	-1 (-4)	-3 (+4)	-3 (+1)	+1 (-1)	-4 (+2)
Excitation du Ça	+4 (+1)	+2 (+3)	-1 (-2)	-3 (+5)	-3 (-5)
Pression Mentale	-4 (+2)	-2 (-3)	-4 (+3)	+5 (-5)	-5 (+5)
Souffle Psionique	0 (+5)	+3 (-2)	-1 (-4)	+2 (+3)	-2 (-3)

*Les chiffres entre parenthèses sont les chiffres des règles révisées telles que présentées dans le manuel Talents & Pouvoirs ainsi que dans le coffret révisé de Dark Sun. Si vous utilisez la version du manuel complet prenez les chiffres réguliers et ignorez les chiffres entre parenthèses.

Vade Retro

Squelette (1) : _____ Zombi : _____ Goules (2) : _____ Ombre (3-4) : _____ Nécrophage (5) : _____ Blème : _____
 Âme-en-Peine (6) : _____ Momie (7) : _____ Spectre (8) : _____ Vampire (9) : _____ Fantôme (10) : _____ Liche (11+) : _____
 Spécial : _____

Notes

Sorts & Pouvoirs Psioniques

Sort/Pouvoir : _____ École : _____ Sphère : _____ Niveau : _____
Portée : _____ Durée : _____ Zone d'effet : _____ Temps d'Incant./Prép. : _____
Jet de Sauvegarde : _____ Réversible : _____ Composantes : V S M #Mémemorisé
Discipline : _____ Coût Initiale : _____ Coût de Maintient : _____ Score de Pouvoir/CAP : _____
Manuel et Page de Référence : _____ Description du Sort : _____

Sort/Pouvoir : _____ École : _____ Sphère : _____ Niveau : _____
Portée : _____ Durée : _____ Zone d'effet : _____ Temps d'Incant./Prép. : _____
Jet de Sauvegarde : _____ Réversible : _____ Composantes : V S M #Mémemorisé
Discipline : _____ Coût Initiale : _____ Coût de Maintient : _____ Score de Pouvoir/CAP : _____
Manuel et Page de Référence : _____ Description du Sort : _____

Sort/Pouvoir : _____ École : _____ Sphère : _____ Niveau : _____
Portée : _____ Durée : _____ Zone d'effet : _____ Temps d'Incant./Prép. : _____
Jet de Sauvegarde : _____ Réversible : _____ Composantes : V S M #Mémemorisé
Discipline : _____ Coût Initiale : _____ Coût de Maintient : _____ Score de Pouvoir/CAP : _____
Manuel et Page de Référence : _____ Description du Sort : _____

Sort/Pouvoir : _____ École : _____ Sphère : _____ Niveau : _____
Portée : _____ Durée : _____ Zone d'effet : _____ Temps d'Incant./Prép. : _____
Jet de Sauvegarde : _____ Réversible : _____ Composantes : V S M #Mémemorisé
Discipline : _____ Coût Initiale : _____ Coût de Maintient : _____ Score de Pouvoir/CAP : _____
Manuel et Page de Référence : _____ Description du Sort : _____

Sort/Pouvoir : _____ École : _____ Sphère : _____ Niveau : _____
Portée : _____ Durée : _____ Zone d'effet : _____ Temps d'Incant./Prép. : _____
Jet de Sauvegarde : _____ Réversible : _____ Composantes : V S M #Mémemorisé
Discipline : _____ Coût Initiale : _____ Coût de Maintient : _____ Score de Pouvoir/CAP : _____
Manuel et Page de Référence : _____ Description du Sort : _____

Sort/Pouvoir : _____ École : _____ Sphère : _____ Niveau : _____
Portée : _____ Durée : _____ Zone d'effet : _____ Temps d'Incant./Prép. : _____
Jet de Sauvegarde : _____ Réversible : _____ Composantes : V S M #Mémemorisé
Discipline : _____ Coût Initiale : _____ Coût de Maintient : _____ Score de Pouvoir/CAP : _____
Manuel et Page de Référence : _____ Description du Sort : _____

Sort/Pouvoir : _____ École : _____ Sphère : _____ Niveau : _____
Portée : _____ Durée : _____ Zone d'effet : _____ Temps d'Incant./Prép. : _____
Jet de Sauvegarde : _____ Réversible : _____ Composantes : V S M #Mémemorisé
Discipline : _____ Coût Initiale : _____ Coût de Maintient : _____ Score de Pouvoir/CAP : _____
Manuel et Page de Référence : _____ Description du Sort : _____

Sort/Pouvoir : _____ École : _____ Sphère : _____ Niveau : _____
Portée : _____ Durée : _____ Zone d'effet : _____ Temps d'Incant./Prép. : _____
Jet de Sauvegarde : _____ Réversible : _____ Composantes : V S M #Mémemorisé
Discipline : _____ Coût Initiale : _____ Coût de Maintient : _____ Score de Pouvoir/CAP : _____
Manuel et Page de Référence : _____ Description du Sort : _____

Sort/Pouvoir : _____ École : _____ Sphère : _____ Niveau : _____
Portée : _____ Durée : _____ Zone d'effet : _____ Temps d'Incant./Prép. : _____
Jet de Sauvegarde : _____ Réversible : _____ Composantes : V S M #Mémemorisé
Discipline : _____ Coût Initiale : _____ Coût de Maintient : _____ Score de Pouvoir/CAP : _____
Manuel et Page de Référence : _____ Description du Sort : _____