

Prima-Feuille de personnage

SYMBOLE / APPARENCE

NOM _____ JOUEUR _____

-Homoncule -Mortel -Autre : _____

TITRE _____ TYPE _____

DESCRIPTION _____

COEUR DE TERRE

FLUIDE PRODUIT PAR SCENARIO	
100+ _____	
- _____	TOTAL

FLUIDE DEPENSE

MAGIE VIBRATOIRE : FLUIDE UTILISE

Sorts

_____ -page : _____ -Wiki

COUT NOM ELEMENT DESCRIPTION VOIR

_____ -page : _____ -Wiki

COUT NOM ELEMENT DESCRIPTION VOIR

_____ -page : _____ -Wiki

COUT NOM ELEMENT DESCRIPTION VOIR

_____ -page : _____ -Wiki

COUT NOM ELEMENT DESCRIPTION VOIR

_____ -page : _____ -Wiki

COUT NOM ELEMENT DESCRIPTION VOIR

_____ -page : _____ -Wiki

COUT NOM ELEMENT DESCRIPTION VOIR

_____ -page : _____ -Wiki

COUT NOM ELEMENT DESCRIPTION VOIR

_____ -page : _____ -Wiki

COUT NOM ELEMENT DESCRIPTION VOIR

_____ -page : _____ -Wiki

COUT NOM ELEMENT DESCRIPTION VOIR

_____ -page : _____ -Wiki

COUT NOM ELEMENT DESCRIPTION VOIR

_____ -page : _____ -Wiki

COUT NOM ELEMENT DESCRIPTION VOIR

_____ -page : _____ -Wiki

COUT NOM ELEMENT DESCRIPTION VOIR

_____ -page : _____ -Wiki

COUT NOM ELEMENT DESCRIPTION VOIR

_____ -page : _____ -Wiki

COUT NOM ELEMENT DESCRIPTION VOIR

_____ -page : _____ -Wiki

COUT NOM ELEMENT DESCRIPTION VOIR

NOTES

_____ -page : _____ -Wiki

COUT NOM ELEMENT DESCRIPTION VOIR

NOTES

PRINCIPE

Caractéristiques

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

NOM _____ ELEMENT _____

RESISTANCE $\diamond\diamond'\diamond\diamond'\diamond\diamond'\diamond\diamond'$ ABSORPTION ELEMENT

Combat de masse

Bonus 2+ _____

TOTAL

P.V 10x _____

TOTAL

POINTS DE VIE ACTUELS

Magie Vibratoire

NIVEAU _____ FLUIDE MAX. UTILISABLE PAR SCENARIO

TOTAL

MAGIE MECANIQUE

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Artefacts

CHARGE _____ NOM _____ COUT INTRINSEQUE _____ -Sur soi -Héros -En sécurité
EMPLACEMENT _____

DESCRIPTION / EFFET _____

CHARGE _____ NOM _____ COUT INTRINSEQUE _____ -Sur soi -Héros -En sécurité
EMPLACEMENT _____

DESCRIPTION / EFFET _____

CHARGE _____ NOM _____ COUT INTRINSEQUE _____ -Sur soi -Héros -En sécurité
EMPLACEMENT _____

DESCRIPTION / EFFET _____

CHARGE _____ NOM _____ COUT INTRINSEQUE _____ -Sur soi -Héros -En sécurité
EMPLACEMENT _____

DESCRIPTION / EFFET _____

CHARGE _____ NOM _____ COUT INTRINSEQUE _____ -Sur soi -Héros -En sécurité
EMPLACEMENT _____

DESCRIPTION / EFFET _____

Autres Objets

Suivant

COUT PAR SCENARIO NOM _____ DESCRIPTION / PARTICULARITES _____

Comme _____ Mortels Comme _____ Mortels

CAPACITE OFFENSIVE _____ RESISTANCE _____

Dimension Personnelle

NOM _____ RAYON _____ DESCRIPTION _____

EMPLACEMENT DU PORTAIL PERMANENT _____

Cité

NOM _____ DESCRIPTION _____

MORTELS « APTEs » _____ MORTELS « FAMILLE » _____ MORTELS « CONVAINCUS » _____ QUALITES _____

EMPLACEMENT



Héros

FONCTION / NOM _____ QUALITES / PARTICULARITES / ARTEFACTS _____

FONCTION / NOM _____ QUALITES / PARTICULARITES / ARTEFACTS _____

FONCTION / NOM _____ QUALITES / PARTICULARITES / ARTEFACTS _____

FONCTION / NOM _____ QUALITES / PARTICULARITES / ARTEFACTS _____

FONCTION / NOM _____ QUALITES / PARTICULARITES / ARTEFACTS _____

FONCTION / NOM _____ QUALITES / PARTICULARITES / ARTEFACTS _____

FONCTION / NOM _____ QUALITES / PARTICULARITES / ARTEFACTS _____

FONCTION / NOM _____ QUALITES / PARTICULARITES / ARTEFACTS _____