



DATE	LOCATION	ÉVÉNEMENT	RÉPERCUSSIONS
------	----------	-----------	---------------

A large, faint, stylized watermark of a skull wearing sunglasses, centered on a dark background. The skull is white with black outlines for the eyes, nose, and mouth. It is wearing dark sunglasses. The watermark is set within a circular frame, which is itself inside a larger, rounded rectangular border. The background is a dark, textured grey.

NOM DE L'ACOLYTE



DIVINATION

ALIAS / SURNOM _____ JOUÉ PAR _____

ÂGE _____ SEXE _____ MAIN DIRECTRICE _____

PEAU _____ YEUX _____ CHEVEUX _____

STATURE _____ TAILLE _____ POIDS _____

DESCRIPTION & PARTICULARITÉS PHYSIQUES

PSYCHOLOGIE / MANIES

LIEU DE NAISSANCE & MONDE NATAL _____

HISTOIRE PERSONNELLE

CONTEXTE FAMILIAL



PROMOTION



PLAN DE CARRIÈRE

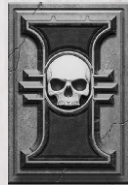
CAPACITÉ DE COMBAT (CC)	<input type="text"/>	AMÉLIORATION <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	NOTES
CAPACITÉ DE TIR (CT)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
FORCE (F)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
ENDURANCE (E)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
AGILITÉ (AG)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
INTELLIGENCE (INT)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
PERCEPTION (PER)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
FORCE MENTALE (FM)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
SOCIABILITÉ (SOC)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

FATIGUE ENCAISSÉE / MAXIMUM (BONUS ENDURANCE)
BLESSURES LÉGÈRES (BONUS E x 2) GRAVES (TOTAL) CRITIQUES
+

SÉQUELLES

1/2 MARCHÉ (BONUS AG) CHARGE (BONUS AG x3)
MARCHÉ (BONUS AG x2) COURSE (BONUS AG x6)
POINTS DE DESTIN ACTUELS / TOTAL DE POINTS DE DESTIN

TALENTS ET TRAITS



NOTES



Notes section with horizontal lines for writing.



RAPPORTS DE MISSION



NOM _____ SITE _____ DATE _____
DESCRIPTION _____

ÉVÈNEMENTS _____

NOTES _____

NOM _____ SITE _____ DATE _____
DESCRIPTION _____

ÉVÈNEMENTS _____

NOTES _____

NOM _____ SITE _____ DATE _____
DESCRIPTION _____

ÉVÈNEMENTS _____

NOTES _____

NOM _____ SITE _____ DATE _____
DESCRIPTION _____

ÉVÈNEMENTS _____

NOTES _____

NOM _____ SITE _____ DATE _____
DESCRIPTION _____

ÉVÈNEMENTS _____

NOTES _____



COMPÉTENCES DE BASE

COMPÉTENCES AVANCÉES



		ACQUIS	+20%	TOTAL			ACQUIS	+20%	TOTAL
			+10%					+10%	
CHARISME	(SOC)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
COMMANDEMENT	(SOC)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
CONTORTIONNISTE	(AG)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
DÉGUISEMENT	(SOC)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
DÉPLACEMENT SILENCIEUX	(AG)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
DISSIMULATION	(AG)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
DUPERIE	(SOC)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
ENQUÊTE	(SOC)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
ESCALADE	(F)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
ESQUIVE	(AG)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
ÉVALUATION	(INT)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
FOUILLE	(PER)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
INTIMIDATION	(F)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
JEU	(INT)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
LOGIQUE	(INT)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
MARCHANDAGE	(SOC)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
NATATION	(F)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
PSYCHOLOGIE	(PER)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
RÉSISTANCE POISON	(E)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
VIGILANCE	(PER)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
		(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
		(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
		(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
		(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
		(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
		(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
		(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
		(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
		(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
		(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>			(...)	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>

FORMATIONS AUX ARMES

PRIMITIVES _____
LASER _____
À DÉCHARGES _____
BOLTS _____
FUSION _____
MUNITIONS SOLIDES _____
PLASMA _____
LANCE-FLAMMES _____
ÉNERGÉTIQUES _____
TRONCONNEUSES _____
EXOTIQUES _____



ALTÉRATIONS



CYBERNÉTIQUE

TYPE D 'IMPLANT	BÉNÉFICES	MALUS

NOTES

FOLIE

POINTS DE FOLIE	MODIFICATEUR	DEGRÉ
TROUBLE MENTAL	SÉVERITÉ	CAUSÉ PAR

NOTES

CORRUPTION

PTS DE CORRUPTION	MODIFICATEUR	DEGRÉ
MALIGNITÉ		CAUSÉE PAR

MUTATION	CAUSÉE PAR

NOTES



RAPPORTS DE MISSION



NOM

SITE

DATE

DESCRIPTION

ÉVÈNEMENTS

NOTES

NOM

SITE

DATE

DESCRIPTION

ÉVÈNEMENTS

NOTES

NOM

SITE

DATE

DESCRIPTION

ÉVÈNEMENTS

NOTES

NOM

SITE

DATE

DESCRIPTION

ÉVÈNEMENTS

NOTES

NOM

SITE

DATE

DESCRIPTION

ÉVÈNEMENTS

NOTES



RAPPORTS DE MISSION



NOM _____ SITE _____ DATE _____
DESCRIPTION _____

ÉVÈNEMENTS _____

NOTES _____

NOM _____ SITE _____ DATE _____
DESCRIPTION _____

ÉVÈNEMENTS _____

NOTES _____

NOM _____ SITE _____ DATE _____
DESCRIPTION _____

ÉVÈNEMENTS _____

NOTES _____

NOM _____ SITE _____ DATE _____
DESCRIPTION _____

ÉVÈNEMENTS _____

NOTES _____

NOM _____ SITE _____ DATE _____
DESCRIPTION _____

ÉVÈNEMENTS _____

NOTES _____



POUVOIRS PSYCHIQUES



NIVEAU PSY _____ DISCIPLINE _____ BONUS FMI _____
POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____
DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____
DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____
DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____
DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____
DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____
DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____
DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____
DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____
DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____
DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐



POUVOIRS PSYCHIQUES



NIVEAU PSY _____ DISCIPLINE _____ BONUS FIN _____

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____

DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____

DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____

DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____

DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____

DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____

DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____

DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____

DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐

POUVOIR PSY _____ DISCIPLINE _____ FOCALISATION _____ SEUIL _____

DESCRIPTION _____

SURPUISSANCE _____ PORTÉE _____ PROLONGEABLE ☐



RAPPORTS DE MISSION



NOM _____ SITE _____ DATE _____

DESCRIPTION _____

ÉVÈNEMENTS _____

NOTES _____

NOM _____ SITE _____ DATE _____

DESCRIPTION _____

ÉVÈNEMENTS _____

NOTES _____

NOM _____ SITE _____ DATE _____

DESCRIPTION _____

ÉVÈNEMENTS _____

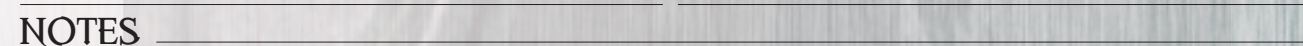
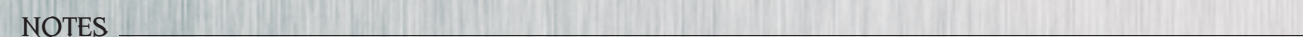
NOTES _____

NOM _____ SITE _____ DATE _____

DESCRIPTION _____

ÉVÈNEMENTS _____

NOTES _____





ARMEMENT ET ARMURES



ARMES DE CORPS À CORPS

_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

NOM _____ DÉGÂTS _____ TYPE _____ PÉN. _____ GROUPE _____ ATTRIBUTS _____ POIDS _____

ARMES À DISTANCE

NOM _____	DÉGÂTS _____	TYPE _____	PÉN. _____	GROUPE _____
MODE _____ / _____ / _____	PORTÉE _____	MUNITIONS _____	/ _____ - _____	CHARGEUR _____
ATTRIBUTS _____	RECHARGEMENT _____	POIDS _____		
NOM _____	DÉGÂTS _____	TYPE _____	PÉN. _____	GROUPE _____
MODE _____ / _____ / _____	PORTÉE _____	MUNITIONS _____	/ _____ - _____	CHARGEUR _____
ATTRIBUTS _____	RECHARGEMENT _____	POIDS _____		
NOM _____	DÉGÂTS _____	TYPE _____	PÉN. _____	GROUPE _____
MODE _____ / _____ / _____	PORTÉE _____	MUNITIONS _____	/ _____ - _____	CHARGEUR _____
ATTRIBUTS _____	RECHARGEMENT _____	POIDS _____		
NOM _____	DÉGÂTS _____	TYPE _____	PÉN. _____	GROUPE _____
MODE _____ / _____ / _____	PORTÉE _____	MUNITIONS _____	/ _____ - _____	CHARGEUR _____
ATTRIBUTS _____	RECHARGEMENT _____	POIDS _____		



CC	CT	F	E	AG	INT	PER	FII	SOC
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____



ARMURES

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

PIÈCE D'ARMURE _____ PARTIES COUVERTES _____ TYPE _____ PTS A. _____ POIDS _____

TÊTE 01-10	CORPS 31-70
BRAS GAUCHE 11-20	BRAS DROIT 21-30
JAMBÈ GAUCHE 71-85	JAMBÈ DROITE 86-00

NOTES _____



CELLULES



CELLULE DE L'ACOLYTE _____

BASE D'OPÉRATION _____

QUARTIER GÉNÉRAL _____

DESCRIPTION _____

MEMBRES CONNUS _____

COMPAGNONS _____

NOTES _____

NOM DE LA CELLULE _____

BASE D'OPÉRATION _____

QUARTIER GÉNÉRAL _____

DESCRIPTION _____

MEMBRES CONNUS _____

NOTES _____

NOM DE LA CELLULE _____

BASE D'OPÉRATION _____

QUARTIER GÉNÉRAL _____

DESCRIPTION _____

MEMBRES CONNUS _____

NOTES _____

NOM DE LA CELLULE _____

BASE D'OPÉRATION _____

QUARTIER GÉNÉRAL _____

DESCRIPTION _____

MEMBRES CONNUS _____

NOTES _____



INQUISITEUR



NOM _____
ALIAS _____ TITRE & RANG _____
ORDO SUSPECTÉ _____
MEMBRES DU CONCLAVE _____

HOMMES-CLÉS _____

DESCRIPTION _____

RENCONTRÉ LORS DE _____

INFORMATIONS GLANNÉES _____



ACTIONS DE COMBAT



ACTIONS D 'ATTAQUE

ASSOMIEMENT	1 AC	VISE À ASSOIMIER UN ADVERSAIRE
ATTAQUE À OUTRANCE	1 AC	+20 EN CC; IMPOSSIBLE D 'ESQUIVER ET PARER
ATTAQUE PRUDENTE	1 AC	-10 EN CC; +10 POUR ESQUIVER ET PARER
ATTAQUE STANDARD	1/2 AC	EFFECTUE 1 ATTAQUE AU CORPS À CORPS OU À DISTANCE
ATTAQUES MULTIPLES	1 AC	PLUSIEURS ATTAQUES AVEC ATTAQUE ÉCLAIR OU RAPIDE
CHARGE	1 AC	DÉPLACEMENT DE 4 MÈTRES OBLIGATOIRE. +10 EN CC
FEINTE	1/2 AC	TEST CC OPPOSÉ; RÉUSSI=ATTAQUE SUIVANTE NI PARÉE NI ESQUIVÉE
POSTURE DÉFENSIVE	1 AC	-20 EN CC POUR ENNEMIS; PAS ATTAQUE POUR LE PERSONNAGE
QUI-VIVE	VARIABLE	TIR SUR DES CIBLES ENTRANT DANS UNE ZONE DÉFINIE
RAFALE AUTOMATIQUE	1 AC	+20 EN CT; COUP SUPPLÉMENTAIRE / DEGRÉ DE RÉUSSITE
RAFALE SEMI-AUTOMATIQUE	1 AC	+10 EN CT; COUP SUPPLÉMENTAIRE / 2 DEGRÉS DE RÉUSSITE
RENVERSEMENT	1/2 AC	VISE À FAIRE TOMBER UN ADVERSAIRE AU SOL (CF. PAGE 191)
SAISIE	1 AC	EFFECTUE UNE ATTAQUE DE SAISIE (CF. PAGE 197)
TIR DE COUVERTURE	1 AC	FORCE LES ADVERSAIRES À SE METTRE À L ' ABRI; -20 EN CT

ACTIONS DE MOUVEMENT

COURSE	1 AC	DÉPLACEMENT TRIPLÉ; ENNEMIS ONT -20 EN CT ET +20 EN CC
DÉPLACEMENT	1/2 ou 1 AC	SE DÉPLACER NORMALEMENT (1/2 AC) OU DU DOUBLE (1AC)
DÉPLACEMENT TACTIQUE	1 AC	SE DÉPLACER D 'UN ABRI À UN AUTRE
DÉSENGAGEMENT	1 AC	PERMET DE ROMPRE UN COMBAT ET DE SE DÉPLACER
MANOEUVRE	1/2 AC	TEST DE CC OPPOSÉ; RÉUSSI=BOUGEZ L 'ADVERSAIRE DE 1 MÈTRE
SAUT	1 AC	SAUTER (CF. PAGE 213)
SE LEVER/MONTER EN SELLE	1/2 AC	SE RELEVER OU SE METTRE EN SELLE

ACTIONS DIVERSE

CONCENTRATION PSY	VARIABLE	UTILISER UN POUVOIR PSYCHIQUE
ESQUIVE	R	EFFECTUER UNE ESQUIVE POUR ANNULER UN COUP
PARADE	R	EFFECTUER UN TEST DE CC POUR ANNULER UN COUP
RÉACTIVITÉ	1/2 AC	SORTIR UNE ARME OU UN OBJET
RECHARGEMENT	VARIABLE	RECHARGER UNE ARME À DISTANCE
RETARDEMENT	1/2 AC	RÉSERVER 1/2 AC À UTILISER AVANT VOTRE PROCHAIN TOUR
UTILISER COMPÉTENCE	VARIABLE	UTILISER UNE COMPÉTENCE
VISER	1/2 ou 1 AC	+10 (1/2AC) OU +20 (1AC) POUR TOUCHER À LA PROCHAINE ATTAQUE

NOTES _____

