



NOM: \_\_\_\_\_  
INITIATION: \_\_\_\_\_  
ASPECT: \_\_\_\_\_  
VOIE(S) OCCULTE(S): \_\_\_\_\_

PASSÉ

POINTS D'AGARTHA

MÉTAMORPHE

KA DOMINANT

: Initié

LA CHUTE

BLESSURES

ALTÉRATIONS

INCARNATIONS

MÉSALLIANCES

ENNEMIS

BÂTON

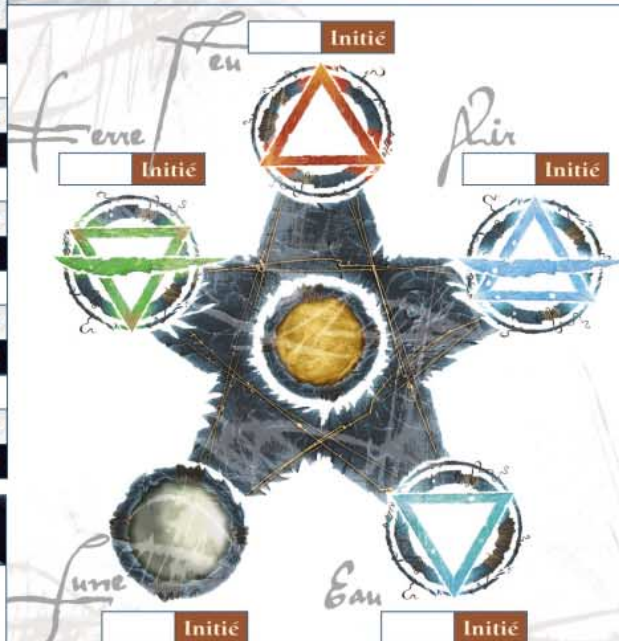
COUPE

DENIER

ÉPÉE

STASE

DESCRIPTION:



KHAÏBA

Enkhaïbaté

NARCOSE

Narcosé

LUNE NOIRE

Maudit

SCIENCES OCCULTES

MAGIE

KABBALE

ALCHIMIE

BASSE MAGIE

SCEAUX

Malkut

ŒUVRE AU NOIR

Percevoir  
Modifier  
Sentir

Yesod  
Hod  
Netzah

HAUTE MAGIE

PENTACLES

ŒUVRE AU BLANC

Communiquer  
Déplacer  
Transformer

Tipheret  
Geburah  
Chesed

GRAND SECRET

CLEFS

GRAND ŒUVRE

Binah  
Chokmah

PREMIER  
CERCLE

DEUXIÈME  
CERCLE

TROISIÈME  
CERCLE

Percevoir  
Modifier  
Sentir

Yesod  
Hod  
Netzah

HAUTE MAGIE

PENTACLES

ŒUVRE AU BLANC

Communiquer  
Déplacer  
Transformer

Tipheret  
Geburah  
Chesed

GRAND SECRET

CLEFS

GRAND ŒUVRE

Binah  
Chokmah





NOM: \_\_\_\_\_  
INITIATION: \_\_\_\_\_  
ASPECT: \_\_\_\_\_  
VOIE(S) OCCULTE(S): \_\_\_\_\_

## PASSÉ

STASE

## KA-LUNE NOIRE

Initié

# LA CHUTE

# BLESSURES

## ALTERATIONS

## INCARNATIONS

## MÉSALLIANCES

## ENNEMIS

## BÂTON

COUPE

## DENIER

## ÉPÉE

**DESCRIPTION:**

RÉSERVE DE **LUNE NOIRE**

### Réserve maximale

## ORIGINE

SELENIM NATUREL

## ANCIEN NEPHILIM

IMAGO

**DESCRIPTION:**



SCIENCES & OCCULTES

# NÉCROMANCIE

# CONJURATION

# ANAMORPHOSE

PREMIER  
CERCLE

Spiritisme  
Clairvoyance  
Animation

Appel du Pacifiste \_\_\_\_\_  
Appel du Savant \_\_\_\_\_  
Appel du Tortionnaire \_\_\_\_\_

Visage \_\_\_\_\_  
Extrémités \_\_\_\_\_  
Peau \_\_\_\_\_

## DEUXIÈME CERCLE

Possession  
Au-delà  
Corruption

Appel du Soldat \_\_\_\_\_  
Appel du Fou \_\_\_\_\_  
Appel de l'annihilateur \_\_\_\_\_

Membres \_\_\_\_\_  
Tronc \_\_\_\_\_  
Appendices \_\_\_\_\_

# TROISIÈME CERCLE





NOM: \_\_\_\_\_  
INITIATION: \_\_\_\_\_  
ASPECT: \_\_\_\_\_  
VOIE(S) OCCULTE(S): \_\_\_\_\_

PASSÉ

POINTS D'AGARTHA

MAISON

KA DOMINANT

: Initié

LA CHUTE

BLESSURES

ALTÉRATIONS

CŒUR

Ka  
Soleil  P.82 / \_\_\_\_\_ Initié

Orich.  P.82 / \_\_\_\_\_ Initié

Terre  P.81 / \_\_\_\_\_ Initié

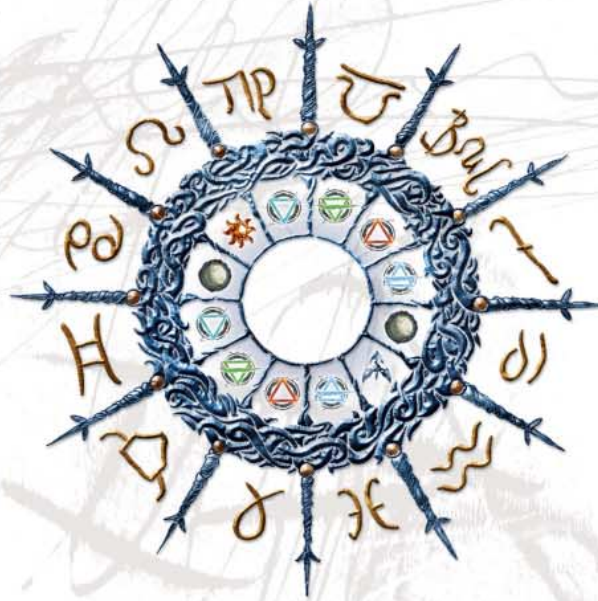
Feu  P.80 / \_\_\_\_\_ Initié

Air  P.80 / \_\_\_\_\_ Initié

Eau  P.81 / \_\_\_\_\_ Initié

Lune  P.81 / \_\_\_\_\_ Initié

KLN  P.82 / \_\_\_\_\_ Initié



INCARNATIONS

MÉSALLIANCES

ENNEMIS

BÂTON

COUPE

DENIER

ÉPÉE

KHAÏBA

Enkhaïbaté

INSTABILITÉ

Instable

ÉCART NIVEAU

0 PAS  
1 PEU  
2 ASSEZ  
3 «...»  
4 TRÈS

L'Instabilité est fonction de l'écart **actuel** entre le Ka le plus fort et le Ka le plus faible.

STASE

DESCRIPTION: \_\_\_\_\_

TALENT

MAISON

KA

NIVEAU

PAGE





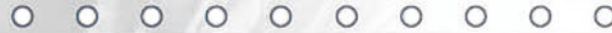
NOM DU SIMULACRE : \_\_\_\_\_  
PROFESSION : \_\_\_\_\_  
ÂGE : \_\_\_\_\_  
DESCRIPTION : \_\_\_\_\_  
  
RICHESSE : \_\_\_\_\_ Fortuné  
ÉDUCATION : \_\_\_\_\_ Savant  
NATIONALITÉ<sup>(\*)</sup> : \_\_\_\_\_

PROCHES : \_\_\_\_\_ Sociable  
Contacts \_\_\_\_\_  
Alliés \_\_\_\_\_  
Disparition \_\_\_\_\_  
Perte de situation \_\_\_\_\_

## TABLÉ UNIVERSELLE DE RÉOLUTION

KA-SOLEIL

Initié



|                                                                             | Pas (1) | Peu (2) | Assez (3) | «...» (4) | Très (5) |
|-----------------------------------------------------------------------------|---------|---------|-----------|-----------|----------|
| Caractéristiques : Agile, Endurant, Fort, Intelligent, Séduisant, Initié... |         |         |           |           |          |
| Difficulté <sup>(*)</sup>                                                   |         |         |           |           |          |
| Pas Difficile                                                               | 10      | 13      | 16        | 19        | Réussite |
| Peu Difficile                                                               | 7       | 10      | 13        | 16        | 19       |
| Assez Difficile                                                             | 4       | 7       | 10        | 13        | 16       |
| Difficile                                                                   | Échec   | 4       | 7         | 10        | 13       |
| Très Difficile                                                              | Échec   | Échec   | 4         | 7         | 10       |

Note:  
n'oubliez pas  
que le niveau  
de Compétence  
de l'individu fait  
varier la difficulté  
que vous devez  
consulter dans  
la colonne  
de gauche.

Profane ☐  
Apprenti ☐  
Compagnon ☐  
Maître ☐

## CARACTÉRISTIQUES

|  |        |             |
|--|--------|-------------|
|  | Initié | AGILE       |
|  | Initié | ENDURANT    |
|  | Initié | FORT        |
|  | Initié | INTELLIGENT |
|  | Initié | SÉDUISANT   |

<sup>(\*)</sup> : cette colonne fonctionne aussi avec « Blessé », « Rapide », « Occultée », etc.

## COMPÉTENCES

## TRADITIONS

|                        |  |                          |  |
|------------------------|--|--------------------------|--|
| ARMES (D'épée)         |  | LANCER                   |  |
| ARMES (De mêlée)       |  | PASSE-PASSE              |  |
| ARMES (De poing)       |  | PILOTER ( )              |  |
| ARMES (De trait)       |  | PILOTER ( )              |  |
| ARMES (Lourdes)        |  | RECHERCHE D'INFO.        |  |
| ART (Architecture)     |  | RITUELS                  |  |
| ART (Chant)            |  | SAVOIR FAIRE (Bricolage) |  |
| ART (Comédie)          |  | SAVOIR FAIRE ( )         |  |
| ART (Danse)            |  | SAVOIR FAIRE ( )         |  |
| ART (Peinture)         |  | SAVOIR FAIRE ( )         |  |
| ART (littérature)      |  | SAVOIR FAIRE ( )         |  |
| ART (Musique)          |  | SAVOIR FAIRE ( )         |  |
| ART (Photographie)     |  | SCIENCES (Biologie)      |  |
| ART (Sculpture)        |  | SCIENCES (Électronique)  |  |
| ARTS MARTIAUX          |  | SCIENCES (Math.)         |  |
| CONN. (Administration) |  | SCIENCES (Phys./Chimie)  |  |
| CONN. (Géographie)     |  | SCIENCES (Soins)         |  |
| CONN. (Histoire)       |  | SCIENCES ( )             |  |
| CONN. (Psychologie)    |  | SPORTS (Acrobatie)       |  |
| CONN. ( )              |  | SPORTS (Athlétisme)      |  |
| CONN. ( )              |  | SPORTS (Éscalade)        |  |
| CONN. ( )              |  | SPORTS (Natation)        |  |
| CONN. ( )              |  | SURVIE ( )               |  |
| CONN. ( )              |  | SURVIE ( )               |  |
| CONN. ( )              |  | VIGILANCE                |  |
| DISCRÉTION             |  | USAGES ( )               |  |
| ÉQUITATION ( )         |  | USAGES ( )               |  |
| ÉQUITATION ( )         |  | USAGES ( )               |  |
| ESQUIVE                |  | USAGES ( )               |  |

|                                              |  |
|----------------------------------------------|--|
| A. MAJEUR (Bateleur)                         |  |
| A. MAJEUR (Papesse)                          |  |
| A. MAJEUR (Impératrice)                      |  |
| A. MAJEUR (Empereur)                         |  |
| A. MAJEUR (Pape)                             |  |
| A. MAJEUR (Amoureux)                         |  |
| A. MAJEUR (Chariot)                          |  |
| A. MAJEUR (Justice)                          |  |
| A. MAJEUR (Ermite)                           |  |
| A. MAJEUR (Roue de Fortune)                  |  |
| A. MAJEUR (Force)                            |  |
| A. MAJEUR (Pendule)                          |  |
| Arcane-sans-Nom                              |  |
| A. MAJEUR (Tempérance)                       |  |
| A. MAJEUR (Jugement)                         |  |
| A. MAJEUR (Monde)                            |  |
| A. MAJEUR (Mat)                              |  |
| A. MINEUR (Bâton)                            |  |
| A. MINEUR (Coupe)                            |  |
| A. MINEUR (Denier)                           |  |
| A. MINEUR (Épée)                             |  |
| ÉSOTÉRISME                                   |  |
| HISTOIRE INVISIBLE<br>(Guerres élémentaires) |  |

|                                          |  |
|------------------------------------------|--|
| HISTOIRE INVISIBLE<br>(Compacts secrets) |  |
| HISTOIRE INVISIBLE<br>(Hermétisme)       |  |
| HISTOIRE INVISIBLE<br>(Guerres secrètes) |  |
| HISTOIRE INVISIBLE<br>(Nouveaux Mondes)  |  |
| HISTOIRE INVISIBLE<br>(Révélation)       |  |
| LANGUE ( )                               |  |
| LANGUE ( )                               |  |
| LANGUE ( )                               |  |
| LANGUE ( )                               |  |
| LANGUE ( )                               |  |
| LANGUE ( )                               |  |
| LANGUE ( )                               |  |
| PLANS SUBTILS (Akasha)                   |  |
| PLANS SUBTILS (A., Terres)               |  |
| SC. OCCULTES (Alchimie)                  |  |
| SC. OCCULTES (Anamorphose)               |  |
| SC. OCCULTES (Conjuration)               |  |
| SC. OCCULTES (Kabbale)                   |  |
| SC. OCCULTES (Magie)                     |  |
| SC. OCCULTES (Nécromancie)               |  |
| SC. OCCULTES (Talents)                   |  |

(\*\*) Tous les simulacres ont Langue (Langue natale) à Compagnon. Cette Compétence s'utilise avec le niveau d'Intelligent ou de Séduisant.

Immortel ☐ simulacre ☐ expérience ☐

## ÉQUIPEMENT

### ARMES :

NOM PRÉC. MEURT. DÉGÂTS CHARG. FORT DISSIM. PORT.

### ARMURES :

NOM BONUS D'ARMURE ENC.

### VÉHICULES :

NOM MANIA. ACC.(m/d) V. MAX.(m/d) V. MAX.(Km/H) RÉS. ARM.



Peu Blessé Assez Blessé Blessé Très Blessé Mort