



## Caractéristiques du personnage

Caractéristique - Stats

Nom du joueur	<b>FOR</b> ce	<b>DEX</b> térité	<b>CON</b> stit.
Nom du personnage	<b>APP</b> arence	<b>TAIL</b> le	Modif. de dommages
ENC lim = $\min((FOR+TAI)/2, FOR)$	<b>INT</b> elligence	(×5=)Idée	FOR+TAI MD
ENC max = $FOR \times 1,5$	<b>POU</b> voir	(×5=)Chance	25-32 +1d3
<b>ENC lim / ENC max</b>			33-40 +1d6
Métier			41-56 +1d10
Sexe	Âge	<b>Points de Vie</b>	
Race/ethnie		<b>Punti ferita - Hit Points</b>	
Lieu de naissance/clan		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	
Langue maternelle		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	
Culture		<b>Points de Magie</b>	
Religion		<b>Punti Mana - Magic Points</b>	
Dieu(x) adoré(s) en particulier		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	
CORps	ÂME	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	
ESPririt	AURa		
NOM		<i>Sur fond grisé : la valeur initiale.</i>	

## Compétences

Abilità - Skills

<b>Universelles</b>	Vigilance (20)	Jouer [ ] (00)
Art / Artisanat [ ]	<b>Spécifiques</b>	Lire et écrire [ ] (00)
Art / Artisanat [ ]	Alchimie (00)	Lire et écrire [ ] (00)
Athlétisme (15)	Armurerie (00)	Lire et écrire [ ] (00)
Baratin* (05)	Art de la guerre (00)	Potions et herbes (10)
Bricolage (05)	Cartographie (00)	Religion [ ] (05)
Cascade (05)	Civilisations anciennes (10)	Religion [ ]
Chant (05)	Comédie (05)	Rêve
Chercher* (20)	Conduite d'attelage (15)	Torture (00)
Concentration (25)	Connaissance des Esprits (00)	Transe (00)
Culture générale (20)	Connaissance des [ ]	<b>Combat</b>
Commerce (20)	Connaissance des [ ]	Bagarre (50)
Déguisement (10)	Connaissance des minéraux (05)	Lutte (20)
Discretion (15)	Connaissance de la nature (10)	Archer (10)
Droit / Usages (10)	Connaissance onirique (10)	Arquebusier (00)
Éloquence (05)	Contes (05)	Auxiliaire (10)
Équitation [ ] (20)	Corruption (00)	Bretteur (05)
Équitation [ ] (20)	Culture [ ] (10)	Gladiateur (10)
Esquive (25)	Culture [ ]	Guerrier (10)
Imiter (05)	Culture [ ]	Lancier (10)
Langue natale (80)	Danse (00)	Milicien (25)
Langue [ ]	Démolition / sape (00)	Piquier (20)
Langue [ ]	Dressage [ ] (00)	Tirailleur (15)
Langue [ ]	Dressage [ ] (00)	Cavalier (00)
Leadership (15)	Effraction (05)	Chamelier (05)
Navigation (00)	Élevage [ ] (00)	Éclaireur (05)
Orientation* (15)	Élevage [ ] (00)	Harceleur (00)
Pistage (05)	Évaluation (05)	Artillerie (00)
Sagacité (20)	Géographie (05)	Char (00)
Secourisme (30)	Inhumation (05)	Créature monstrueuse volante (00)
Survie [ ] (05)	Intendance (00)	Créature volante (00)
Survie [ ] (00)	Intimidation (00)	Éléphant (00)
Survie [ ] (00)	Jeu (00)	Combat spirite (POU×3)

## Armes

Armi - Weapons

Arme	Type	Compétence	valeur	FCh	Dommages	RA (+DEX)	Portée eff	Portée max
------	------	------------	--------	-----	----------	-----------	------------	------------

## Armures

Armature - Armour

## Sortilèges

Incantesimi - Spells

Compétences magiques	Techniques magiques de base	Compétences chamaniques
Magie sauvage (Ab)	Âb	Diagnostic
Magie divine (Ka)	Is	Trouver Esprit
Magie spirite (Ba)	Meneh	Négocier avec Esprit
Pyromagie (Nesut)	Sa	Découvrir nom d'Esprit
Aéromagie (Heret)	Seni	
Géomagie (Satu)		Compétences sacerdotales
Hydromagie (Mu)	Hau	Cérémonie
M. élémentaire (Hat)	Herep	Connaissance des Âmes
	Ih	Connaissance des Morts-Vivants
Amplitude magique	Méta-Techniques magiques	Consécration
Bonus/malus à l'AM	Iry	Sacrements
Encombrement	Nehy	Scarification/Tatouage
Dés de Magie (d20)	Tem	
Calcul AM		
avec rite oral		
sans rite oral		

ÉQUIPEMENT, ARGENT, OBJETS MAGIQUES	ENCOMBREMENT
Equipaggiamento, Denaro, Oggetti magici - Equipment, Money, Magic Items	Peso - Encumbrance
	Armure (pour chaque point de protection) 1
	Arme (en général) 1
	Cestus, Handjar, Dague, Djambiya... 0
	Arme nécessitant FOR min ≥ 10 2
	Arme à 2 mains 2
	Bouclier lamt 1
	Grand bouclier 2
	Équipement standard d'un aventurier 2
	Pour chaque kg de matériel divers 1