OIKOUMENE version Gardiens

Nom : .....
Sexe : .....age.....
Origine : .....
Classe censitaire : .....
Mode de création : .....
Description : .....
.....
.....
.....
.....
.....

Caractéristiques	
ADResse	
APParence	
COUrage	
ENDurance	
FORce	
PSYchisme	
VITesse	
	corpulence
	Agon
	Initiative

Points de vitalité
Séquelles :
-6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28

Points d'essence
épuisé 0 1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14

Combat

armes

	base	malus	total	dégâts	allonge	VA
• Arc (adr+for/2)						
! Attaque (adr+for/2)						
-						
-						
-						
- bouclier						
• Arme lourde (adr+for/2)						
! Corps à corps (adr+for/2)						
! Esquive (adr+vit/2)						
• Fronde (adr+for/2)						
! Lancer (adr+vit/2)						
! Lutte (adr+for/2)						
! Parade (dr+vit/2						
- bouclier						
-						
-						

Armures : .....

	VA	malus
tête		
-		
corps		
-		
jambe		
-		
bras		
-		

Bonus aux dégâts :

Séquelles et conséquences

Compétences automatiques
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Prodiges spécifiques
.....
.....
.....
.....

Religion.....
ponts d'Ubris/Némesis...../.....

Fortunes : .....

Notes personnelles
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.

Compétences

- Acrobatie (adr+for/2)
- Agriculture (psy) •
- Anthropologie (psy)
- Architecture* (psy)
- Armurerie (adr+psy/2)
  Artisanat (adr+psy/2)
- -
- -
- Astronomie (psy)
- Bibliothèque* (psy)
- Botanique (psy)
- Camouflage (adr+psy/2)
- Chant (psy)
! Chercher (adr+psy/2)
- Comédie (app+psy/2)
- Comptabilité* (psy)
- Conduite (adr+psy)
- Contr du corps (end+psy/2)
- Convaincre (app+psy/2)
- Crochetage (adr+psy/2)
- Danse (adr+psy/2)
- Décryptage* (psy)
- Dépl silencieux (adr+psy/2)
- Dérober (adr+psy/2)
- Discrétion (adr+psy/2)
- Dressage (adr+psy/2)
  Droit (psy)
- -
- Eloquence (app+psy/2)
! Entendre (psy)
- Equitation (adr)
- Etiquette (psy)
! Grimper (adr+for/2)
- Histoire (psy)
- Hydrologie (psy)
- Interrogatoire (app+psy/2)
- Langage des signes* (psy)
  Langues (psy)
! -
- -
- -
- Lire sur les lèvres* (psy)
- Marchandage (app+psy/2)
- Mécanique (adr+psy/2)
- Musique* (adr+psy/2)
- Natation (end+for/2)
- Naviguer (adr+psy/2)
- Occultisme (psy)
- Orientation (psy)
- Peinture (adr+psy/2)
- Physique* (adr+psy/2)
- Pister (psy)
- Poisons* (adr+psy/2)
- Psychologie (psy)
- Réception (adr+for/2)
! Sauter (for)
- Sculpture (adr+psy/2)
! Sentir (psy)
- Soins (adr+psy/2)
- Stratégie (psy)
- Survie (adr+psy/2)
- Tactique (psy)
- Théologie (psy)
! Toucher (psy)
! Voir (psy)
- Zoologie (psy)

équipements	*enc*
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
Encombrement total	

Fonctionnement des prodiges spécifiques et compétences automatiques

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Expérience : .....points acquis/.....points totaux