Joueur :

Personnage : Anathaym

Espèce : Humain

Sexe : Féminin

Âge : 28

Corpulence : Légère

Culture : Civilisée

Hauteur : 1,65 m

Classe Sociale : Noble

Poids : 37 kg

Profession : Guerrière

MythroS

Notes sur l'historique, la communauté & la famille

Longs cheveux noirs. Membre des Lances écarlates et initiée de Mycéras. Tempérament vif, mais femme de cœur.

Contacts, alliés & ennemis

Caractéristiques

	Originel	Max.	Actuel
Force	11		
Constitution	13		
Taille	10		
Dexterité	16		
Intelligence	14		
Pouvoir	7		
Charisme	9		

Attributs

	Originel	Actuel
Points d'action	3	
Modificateur de dégâts	0	
Modificateur d'expérience	0	
Vitesse de guérison	3	
Initiative	15	10 (armure)
Points de chance	2	
Mouvement	6 m	

Argent & richesses

	Jour	Semaine	Saison	Année
Revenu				
P. Argent				

Points de magie

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	29	30	

PM utilisés (effets actifs) : _____

Compétences standards

Compétence	Base %	%
Athlétisme	FOR + DEX	44
Bagarre	FOR + DEX	39
Canotage	FOR + CON	24
Chant	CHA + POU	16
Conduite	DEX + POU	28
Coutumes	INT x 2	74
Danse	DEX + CHA	25
Discrétion	DEX + INT	36
Dissimulation	DEX + POU	23
Endurance	CON x 2	48
Équitation	DEX + POU	29
Esquive	DEX x 2	57
Force Brute	FOR + TAI	25
Influence	CHA x 2	31
Nage	FOR + CON	24
Perception	INT + POU	28
Perspicacité	INT + POU	35
Premiers Soins	INT + DEX	37
Savoir Régional	INT x 2	35
Tromperie	INT + CHA	28
Volonté	POU x 2	49

Compétences professionnelles

Compétence	Base %	%
Connaissance (Géographie)		38
Connaissance (histoire militaire)		38
Connaissance (stratégie & tactique)		48
Courtoisie		38
Survie		39

Langues (INT + CHA)

Compétence	%
L. natale (mérois)	70

Jets d'experience

Compétences de magie

Compétence	Base %	%
Contrainte	POU + CHA	
Dévotion	POU + CHA	
Exhortation	INT + CHA	
Magie Populaire	POU + CHA	38
Manipulation	INT + POU	
Méditation	CON + INT	
Mysticisme	CON + POU	
Invocation	INT x 2	
Transe	CON + POU	

Passions

Passion	%

: Maladresse du PJ à une compétence | : Compétence entrainée | : Affecté par l'encombrement (ENC) | : Pénalité d'armure

Conception et mise en page : Pelayo MDC

Armure & équipement

Collets pour petit gibier, corde 30 m, filets de pêche, gourde, hameçons, miroir à main, nécessaire de premiers soins, petite marmite de cuisson, pierre magnétisée, rations : 7 jours,sac de couchage, sacoche d'épaule, silex et amadou, tunique de rechange, Armure : hoplite + ptéryge

ENC de l'équipement	
ENC de l'armure (équipée = ENC/2)	25 (13)
ENC TOTAL	
Pénalité d'armure (🛡) = ENC de l'armure/5	5

Mouvement

Types de mouvement		**Valeur**	🛡
Marche		6	
Course[1] (Mouv. + Ath. %/25 x 0,5 m) x 3		21	– 🛡 m
Sprint[1] (Mouv. + Ath. %/25 m) x 5		39	– 🛡 m
Saut[2]	Horizontal[1] (h_{PJ} x 2 + Ath. %/20 m)	5,5	– 🛡 /2 m
	Vertical[1] (h_{PJ} /2 + Ath. % cm)	1,3	– 🛡 /2 m
Escalade	Terrain accidenté	6	– 🛡 /2 m
	Terrain abrupt	6	– 🛡 m
	Paroi verticale	6	– 🛡 x 2 m
Nage[3] (Mouvement + Nage %/20 m)		7	[4]

[1] : Réussite critique en Ath. : + 1 m au Mouv. de base ou de saut.
[2] : h_{PJ} : hauteur du PJ (mètres). Élan minimal = 5 m. Sans élan : distance réduite de moitié et – 🛡/4 m.
[3]: Réussite critique en Nage = + 1 m.
[4] : Mouv. Nage/2 – 🛡 = { > 0 : PJ flotte, peut nager. = 0 : PJ flotte, pas de nage. < 0 : PJ coule.

Localisations

d20	Localisation	PA	Points de vie	
19-20	Tête	5	o 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10	5
16-18	Bras gauche	5	o 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10	4
13-15	Bras droit	5	o 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10	4
10-12	Poitrine	5	o 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10	7
7-9	Abdomen	1	o 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10	6
4-6	Jambe gauche	5	o 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10	5
1-3	Jambe droite	5	o 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10	5

Informations cultuelles

Rangs « Bénéfices « Restrictions « Dons « Geas

Initiée de Mycéras

Max. Actuel

Capacités

Sorts « Esprits « Talents « Miracles

MAGIE POPULAIRE
Coordination
Vivelame

Résistances

Compétence	**Base %**	🗲	☑	**%**
Endurance	CON x 2	☐	☐	48
Esquive 🎒	DEX x 2	☐	☐	57
Force Brute 🎒	FOR + TAI	☐	☐	25
Volonté	POU x 2	☐	☐	49

Fatigue

Niveau	Frais	Essoufflé	Fatigué	Exténué	Épuisé	Affaibli	Incapacité	Semi-conscient	Comateux	Mort
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Styles de combat

Nom du style	**Armes**	**Trait**	🗲	☑	**%**
Frondeur Mérois	Bouclier, épée, fronde		☐	☐	77
Fantassin Mérois	Bouclier, javelot, lance		☐	☐	81
			☐	☐	
			☐	☐	

Armes & boucliers

Armes de mêlée & boucliers	**Dégâts**	**Taille**	**Allonge**	**Traits**	**Effets spéciaux**	**PA**	**PV (Max./actuel)**
Aspis	1d4	TG	C	Parade à distance, parade passive 4 loc.	Etourdir, Repousser	6	15 /
							/
Epée courte	1d6	M	C			6	8 /
Lance courte	1d8 + 1	M	L			4	5 /
							/
							/
							/

Armes à distance	**Dégâts**	**MD**	**Imp.**	**Rech.**	**Portée**	**Effets spéciaux**	**Taille**	**PA**	**PV (Max./actuel)**
Fronde	1d8	NG	G	3	10/150/300	Etourdir			/
									/

🗲: Maladresse du PJ à une compétence | ☑: Compétence entrainée | 🎒: Affecté par l'encombrement (ENC) | 🛡: Pénalité d'armure

Conception et mise en page : Pelayo MDC