Joueur :

Personnage : Kara

Espèce : Humain | Sexe : Féminin | Âge : 22

Corpulence : Légère | Culture : Civilisée

Hauteur : 1,60 m | Classe Sociale : Noble

Poids : 44 kg | Profession : Prêtresse

MythroS

Notes sur l'historique, la communauté & la famille

La sœur d'Anathaym a les cheveux blonds et les yeux bleus. Sous son apparence gracieuse et souriante se cache une femme sûre d'elle et plutôt autoritaire.

Contacts, alliés & ennemis

Caractéristiques

	Originel	Max.	Actuel
Force	9		
Constitution	9		
Taille	9		
Dexterité	16		
Intelligence	16		
Pouvoir	16		
Charisme	17		

Attributs

	Originel	Actuel
Points d'action	3	
Modificateur de dégâts	-1d2	
Modificateur d'expérience	+1	
Vitesse de guérison	3	
Initiative	16	15 (armure)
Points de chance	3	
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	53
Bagarre 🔒	FOR + DEX	25
Canotage 🔒	FOR + CON	18
Chant	CHA + POU	52
Conduite 🔒	DEX + POU	32
Coutumes	INT x 2	90
Danse 🔒	DEX + CHA	75
Discrétion 🔒	DEX + INT	32
Dissimulation 🔒	DEX + POU	56
Endurance	CON x 2	22
Équitation 🔒	DEX + POU	40
Esquive 🔒	DEX x 2	36
Force Brute 🔒	FOR + TAI	18
Influence	CHA x 2	65
Nage 🔒	FOR + CON	20
Perception	INT + POU	44
Perspicacité	INT + POU	59
Premiers Soins 🔒	INT + DEX	58
Savoir Régional	INT x 2	40
Tromperie	INT + CHA	40
Volonté	POU x 2	58

Compétences professionnelles

Compétence	Base %	%
Connaissance (Mycéras)		70
Connaissance (dieux mérois)		38
Courtoisie		59
Eloquence		48

Langues (INT + CHA)

Compétence	%
L. natale (mérois)	80

Jets d'experience

Compétences de magie

Compétence	Base %	%
Contrainte	POU + CHA	
Dévotion	POU + CHA	68
Exhortation	INT + CHA	60
Magie Populaire	POU + CHA	55
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

Corde 15 m, flasque d'huile, gourde, herbes pour premiers soins, nécessaire de guérisseur, miroir à main, rations : 7 jours, sacoche d'épaule, sac de couchage, tunique de rechange.

Armure : Ptéryge et tunique rembourrée

ENC de l'équipement	
ENC de l'armure (équipée = ENC/2)	2 (1)
ENC TOTAL	
Pénalité d'armure (🛡) = ENC de l'armure/5	1

Localisations

d20	Localisation	PA	Points de vie	
19-20	Tête		0 (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / −1 −2 −3 −4 −5 −6 −7 −8 −9 −10)	4
16-18	Bras gauche		0 (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / −1 −2 −3 −4 −5 −6 −7 −8 −9 −10)	3
13-15	Bras droit		0 (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / −1 −2 −3 −4 −5 −6 −7 −8 −9 −10)	3
10-12	Poitrine	1	0 (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / −1 −2 −3 −4 −5 −6 −7 −8 −9 −10)	6
7-9	Abdomen	1	0 (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / −1 −2 −3 −4 −5 −6 −7 −8 −9 −10)	5
4-6	Jambe gauche		0 (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / −1 −2 −3 −4 −5 −6 −7 −8 −9 −10)	4
1-3	Jambe droite		0 (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / −1 −2 −3 −4 −5 −6 −7 −8 −9 −10)	4

Résistances

Compétence	Base %	🗲	☑	%
Endurance	CON x 2	☐	☐	22
Esquive 🎒	DEX x 2	☐	☐	36
Force Brute 🎒	FOR + TAI	☐	☐	18
Volonté	POU x 2	☐	☐	58

Fatigue

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

Styles de combat

Nom du style	Armes	Trait	🗲	☑	%
Prêtresse	Bâton, dague		☐	☐	40
			☐	☐	
			☐	☐	
			☐	☐	

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)	5,85	– 🛡 /2 m
Saut[2] Vertical[1] (h_{PJ} /2 + Ath. % cm)	1,3	– 🛡 /2 m
Escalade Terrain accidenté	6	– 🛡 /2 m
Escalade Terrain abrupt	6	– 🛡 m
Escalade 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.

Informations cultuelles

Rangs ⮜ Bénéfices ⮜ Restrictions ⮜ Dons ⮜ Geas

Prêtresse de Mycéras

	Max.	Actuel
Réserve de dévotion	4	

Capacités

Sorts ⮜ Esprits ⮜ Talents ⮜ Miracles

MAGIE POPULAIRE
Calme
Soins

THÉISME
Contrecoup
Dispersion de la Magie
Guérir une Blessure
Inébranlable

Armes & boucliers

Armes de mêlée & boucliers	Dégâts	Taille	Allonge	Traits	Effets spéciaux	PA	PV (Max./actuel)
Bâton	1d8-1d2	M	L		Etourdir	4	8 /
Dague	1d4+1-1d2	P	C		Empaler, Saigner	6	8 /
							/
							/
							/
							/
							/

Armes à distance	Dégâts	MD	Imp.	Rech.	Portée	Effets spéciaux	Taille	PA	PV (Max./actuel)
Dague	1d4+1-1d2	0	P	-	5/10/20	Empaler	P	6	8 /
									/

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

Conception et mise en page : Pelayo MDC