Joueur :

Personnage : Mju

Espèce : Humain | Sexe : Masculin | Âge : 18

Corpulence : Moyenne | Culture : Nomade

Hauteur : 1,70 m | Classe Sociale : Homme libre

Poids : 71 kg | Profession : Voleur

MythroS

Notes sur l'historique, la communauté & la famille

Ce jeune homme aux cheveux de jais est agile, vif et rusé. Il apprécie aussi bien le danger que les richesses et désire parcourir le monde.

Contacts, alliés & ennemis

Caractéristiques

	Originel	Max.	Actuel
Force	11		
Constitution	13		
Taille	11		
Dexterité	17		
Intelligence	9		
Pouvoir	9		
Charisme	12		

Attributs

	Originel	Actuel
Points d'action	3	
Modificateur de dégâts	0	
Modificateur d'expérience	0	
Vitesse de guérison	3	
Initiative	13	12 (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	75
Bagarre	FOR + DEX	31
Canotage	FOR + CON	24
Chant	CHA + POU	21
Conduite	DEX + POU	26
Coutumes	INT x 2	60
Danse	DEX + CHA	55
Discrétion	DEX + INT	80
Dissimulation	DEX + POU	81
Endurance	CON x 2	48
Équitation	DEX + POU	80
Esquive	DEX x 2	65
Force Brute	FOR + TAI	22
Influence	CHA x 2	36
Nage	FOR + CON	24
Perception	INT + POU	78
Perspicacité	INT + POU	44
Premiers Soins	INT + DEX	26
Savoir Régional	INT x 2	70
Tromperie	INT + CHA	81
Volonté	POU x 2	29

Compétences professionnelles

Compétence	Base %	%
Acrobatie		47
Crochetage		70
Passepasse		68
Sens de la Rue		48

Langues (INT + CHA)

Compétence	%
L. natale (steppe)	64
L. étrangère (mérois)	38

Jets d'experience

Compétences de magie

Compétence	Base %	%
Contrainte	POU + CHA	
Dévotion	POU + CHA	
Exhortation	INT + CHA	
Magie Populaire	POU + CHA	42
Manipulation	INT + POU	
Méditation	CON + INT	60
Mysticisme	CON + POU	48
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

Butées de porte x 4, corde 30 m, collets, gourde, grappin, hameçons outils de crochetage, petits chaussetrappes (50), rations : 7 jours, sac de couchage, sacoche (bandoulière), silex et amadou, tunique de rechange.

Armure : Pantalon en cuir, tunique et turban

ENC de l'équipement	
ENC de l'armure (équipée = ENC/2)	3 (2)
ENC TOTAL	
Pénalité d'armure (🛡) = ENC de l'armure/5	1

Localisations

d20	Localisation	PA	Points de vie	
19-20	Tête	1	0 (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		0 (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		0 (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / −1 −2 −3 −4 −5 −6 −7 −8 −9 −10)	4
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)	7
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)	6
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)	5
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)	5

Mouvement

Types de mouvement		Valeur	🛡
Marche		6	
Course[1] (Mouv. + Ath. %/25 x 0,5 m) x 3		23	– 🛡 m
Sprint[1] (Mouv. + Ath. %/25 m) x 5		45	– 🛡 m
Saut[2]	Horizontal[1] (h_{PJ} x 2 + Ath. %/20 m)	7	– 🛡/2 m
	Vertical[1] (h_{PJ}/2 + Ath. % cm)	1,6	– 🛡/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.

Informations cultuelles

Rangs « Bénéfices « Restrictions « Dons « Geas

Max. Actuel

Résistances

Compétence	Base %	🗲	☑	%
Endurance	CON x 2	☐	☐	48
Esquive 🎒	DEX x 2	☐	☐	65
Force Brute 🎒	FOR + TAI	☐	☐	22
Volonté	POU x 2	☐	☐	29

Fatigue

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

Capacités

Sorts « Esprits « Talents « Miracles

MAGIE POPULAIRE
Cimenter
Coordination

MYSTICISME (VOIE DES OMBRES)
Augmenter Discrétion
Augmenter Perception
Invoquer Adhérence
Invoquer Vision dans le Noir

Styles de combat

Nom du style	Armes	Trait	🗲	☑	%
Nomade des Steppes	Arc, épée		☐	☐	60
Voleur	Chaine, dague	De Cape et d'Epée	☐	☐	58
			☐	☐	
			☐	☐	

Armes & boucliers

Armes de mêlée & boucliers	Dégâts	Taille	Allonge	Traits	Effets spéciaux	PA	PV (Max./actuel)
Chaine	1d4	M	M		Enchevêtrer	8	6 /
Dague	1d4+1	P	C	De Lancer	Empaler, Saigner	6	8 /
Fauchon	1d6+2	M	M		Saigner	6	10 /
							/
							/
							/
							/

Armes à distance	Dégâts	MD	Imp.	Rech.	Portée	Effets spéciaux	Taille	PA	PV (Max./actuel)
Arc court	1d6	O	G	2	15/100/200	Empaler	P	4	4 /
Dague	1d4+1	O	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