Joueur :

Personnage : Zamothis

Espèce : Humain

Sexe : Masculin

Âge : 51

Corpulence : Légère

Culture : Barbare

Hauteur : 1,86 m

Classe Sociale : Homme libre

Poids : 75 kg

Profession : Guerrier

MythraS

Notes sur l'historique, la communauté & la famille

C'est un homme au visage bourru et aux cheveux clairsemés, qui boite légèrement. Malgré un tempérament taiseux et des manières brusques, il s'avère un compagnon agréable et intelligent.

Contacts, alliés & ennemis

Caractéristiques

	Originel	Max.	Actuel
Force	11		
Constitution	18		
Taille	15		
Dexterité	11		
Intelligence	16		
Pouvoir	5		
Charisme	13		

Attributs

	Originel	Actuel
Points d'action	3	
Modificateur de dégâts	+1d2	
Modificateur d'expérience	+1	
Vitesse de guérison	2	
Initiative	14	8 (armure)
Points de chance	1	
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	☐	☐	57
Bagarre	FOR + DEX	☐	☐	57
Canotage	FOR + CON	☐	☐	22
Chant	CHA + POU	☐	☐	28
Conduite	DEX + POU	☐	☐	25
Coutumes	INT x 2	☐	☐	79
Danse	DEX + CHA	☐	☐	29
Discrétion	DEX + INT	☐	☐	63
Dissimulation	DEX + POU	☐	☐	27
Endurance	CON x 2	☐	☐	66
Équitation	DEX + POU	☐	☐	33
Esquive	DEX x 2	☐	☐	39
Force Brute	FOR + TAI	☐	☐	51
Influence	CHA x 2	☐	☐	59
Nage	FOR + CON	☐	☐	19
Perception	INT + POU	☐	☐	76
Perspicacité	INT + POU	☐	☐	49
Premiers Soins	INT + DEX	☐	☐	79
Savoir Régional	INT x 2	☐	☐	68
Tromperie	INT + CHA	☐	☐	29
Volonté	POU x 2	☐	☐	31

Compétences professionnelles

Compétence	Base %			%
Artisanat (tannage)		☐	☐	31
		☐	☐	
Jouer d'un Instrument (à vent)		☐	☐	64
		☐	☐	
Pistage		☐	☐	75
		☐	☐	
Survie		☐	☐	77
		☐	☐	
		☐	☐	
		☐	☐	
		☐	☐	
		☐	☐	
		☐	☐	
		☐	☐	

Langues (INT + CHA)

Compétence			%
L. natale (montagnes)	☐	☐	68
L. étrangère (mérois)	☐	☐	50
	☐	☐	
	☐	☐	

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

Bloc de cire, collets, couteau (non utile en combat), gourde, hameçons, rations : 7 jours, sac de couchage, sacoche (bandoulière, silex et amadou, tissu pour bandages), tunique de rechange

Armure : Hoplite + ptéryge renforcé

ENC de l'équipement	
ENC de l'armure (équipée = ENC/2)	26 (13)
ENC TOTAL	
Pénalité d'armure (🛡) = ENC de l'armure/5	6

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	3
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	3
10-12	Poitrine	3	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	3	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

Résistances

Compétence	Base %	🗲	☑	%
Endurance	CON x 2	☐	☐	66
Esquive 🎒	DEX x 2	☐	☐	39
Force Brute 🎒	FOR + TAI	☐	☐	51
Volonté	POU x 2	☐	☐	31

Fatigue

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

Styles de combat

Nom du style	Armes	Trait	🗲	☑	%
Chasseur de loups	Arc, épée, lance		☐	☐	96
Mercenaire	Bouclier, épée, hache	Mur de boucliers	☐	☐	112
			☐	☐	
			☐	☐	

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		41	– 🛡 m
Saut[2]	Horizontal[1] (h_{PJ} x 2 + Ath. %/20 m)	6,5	– 🛡 /2 m
	Vertical[1] (h_{PJ} /2 + Ath. % cm)	1,5	– 🛡 /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 culturelles

Rangs « Bénéfices « Restrictions « Dons « Geas

Max. Actuel

Capacités

Sorts « Esprits « Talents « Miracles

Armes & boucliers

Armes de mêlée & boucliers	Dégâts	Taille	Allonge	Traits	Effets spéciaux	PA	PV (Max./actuel)
Aspis	1d4+1d2	TG	C	Parade à distance, parade passive 4 loc.	Etourdir, Repousser	6	15 /
							/
Epée courte	1d6+1d2	P	C		Empaler, Saigner	6	8 /
Grande lance (2 M)	1d10+1+1d2	TG	TL	Contrecharge	Empaler	4	10 /
							/
							/
							/

Armes à distance	Dégâts	MD	Imp.	Rech.	Portée	Effets spéciaux	Taille	PA	PV (Max./actuel)
Arc court	1d6	0	G	2	15/100/200	Empaler	P	4	4 /
									/

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

Conception et mise en page : Pelayo MDC