

JOUEUR :

ESPÈCE :

CORPULENCE :

HAUTEUR :

POIDS :

PERSONNAGE :

SEXE :

CULTURE :

CLASSE SOCIALE :

PROFESSION :

ÂGE :

Mythras

NOTES SUR L'HISTORIQUE, LA COMMUNAUTÉ & LA FAMILLE

CONTACTS, ALLIÉS & ENNEMIS

CARACTÉRISTIQUES

Originel Max. Actuel

FORCE

CONSTITUTION

TAILLE

DEXTERITÉ

INTELLIGENCE

POUVOIR

CHARISME

ATTRIBUTS

Originel Actuel

POINTS D'ACTION

MODIFICATEUR DE DÉGÂTS

MODIFICATEUR D'EXPÉRIENCE

VITESSE DE GUÉRISON

INITIATIVE

POINTS DE CHANCE

MOUVEMENT

ARGENT & RICHESSES

Revenu

Jour

Semaine

Saison

Année

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	☐	☐	___
Bagarre	FOR + DEX	☐	☐	___
Canotage	FOR + CON	☐	☐	___
Chant	CHA + POU	☐	☐	___
Conduite	DEX + POU	☐	☐	___
Coutumes	INT x 2	☐	☐	___
Danse	DEX + CHA	☐	☐	___
Discrétion	DEX + INT	☐	☐	___
Dissimulation	DEX + POU	☐	☐	___
Endurance	CON x 2	☐	☐	___
Équitation	DEX + POU	☐	☐	___
Esquive	DEX x 2	☐	☐	___
Force Brute	FOR + TAI	☐	☐	___
Influence	CHA x 2	☐	☐	___
Natation	FOR + CON	☐	☐	___
Perception	INT + POU	☐	☐	___
Perspicacité	INT + POU	☐	☐	___
Premiers Soins	INT + DEX	☐	☐	___
Savoir Régional	INT x 2	☐	☐	___
Tromperie	INT + CHA	☐	☐	___
Volonté	POU x 2	☐	☐	___

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Compétence	Base %			%
_____	_____	☐	☐	___
_____	_____	☐	☐	___
_____	_____	☐	☐	___
_____	_____	☐	☐	___
_____	_____	☐	☐	___
_____	_____	☐	☐	___
_____	_____	☐	☐	___
_____	_____	☐	☐	___
_____	_____	☐	☐	___
_____	_____	☐	☐	___
_____	_____	☐	☐	___
_____	_____	☐	☐	___
_____	_____	☐	☐	___
_____	_____	☐	☐	___
_____	_____	☐	☐	___

LANGUES (INT + CHA)

Compétence			%
L. natale (_____)	☐	☐	___
_____	☐	☐	___
_____	☐	☐	___
_____	☐	☐	___

JETS D'EXPERIENCE

COMPÉTENCES DE MAGIE

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

PASSIONS

Passion	%
_____	___
_____	___
_____	___
_____	___
_____	___

ARMURE & ÉQUIPEMENT

ENC de l'équipement _____

ENC de l'armure (équipée = ENC/2) _____

ENC TOTAL _____

Pénalité d'armure (U) = ENC de l'armure / 5 _____

LOCALISATIONS

dzo	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	
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	
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	
10-12	Poitrine		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
7-9	Abdomen		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
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	
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	

RÉSISTANCES

Compétence	Base %			%
Endurance	CON x 2	☐	☐	_____
Esquive	DEX x 2	☐	☐	_____
Force Brute	FOR + TAI	☐	☐	_____
Volonté	POU x 2	☐	☐	_____

FATIGUE

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

STYLES DE COMBAT

Nom du style	Armes	Trait			%
_____	_____	_____	☐	☐	_____
_____	_____	_____	☐	☐	_____
_____	_____	_____	☐	☐	_____
_____	_____	_____	☐	☐	_____

ARMES & BOUCLIERS

Armes de mêlée & boucliers	Dégâts	Taille	Allonge	Qualités		Effets spéciaux	PA	PV (Max./actuel)
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
								/
</								

MOUVEMENT

Types de mouvement	Valeur	
Marche	_____	
Course ¹ (Mouv. + Ath. %/25 x 0,5 m) x 3	_____	- m
Sprint ¹ (Mouv. + Ath. %/25 m) x 5	_____	- m
Saut ² Horizontal ¹ (h _{ij} x 2 + Ath. %/20 m)	_____	- / 2 m
Vertical ¹ (h _{ij} / 2 + Ath. % cm)	_____	- / 2 m
Escalade Terrain accidenté	_____	- / 2 m
Terrain abrupt	_____	- m
Paroi verticale	_____	- x 2 m
Nage ³ (Mouvement + Natation %/20 m)	_____	(4)

⁽¹⁾ : Réussite critique en Ath. : + 1 m au Mouv. de base ou de saut.

⁽²⁾ : h_{ij} : hauteur du PJ (mètres). Élan minimal = 5 m.

Sans élan : distance réduite de moitié et - / 4 m.

⁽³⁾ : Réussite critique en Natation = + 1 m.

⁽⁴⁾ : Mouv. Natation/2 - = $\begin{cases} > 0 : \text{PJ flotte, peut nager.} \\ = 0 : \text{PJ flotte, pas de nage.} \\ < 0 : \text{PJ coule.} \end{cases}$

INFORMATIONS CULTUELLES

Rangs & Bénéfices & Restrictions & Dons & Geas

Max. Actuel

CAPACITÉS

Sorts & Esprits & Talents & Miracles