



NOM DU PERSONNAGE
MYRRH

NIVEAU 1 2 3 4

DÉ DE VIE d6

INITIATIVE 14

CARAC. Valeur Mod.

FOR FORCE	8	-1	
DEX DEXTERITÉ	14	+2	
CON CONSTITUTION	11	+0	
INT INTELLIGENCE	16	+3	
SAG SAGESSE	13	+1	
CHA CHARISME	15	+2	

ATTAQUE Mod.

CONTACT +0

DISTANCE +3

MAGIQUE +4

Arme Dégâts

Dague 1d4-1

Arc court 1d6

POINTS

PV
POINTS DE VIE 9

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION 5

PC
POINTS DE CHANCE 4

PM
POINTS DE MAGIE 4

DÉFENSE

DÉFENSE 12

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures Mod.

Robe +0

CAPACITÉS SPÉCIALES

	Voie culturelle :	Voie 1 :	Voie 2 :
	Elfe bleu	Envoûtement	
1	<input type="checkbox"/> Équilibre parfait : action gratuite pour se relever. +5 aux tests d'équilibre.	<input type="checkbox"/> Injonction* : ordre simple. Test de contre de l'adversaire.	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Description

Profil : érudite **Culture** : elfe bleue
Sexe : féminin **Âge** : 83 ans
Taille : 1,74 m **Poids** : 48 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Myrrh est une Elfe bleu très belle et très grande. Par rapport à ses congénères, sa peau est assez pâle, presque blanche. Ses cheveux sont longs et châtain foncé, ses yeux marrons. Elle est généralement vêtue de vêtements longs et amples mêlant tissus et fourrures. Elle ne se déplace jamais sans ses parchemins et son matériel d'écriture.

ÉQUIPEMENT

Sac d'aventurier :	Bourse : 5 pièces d'argent
1 couverture	parchemins vierges
1 torche	nécessaire d'écriture
1 briquet à silex	
1 gamelle	
1 outre d'eau	