

# Athéna

NOM DU PERSONNAGE

Barde 4

CLASSE ET NIVEAU

Humain

RACE

Femme

SEXE

21 ans

AGE

Emeline

1,60 m

M

60 kg

Beige

Violet, noir (vairons)

Blonde, mèche noire

JOUEUR

TAILLE

CATEGORIE

POIDS

PEAU

YEUX

CHEVEUX

Chaotique Bon

Droitière. Allergique à la cannelle.

ALIGNEMENT

SIGNES PARTICULIERS

CARACTERISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPOR.	MODIF. TEMPOR.
<b>FOR</b> FORCE	13	+1		
<b>DEX</b> DEXTERITE	17	+3		
<b>CON</b> CONSTITUTION	13	+1		
<b>INT</b> INTELLIGENCE	16	+3		
<b>SAG</b> SAGESSE	17	+3		
<b>CHA</b> CHARISME	18	+4		

<b>COMBAT</b>	+3
<b>NOMBRE D'ATTAQUES</b>	1
<b>INITIATIVE</b>	+7 = 3 + 4
TOTAL	DEX DIVERS
<b>DEPLACEMENT</b>	9 m
<b>POINTS DE MAGIE</b>	34

COMPETENCES		NIVEAU MAX. 7			
70 points de compétence		Compé- tence	Caracté- ristique	Niveau	Divers
• ACROBATIE	Dex*		= + +		
• ART DE LA MAGIE	Int	+8	= 3 + 5 +		
• ARTISANAT	Int		= + +		
• BLUFF	Cha	+11	= 4 + 7 +		
• CONCENTRATION	Con	+3	= 1 + 2 +		
• CONNAISSANCES (Histoire)	Int	+8	= 3 + 5 +		
• ( )	Int		= + +		
• ( )	Int		= + +		
• CONTREFAÇON	Int		= + +		
• CROCHETAGE	Dex		= + +		
• DECRYPTAGE	Int	+10	= 3 + 7 +		
• DEGUISEMENT	Cha		= + +		
• DEPLACEMENT SILENCIEUX	Dex*	+10	= 3 + 7 +		
• DESAMORÇAGE/SABOTAGE	Int		= + +		
• DÉTECTION	Sag		= + +		
• DIPLOMATIE	Cha	+5	= 3 + + 2		
• DISCRETION	Dex*		= + +		
• DRESSAGE	Cha		= + +		
• EQUILIBRE	Dex*	+10	= 3 + 7 +		
• EQUITATION	Dex	+4	= 3 + 2 +		
• ESCALADE	For*		= + +		
• ESCAMOTAGE	Dex*	+5	= 3 + + 2		
• ESTIMATION	Int		= + +		
• EVASION	Dex*		= + +		
• FOUILLE	Int		= + +		
• INTIMIDATION	Cha	+5	= 3 + + 2		
• MAITRISE DES CORDES	Dex		= + +		
• NATATION	For*	+1	= -1 + 2 +		
• PERCEPTION AUDITIVE	Sag	+10	= 3 + 7 +		
• PREMIERS SOINS	Sag		= + +		
• PROFESSION	Sag		= + +		
• PSYCHOLOGIE	Sag	+4	= 3 + 1 +		
• RENSEIGNEMENTS	Cha		= + +		
• REPRESENTATION (violon)	Cha	+13	= 3 + 7 + 3*		
• SAUT	For*	+4	= 1 + 3 +		
• SURVIE	Sag	+5	= 3 + 4 +		
• UTILISAT° D'OBJET MAGIQUE	Cha	+9	= 3 + 6 +		

JETS DE SAUVEGARDE	TOTAL	BASE	CARACTE- RISTIQUE	MAGIE	DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	MODIFICATEURS PARTICULIERS
<b>REFLEXES</b> (DEXTERITE)	+7	4	3				
<b>VIGUEUR</b> (CONSTITUTION)	+2	1	1				
<b>VOLONTE</b> (SAGESSE)	+7	4	3				

ARME	COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
Mains nues	+6	1d3+1	20x2
PORTEE	POIDS	TYPE	NOTES

ARME	COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
Rapier	+6	1d6+1	18x2
PORTEE	POIDS	TYPE	NOTES

ARME	COMBAT	DEGATS	CRITIQUE
PORTEE	POIDS	TYPE	NOTES

ARMURE	TYPE	DEX MAX.	BONUS CA	
Armure de cuir	Légère	+5	+2	
MALUS	VITESSE	ECHEC SORTS	POIDS	NOTES
0	9 m	10 %		

CLASSE D'ARMURE	TOTAL	ARMURE	DEX	BOULIER	ESQUIVE	DIVERS
	15	10	2	3		

POINTS DE VIE	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	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	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	

CAPACITES
Science de l'initiative, Savoir bardique (+10)
Attaque en finesse, Talent (Représentation +3)*
<b>Sorts</b>
<b>Niveau 1 :</b> Berceuse, Convocation d'instrument, Lumière, Détection de la magie, Message (40 m), Ouverture/Fermeture, Alarme (4 heures), Corde animée, Déguisement, Identification, Sommeil, Soins légers (1d8+4),
<b>Niveau 2 :</b> Invisibilité, Vent de murmures (6 km).

MUSIQUE DE BARDE (4 x jour)
<b>Inspiration</b> Les alliés du barde gagnent +1 en Combat, aux dégâts et contre les charmes et la terreur. L'effet dure tant que les alliés écoutent le barde et 5 rounds après. Ou un allié gagne +2 à une compétence (maximum 2 minutes).
<b>Fascination (2 créatures, 27 m, 4 rounds).</b> Un combat proche ou un danger manifeste empêche le fonctionnement de ce pouvoir. Le jet de Représentation sert de difficulté pour le jet de Volonté de la cible. Celle-ci ne fait plus aucune autre action tant que le barde joue (4 rounds).

\* Compétence de classe.

\* La pénalité d'armure s'applique le cas échéant (doublez-la lors des tests de natation).