

ANAXANDRE DE SPARTE



GUERRIER

Année
Alcyon

1067

FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de création
11/07/23

Nom

ANAXANDRE DE SPARTE

Classe
Guerrier

Race
Humain

Sex
M

Age
19 ans

Titre
Myrmidon

Niveau
6

Dieu
Ares

Symbole
Lance

Poids
83 kg

Taille
1m80

Classe social
UMC

Couleur de peau
Blanche

Couleur des yeux
Noir

Couleur des cheveux
Noir

Autres
Barbe taillée au carré

Signes particuliers
Aucun

Talents acquis
Eleveur de chevaux

Vision
Lentilles d'aigle

Ecoute
Rien

Langues
Commun, Alignement

Résistances
Aucune

Possession
3200 po

Bourse
5 PP, 55 PO, 10 PA, 20 PE

Gemmes

Coût des équipements
537 po, 12 pa, 9 pc

Alignement
Neutre

Force

F 72
18

F 72
18

Ajustement

toucher
+2

dommage
+3

Ajustement
poids

+1250

Défonçage
de porte

1-4

Torsion
barreau

20%

Intelligence

I 12

I 12

Langue
aditionnelle

0

Chance de connaître
les sorts

0%

Minimum. de
sorts / niv.

0

Maximum de
sorts / niv.

0

Sagesse

S 8

S 8

Ajustement
magique

+0

Bonus
sorts

Niveau 1
+0

Niveau 2
+0

Niveau 3
+0

Niveau 4
+0

Niveau 5
+0

Echec
sorts

0%

Dextérité

D 16

D 16

Ajustement réaction

+1

Ajustement projectiles

+1

Ajustement classe
d'armure

+2

Constitution

C 17

C 17

Ajustement
point de vie

+3

Choc
métabolique

97%

Chance de
résurrection

98%

Nombre de
résurrections

0

Charisme

C 15

C 15

Nombre maximal de
suivants

7

Ajustement loyauté

15%

Ajustement réaction

15%

Beauté

B 11

B 11

Bonus / Malus charisme

+0

Bonus / Malus race

-0

Talents de classe

Double spécialisation
à la lance

Classe d'armure

Armure portée

Plate en bronze

CA

4

Bouclier portée

Grand rond (hoplon)

Bonus

1

Autres objets

Bonus

0

Dextérité

Cape rouge non magique

Bonus

2

CA de dos

4

CA de face

1

Jet de protection

Paralyse/Poison/Mort magique

11

Bonus dextérité

+2

Pétrification/Polymorph

12

Bonus sagesse

+0

Baton/Baguettes/Batonnet

13

Bonus constitution

+3

Souffle

13

Bonus magique

+0

Sorts

14

Armes utilisées		Arme	TACO	Force	Magie	Spé	P/M	G	Spé	Force	Magie	Bonus	Commentaires
Toucher ACO	Att/Round	Lance (dory) 3/2	10	+2		+3	1-6	1-8	+3	+3		+5	Double spé
		Glaive (kopis)	11	+2	+2		1-6	1-10		+3	+2	+5	
		Lance (dory) 3/2	11	+1		+3	1-6	1-8	+3			+3	Lancé
Compétence martiale	Pénalité non-maîtrise												

Point de vie

Total

51

Tiré

33

Ajustement const.

+3

78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Vitesse de déplacement

Pied

12"

Vol

00"

Nage

00"

Aptitudes spéciales

Equipement de base Cheval de monte, selle, mord et longe, sacoche de selle
Sac à dos, belladone, fromage, Ration enrichies (2), rations sèches (1 semaine), 1 gourde d'eau, 5 bougies,
1 briquet+Pierre, 2 torches, 1 petite boîte en fer, 1 grappin + corde 25m
Cape, ceinture, sandales

Point d'expérience

Bonuss 10%

46,527

xp

Niveau supérieur

70,001

xp

CONNAISSANCES

Torkyl Nain M

Aridel Elfe des bois M

Drokal Nain M

Lohtar Moine M

Damarys ½ elf F

Eldalote Elfe des bois F Chêne

Estrid Tinuriel Elfe gris F Lune couchante

Gaspar humain M

Edgar humain M

Robust Rock barbare H

Berdualde Humain M Barbare

Myelyste Humain F Barbare

Gora Humain Barbare

Ze'Er ??? Homme

Ze'Ev ??? Femme

Piotré Illusionniste Gnome M

OBJETS

Kopis +2

Lentilles d'aigle



AVENTURES

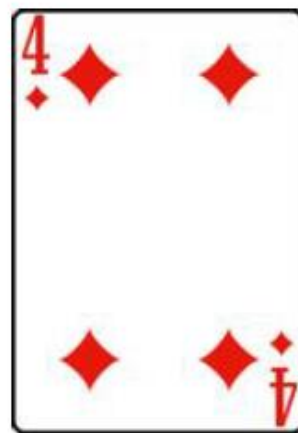
La foire impériale de Alfeish

Anaxandre s'est rendu en 1067 à la foire impériale de la magie à Alfeish. Lors de cette foire, l'inauguration s'est vue lancée par l'empereur Algaric 1^{er} en personne, accompagnée par Dame Alvira. Un étrange Elfe Noir est apparu en premier pour scruter la foule, comme pour vérifier que l'assemblée ne présentait de danger. Ensuite, il s'est écarté et L'empereur est apparu avec Dame Alvira à son bras. Le discours fut bref mais intense, et la foire était lancée. Après avoir pris ses quartiers sans les faubourgs et fait connaissance de Estrid Tinuriel, il s'est ensuite rendu au feu d'artifice. L'aventure commence alors.

Une aventure d'épreuve commence alors, qu'il a partagé avec ses compagnons :

Jeu#4 – La sphère lumineuse

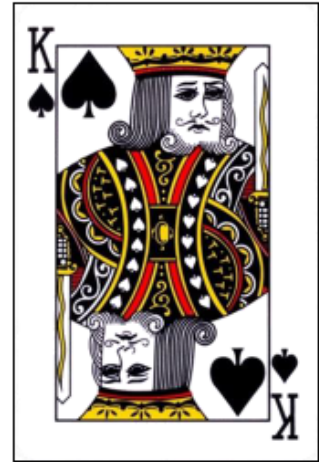
Nom du jeu :	La sphère lumineuse
Question :	Quel levier active la sphère ?
Règle N°01	Entre les leviers A, B et C un seul allume la sphère.
Règle N°02	Sí la porte est ouverte vous ne pourrez actionner qu'un seul levier. Sí la porte est fermée vous pouvez actionner autant de levier que vous le voulez
Règle N°03	On ne peut ouvrir la porte qu'une seule fois. Une seule réponse collective sera acceptée. Sí vous trouver quel levier active la sphère vous gagnez le jeu.
Difficulté du jeu :	Quatre de carreau
Temps imparti :	Dix minutes
Décor :	Cave du temple draconique
Jeu chronométré :	Ouí
XP / PJ :	3 000
Crédit jours visa :	Quatre
Nombre de PNU :	Ø



Les gens intelligents sont toujours intelligents. Une épreuve rapide grâce à mes compagnons, intelligents.

Le Roi de Pique

Nom du jeu :	Le Roi de Pique
Règle du jeu :	Survivre aux attaques du roi
Difficulté du jeu :	Roi de Pique
Temps imparti :	Trente minutes
Décor :	Le quartier bourgeois
Jeu chronométré :	Oui
XP / PJ :	4 000
Crédit jours visa :	2
Nombre de PNJ :	45



Planqué, vivant, le mort vivant ne m'a pas vu !!

Osmose

Nom du jeu :	Osmose.
Règle du jeu :	L'équipe qui possèdera le plus de point à la fin du jeu survivra. Les membres de l'autre équipe seront tués.
Difficulté du jeu :	Roi de Trèfle.
Temps imparti :	Deux Heures.
Décor :	Les égouts de la ville.
Jeu chronométré :	Oui
XP / PJ :	7 500
Crédit jours visa :	2
Nombre de PNJ :	Equipe adverse 7 dont le roi



Après avoir défini une stratégie avec mes compagnons, je pars en quête de coffres permettant de prendre des points pour le groupe et d'augmenter nos points de vie. Le groupe adverse gagne notre base. Nous nous rendons vers leur base, nous élaborons un plan pour reprendre la main. Gora a alors sacrifié sa vie pour reprendre la main et gagné la partie. Gloire à son nom.

Nico		→ Base	→ 25 PV
Marion		→ Base	→ 5 PV
Emma		→ Ennemie Coffre	→ 0 PV
Ju		→ ^{Coffre} Ennemie	→ 19,7 PV
Timi		→ Coffre	→ 39 PV
Fred		→ Coffre	→ 69 PV
duch		→ Ennemie Coffre	→ 78 PV
Claire		→ Ennemie Coffre	→ 15 PV
Challengers		Roi de trefle 	
1528 PV		1063 PV	