

# APHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

Nom du joueur

Nom **Maciste Herkalis Ptolomon**  
 Sang **Agalanthéen**  
 Statut **Légionnaire d'élite**  
 Occupation **Mercenaire et légionnaire réserviste**

| COORDINATION | SOUFFLE  | SAGESSE  | PUISSANCE | CHARME |
|--------------|----------|----------|-----------|--------|
| 2            | 3        | 2        | 3         | 3      |
| DÉS DRAGONS  |          | FOI      |           | P.A.   |
| 1            |          | 3        |           |        |
|              | FIDÉLITÉ | 4        | BRAVOURE  |        |
|              | 5        |          | 4         |        |
|              |          | HÉROÏSME |           |        |

## COMPÉTENCES

| l'Aventurier     | le Sage              | le Prince               | le Sorcier       |
|------------------|----------------------|-------------------------|------------------|
| Épreuve 5        | Science 1            | Ne pas perdre la face 1 | Inspiration* 1   |
| Équitation 3     | Enseigner* 1         | Élégance 1              | Prière 1         |
| Contes* 2        | Peuples & Histoire 1 | Flatter* 1              | Sacrifice        |
| Périples 2       | Percevoir 1          | Négoce & Salamalecs 1   | Verbe sacré      |
| le Guerrier      | le Poète             | le Malandrin            | le Travailleur   |
| Arme 5           | Galvaniser* 1        | Assassinat* 1           | Agriculture 1    |
| Commander 4      | Comédie 1            | Détrousser 1            | Artisanat 1      |
| Entraînement 5   | Poésie 1             | Discretion 1            | Compagnonnage 1  |
| Impressionner* 3 | Musique 1            | S'introduire 1          | Tenir le coup* 2 |

## COMBAT

INIT. MAX 4 TREMPÉ 7(11/16)

1<sup>ÈRE</sup> ARME **Glaive**  
 ATT/DEF 8/3  
 DÉGÂTS +11

2<sup>ÈME</sup> ARME **Trident**  
 ATT/DEF 8/3  
 DÉGÂTS +11

3<sup>ÈME</sup> ARME **Bouclier**  
 ATT/DEF 8/3  
 DÉGÂTS

ARMURE myrmidon PROTECTION 3/8

PV 30

## PAROLE

TECHNIQUE **Ordre des myrmidons théréméens (Fidélité)**

NIV 1 S'il obtient une Constellation lors d'un jet d'Entraînement, il gagne un nombre de Dés Bonus supplémentaires égal à la moitié de son score d'Héroïsme.

NIV 2

NIV 3

NIV 4

NIV 5

NIV 6

## DURÉE DES ACTIONS EN COMBAT

| NOM                   | DURÉE    | NOTES                             |
|-----------------------|----------|-----------------------------------|
| Parler                | 0 Phase  | Réussite auto.                    |
| Déplacement           | 1 Phase  | Coordination x mètres             |
| Dégainer              | 1 Phase  | Réussite auto.                    |
| Attaque normale       | 1 Phase  | Coordination+Arme                 |
| Attaque brutale*      | 2 Phases | Puiss.+Arme, Dégâts +6            |
| Charge*               | 3 Phases | Puiss. ou Coord.+Arme, Dégâts +10 |
| Lancer/Jet            | 1 Phase  | Coord.+Arme (Att. à dist.)        |
| Arc court/recurbé     | 2 Phases | Coord.+Arme (Att. à dist.)        |
| Arc long*             | 3 Phases | Coord.+Arme (Att. à dist.)        |
| Déf. active (parade)  | 1 Phase  | Coord. + Arme                     |
| Déf. active (esquive) | 1 Phase  | Coord. + Épreuve                  |
| Défense passive       | 0 Phase  | Coordination+Épreuve+6            |
| Désengagement*        | 2 Phases | Coord.+Épreuve (ou Discretion)    |
| Lancer un sort        | 1 Phase  | Sagesse + Verbe sacré             |
| Briser une tablette   | 1 Phase  | Réussite auto.                    |

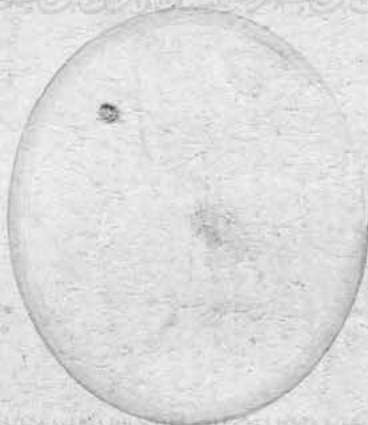
\* l'action peut être annulée pour une Défense active

QR

| TOTAL   | 0-2 | 3-5 | 6-8 | 9-11 | 12-14 | 15-17 | 18-20 | 21+ |
|---------|-----|-----|-----|------|-------|-------|-------|-----|
| QUALITÉ | 0   | 1   | 2   | 3    | 4     | 5     | 6     | 7   |



|                     |        |
|---------------------|--------|
| Age                 | Espece |
| Taille              | Peau   |
| Poids               | Habits |
| Sexe                |        |
| Signes particuliers |        |



Phrases typiques

## RÉSISTANCE

|                      |    |
|----------------------|----|
| Faim (en jours)      | 7  |
| Soif (en heures)     | 7  |
| Fatigue (en heures)  | 42 |
| Encombrement (en kg) | 36 |
| Séquelles            |    |

## LÉGENDE PERSONNELLE

Né près de la frontière du Gertenheim, Maciste a perdu ses parents très jeune. Ceux-ci furent en effet tués pas des pillards dorkades. Les dix premières années de sa vie, il les passa en tant que serf dans une forteresse dorkade, avec pour seul ami un vieux myrmidon aveugle, serf lui aussi. Bien qu'aveugle, l'homme n'avait rien perdu de son talent, et c'est ainsi que durant toute son enfance, chaque nuit, Maciste put s'entraîner et devenir un combattant d'élite. A sa mort, le myrmidon aveugle remit à Maciste sa propre armure, en lui demandant de lui faire honneur. C'est ainsi que Maciste, à l'âge de seize ans, s'enfuit de la forteresse dorkade et traversa, seul et sans provisions, les montagnes qui le séparaient des terres d'Agalanthe. Mais il ne suffisait pas d'être un grand combattant et de posséder une armure de l'ordre des myrmidons pour être reconnu comme tel. Maciste se constitua alors gladiateur libre, se présentant auprès des seigneurs en leur demandant de lui offrir cinq esclaves s'il parvenait à vaincre le meilleur combattant de la région. Au début, ce fut cinq, puis dix, puis vingt ! Et à chaque fois, devenu maître des esclaves, Maciste leur rendait leur liberté. Sa réputation fit le tour des cité-états du nord et Maciste fut nommé myrmidon à titre honorifique. Aujourd'hui, il mène une vie de courtisan à Fragrance, faite de démonstrations de force, de savoureux repas et de fêtes avinées. Bien que ruiné par son train de vie et son peu d'attrait pour l'argent, il vit sur ses ardoises de soldat et sur quelques services échangés contre une chambre et un repas. Il n'est pas rare non plus de le rencontrer au bras de quelque fragrantine fortunée... un bon moyen de ne pas se demander où dormir. Il nourrit le rêve de rendre un jour sa grandeur au peuple Agalanthéen.

**Héritage des dragons :** L'un des lointains ancêtres du personnage (il y a au moins six siècles) a affronté un seigneur des enfers en combat singulier, et il l'a vaincu.

## COMPAGNON

COORDINATION

INIT. MAX

CHARME

TREMPÉ

SOUFFLE

DÉF. PASSIVE

PUISSANCE

RÉSIST. MAGIE

SAGESSE

LÉGENDE

PV

COMPÉTENCES

## CONTACTS

| nom | profession | origine | lieux | type |
|-----|------------|---------|-------|------|
|     |            |         |       |      |
|     |            |         |       |      |
|     |            |         |       |      |
|     |            |         |       |      |
|     |            |         |       |      |
|     |            |         |       |      |

## ÉQUIPEMENT

Une armure légère (+3) (portée le plus souvent), une armure de myrmidon exceptionnelle (+8) (seulement lors des batailles prévues à l'avance), un glaive agalanthéen, un bouclier, un trident, une tenue de ville, un cheval,

**Sorcellerie**

Verbes : -

Éléments : -

RICHESSES

niveau

TO OSA

TA 10 OCu

TC OCA