



PERSONNAGE

Nom _____
Race _____

Origine _____
Statut _____

XP restants : _____
XP total : _____

Renommée



Force



Agilité



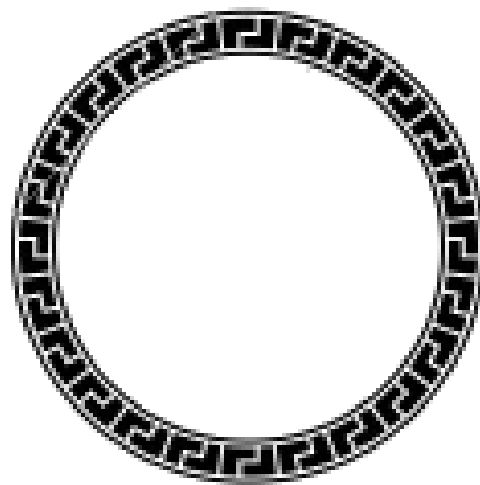
Endurance



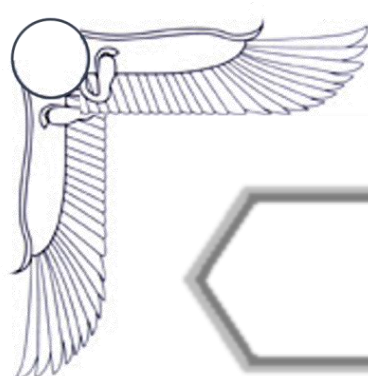
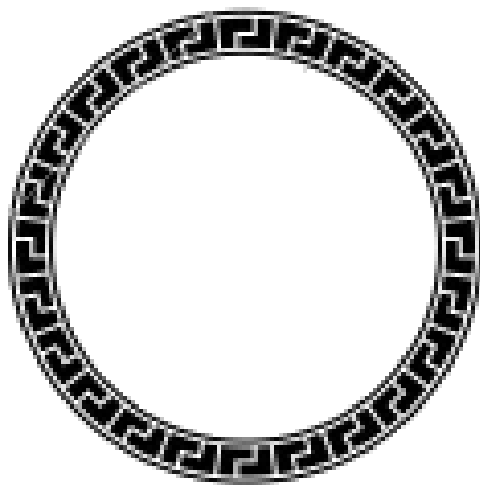
Volonté



Perception



Charisme



MÉTIERS (variant de 0 à 6)



Artisan

Au début de chaque séance, permet de créer des objets et de les vendre, gagner ainsi 100xRang drachmes.



Artiste

Chaque point dans ce métier permet de gagner deux points de Renommée immédiatement



Athlète

S'ajoute au jet de dés pour tous les jets de course, escalade ou acrobatie



Balistikos

Augmente l'efficacité des armes de lancer et de l'archerie



Dresseur

S'ajoute au jet de dressage, monter à cheval et à tous les tests en lien avec les animaux



Flux

Permet de maîtriser la kardia, de l'utiliser en combat. Permet de détecter la Kardia et de la comprendre.



Kardia

_____ Chaque métier école de la Kardia désigne une école de sorcier que vous connaissez. Donne un bonus au lancer de sort



Kardia



Kardia



Guerrier

Augmente l'efficacité du corps à corps et donne plus de cartes Action



Kleptos

S'ajoute au jet de dés pour tous les jets de vol à la tire, discrétion, observation, fouille



Marin

S'ajoute au jet de dés pour tous les jets sur un navire ou en mer



Pharmaka

Au début de chaque séance, permet d'avoir un remède ou poison égal au rang du métier



Prêtre

Sert à faire des prières destinées aux Dieux pour se voir accorder des grâces



Rhéteur

S'ajoute au jet de dés de Conversation, Négociation, Manipulation, Empathie



Savant

Donne un bonus au jet de dés sur tous les jets de savoir, connaissance, loi, géographie,...



Strategos

Augmente l'efficacité de la défense en combat au corps à corps et donne plus de cartes Réaction



Survie

S'ajoute au jet de dés en milieu sauvage, pour trouver son chemin ou de la nourriture



BAROMÈTRE DIVIN



Av

Nature, Guérison



Blis

Sagesse, Ruse, Ames



Bromos

Mer, Changement



Irs

Conflit, Courage



Nerven

Justice, Vérité



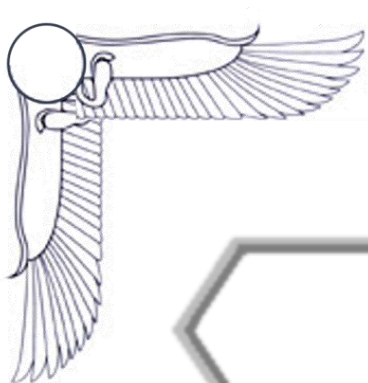
Our

Commerce, Construction



Pso

Civilisation, Amour, Art



ÉTAT GÉNÉRAL



Dégâts

Selon l'arme



Résistance

Selon l'armure



Encaissement

Selon l'arme ou bouclier



Cristaux de kardia

Max = Flux



Initiative

Agilité + Perception - Malus d'arme

Destinée

Coût : 5 XP
Max : 3 pts



Tableau de vie

2 colonnes + 1 tous les 3 d'Endurance

Indemne

Blessé

Mal parti

Faible

Mourant



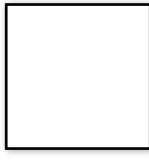
À terre

-3 aux jets



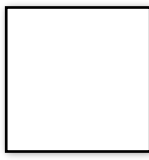
Entravé

-2 aux jets



Terreur

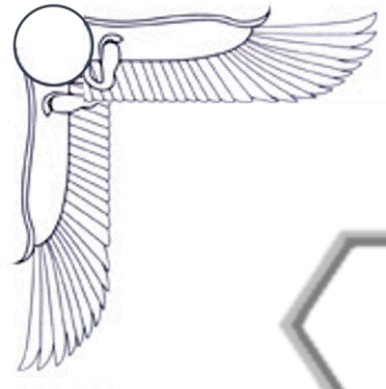
-2 aux jets



Vision réduite

-2 aux jets

ACTIONS

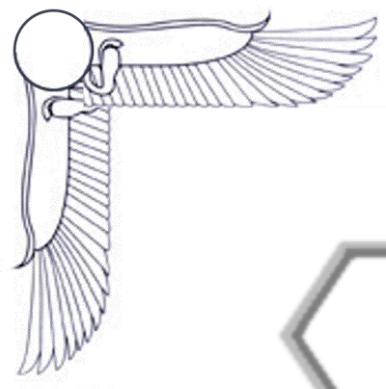


Nombre de cartes
Guerrier/2 + 2

Guerrier/2 + 2

Attribut

RÉACTIONS



Nombre de cartes
 $\text{Strategos}/2 + 1$

$$\text{Strategos}/2 + 1$$

Attribut

ÉQUIPEMENT

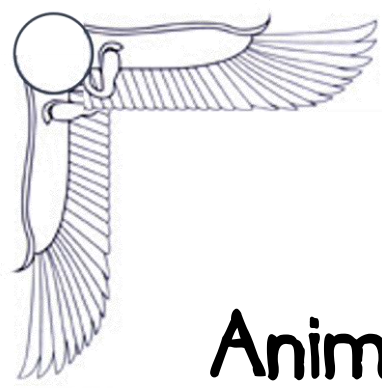


HÉROS ET DIVINITÉ





FAMILIER

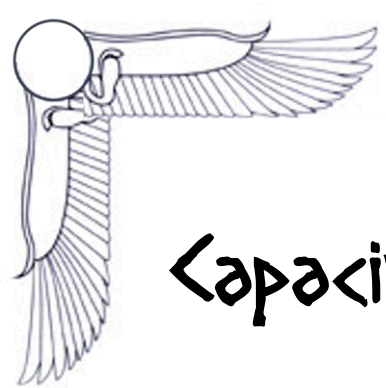


Nom

1

--	--	--

CAPACITÉS





ARMES ET ARMURES

Dégâts

Encaiss.

Résistance

