



# PERSONNAGE

Nom \_\_\_\_\_  
Race \_\_\_\_\_

Origine \_\_\_\_\_  
Statut \_\_\_\_\_

XP restants : \_\_\_\_\_  
XP total : \_\_\_\_\_

Renommée

Force

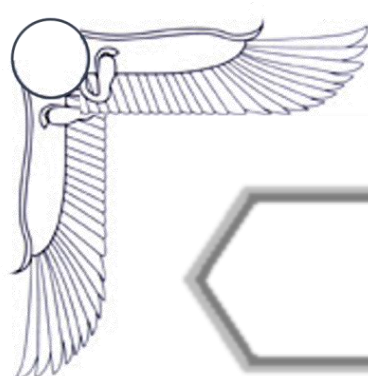
Agilité

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



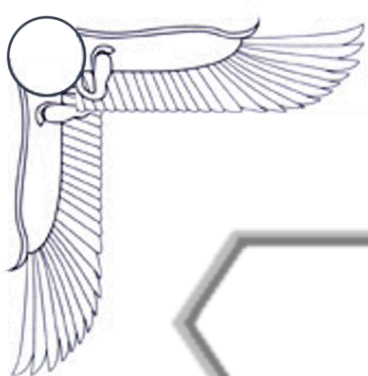
Our

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

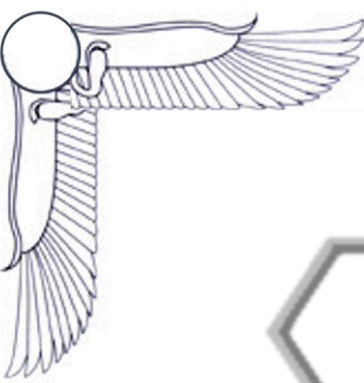
-2 aux jets

Vision réduite

-2 aux jets



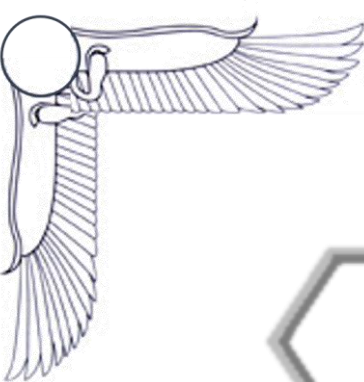
ACTIONS



Nombre de cartes  
*Guerrier/2 + 2*

Nom de la carte	Attribut

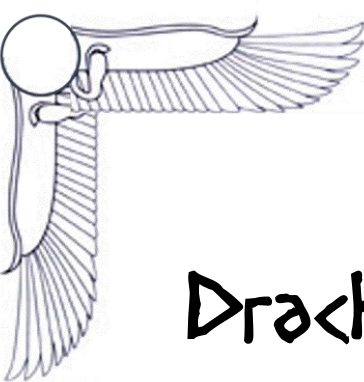
RÉACTIONS



Nombre de cartes  
*Strategos/2 + 1*

Nom de la carte	Attribut

ÉQUIPEMENT



Drachmes	

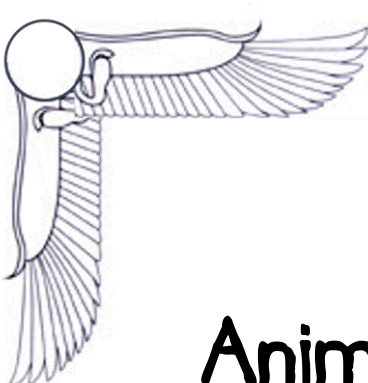
HÉROS ET DIVINITÉ



Dieu tutélaire	
Quête divine	
Pouvoirs divin	
Dons	
Malédiction	
Prophétie divine	



FAMILIER

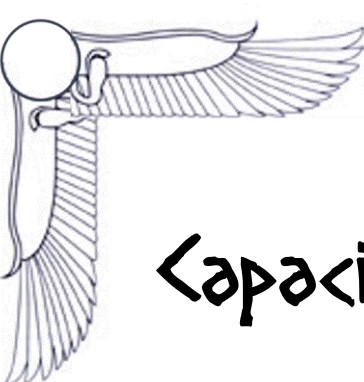


Animal		Nom	
Soin	<input type="checkbox"/>	Maltraitance	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		Cases de vie	
Aide à l'attaque			



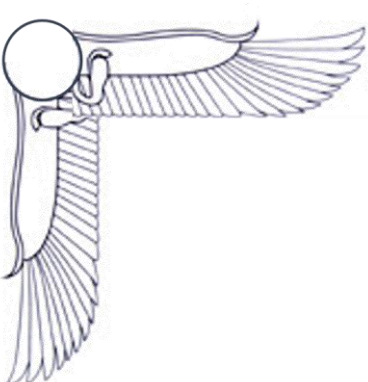
Pts de familier


CAPACITÉS



Capacités raciales
Armes maîtrisées

ARMES ET ARMURES



	Nom	Dégâts	Init	Encaiss.	Portée
Main droite					
Main gauche					
Arme en réserve					
	Nom	Résistance			
Armure					

